

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-156744

(P2023-156744A)

(43)公開日 令和5年10月25日(2023.10.25)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 6 Z

テーマコード (参考)

2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全1078頁)

(21)出願番号 特願2022-66282(P2022-66282)

(22)出願日 令和4年4月13日(2022.4.13)

(71)出願人 598098526

株式会社ユニバーサルエンターテインメント

東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟

(74)代理人 100156362

弁理士 八木 健一

(72)発明者 野崎 卓

東京都江東区有明三丁目7番26号

(72)発明者 草▲なぎ▼ 光明

東京都江東区有明三丁目7番26号

(72)発明者 桑名 祐行

東京都江東区有明三丁目7番26号

(72)発明者 船越 譲

東京都江東区有明三丁目7番26号

最終頁に続く

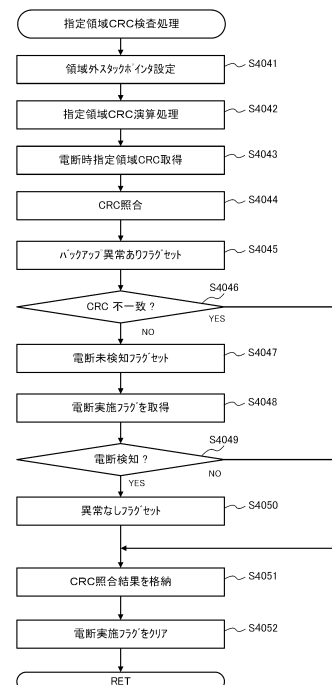
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】スタックポインタの設定を行い、RAMのクリア範囲を決定する初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる遊技機を提供する。

【解決手段】メインRAM4203は、遊技用の遊技用エリア、及び遊技用以外の領域外エリアを含む。さらに、遊技用エリアに設けられたスタックは、遊技用エリアに係る処理によって利用され、領域外エリアに設けられたスタックは、領域外エリアに係る処理によって利用される。領域外エリアに係る処理が最初に呼び出された場合に、領域外エリアに設けられたスタックのスタックポインタを設定する。そして、電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われる。

【選択図】図117



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の動作を制御するための演算処理と、遊技以外の処理を行うための演算処理を行う演算処理手段と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段と、を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、

さらに、前記遊技用の領域に設けられたスタックは前記遊技用の領域に係る処理によって利用され、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックは前記遊技用以外の領域に係る処理によって利用され、

前記遊技用以外の領域に係る処理が最初に呼び出された場合に、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定し、

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

前記電源投入時のCRC算出と、前記電断時のCRC算出は共通の処理である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【0003】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ROM（Read Only Memory）とRAM（Random Access Memory）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ROMに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を含む領域外エリアに区分し、RAMに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ROMの遊技用エリアとRAMの遊技用エリアをバンク0に割り当て、ROMの領域外エリアとRAMの領域外エリアをバンク1に割り当てている。

【0005】

また、データの演算や記憶に用いられるレジスタの一部は、バンクごとに設けられ、さらに、データを一時的に保持するためのメモリ領域であるスタックにおける現在の操作位置を示すスタックポインタも、バンクごとに設定される。

【0006】

このように、バンクごとにROMとRAMで別の領域を割り当て、さらに、レジスタやスタックを別個に設定することによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する

10

20

30

40

50

際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2021-53443号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

10

しかしながら、初期化処理におけるスタックポインタの設定は、RAMの遊技用エリアに関しては、バンク0に係る処理（プログラム）によって行い、RAMの領域外エリアに関しては、バンク0からバンク切り替えを行って、バンク1に係る処理（プログラム）を行う必要があるものの、当該スタックポインタの設定を行う処理やバンク切り替えのタイミング・順序について、効率的かつ簡潔な構成となるように考慮されたものはなかった。また、初期化処理においてRAMをクリアする場合にも、その範囲を決定する処理について、効率的でかつ簡潔な構成となるように考慮されたものはなかった。

【0009】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行い、RAMのクリア範囲を決定する初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第3実施形態に係るパチンコ機）は、遊技の動作を制御するための演算処理と、遊技以外の処理を行うための演算処理を行う演算処理手段と、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段と、を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、さらに、前記遊技用の領域に設けられたスタックは前記遊技用の領域に係る処理によって利用され、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックは前記遊技用以外の領域に係る処理によって利用され、前記遊技用以外の領域に係る処理が最初に呼び出された場合に、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定し、

30

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、前記電源投入時のCRC算出と、前記電断時のCRC算出は共通の処理であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定等の初期化処理や、そのためのバンク切り替えを、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】第1のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【図2】第1のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

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

【図4】第1のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

50

- 【図 5】第 1 のパチンコ遊技機の LED ユニットを示す正面図の一例である。
- 【図 6】第 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
- 【図 7】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。
- 【図 8】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。
- 【図 9】第 1 のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。
- 【図 10】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
- 【図 11】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
- 【図 12】（A）第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例、（B）第 1 のパチンコ遊技機における装飾図柄停止態様決定テーブルの一例である。 10
- 【図 13】第 1 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
- 【図 14】図 13 に示される当り種類決定テーブルの変形例である。
- 【図 15】第 1 のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
- 【図 16】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
- 【図 17】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄判定テーブルの一例である。
- 【図 18】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
- 【図 19】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
- 【図 20】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。
- 【図 21】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。 20
- 【図 22】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 3）である。
- 【図 23】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 4）である。
- 【図 24】第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 25】第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 26】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 27】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 28】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 29】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 30】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 31】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 32】第 1 のパチンコ遊技機の時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 33】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 34】第 1 のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 35】第 1 のパチンコ遊技機天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 36】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 37】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。 50

。

【図 3 8】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9】第 1 のパチンコ遊技機の時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 0】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 1】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2】第 1 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 4 4】第 1 のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5】第 1 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 6】第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 7】第 1 のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 4 9】第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0】第 1 のパチンコ遊技機における第 2 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 1 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 1 のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 3】第 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 5 4】第 1 のパチンコ遊技機の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 5】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。

【図 5 6】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 7】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。

【図 5 8】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

40

【図 5 9】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。

【図 6 0】第 1 のパチンコ遊技機の手読み演出パターンの一例であって、大当たり系手読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 6 1】第 1 のパチンコ遊技機の手読み演出パターンの一例であって、時短当り系手読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 6 2】第 1 のパチンコ遊技機の手読み演出パターンの一例であって、共通当り系手読み演出形態から大当たり系手読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 3】第 1 のパチンコ遊技機の手読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り

50

系先読み演出形態から大当たり系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 4】第 1 のパチンコ遊技機の前読み演出パターンの一列であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 5】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一列を示す表である。

【図 6 6】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一列である。

【図 6 7】第 1 のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一列を示す表である。

10

【図 6 8】第 1 のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一列を示す表である。

【図 6 9】第 2 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一列である。

【図 7 0】第 2 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一列である。

【図 7 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一列である。

【図 7 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一列である。

【図 7 3】第 2 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一列である。

【図 7 4】第 2 のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一列である。

【図 7 5】第 2 のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一列である。

20

【図 7 6】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一列を示すフローチャートである。

【図 7 7】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一列を示すフローチャートである。

【図 7 8】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一列を示すフローチャートである。

【図 7 9】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一列を示すフローチャート（その 1）である。

【図 8 0】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一列を示すフローチャート（その 2）である。

30

【図 8 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一列を示すフローチャート（その 1）である。

【図 8 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一列を示すフローチャート（その 2）である。

【図 8 3】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一列を示すフローチャートである。

【図 8 4】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一列を示すフローチャートである。

【図 8 5】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一列を示すフローチャートである。

40

【図 8 6】第 2 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一列を示すフローチャートである。

【図 8 7】第 3 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一列である。

【図 8 8】第 3 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一列である。

【図 8 9】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一列である。

【図 9 0】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一列である。

【図 9 1】第 3 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一列である。

【図 9 2】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一列である。

50

【図 9 3】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 4】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 5】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 6】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 8】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 9】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】第 3 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、(C) 特定領域の開放態様が第 3 開放態様である場合、を示す図である。

【図 1 0 5】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 0 6】拡張例における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図 1 0 7】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、を示す図である。

【図 1 0 8】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機の回路構成を示すブロック図である。

【図 1 0 9】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン CPU が有する各種レジスタの構成図である。

【図 1 1 0】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機の主制御回路のメモリマップを示す図である。

【図 1 1 1】本発明の第 3 実施形態における、メイン RAM クリア処理の概要を説明するための図である。

【図 1 1 2】本発明の第 3 実施形態における、メイン RAM クリア処理の概要を説明するための図である。

【図 1 1 3】本発明の第 3 実施形態における、電断検知に係る外部割込み処理の概要を説明するための図である。

【図 1 1 4】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御メイン

10

20

30

40

50

ン処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される指定領域 C R C 検査処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される起動状態チェック処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される指定範囲クリア処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される領域外指定領域クリア処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理を示すフローチャートである。 10

【図 1 2 2】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される電断判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される電断設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される指定領域 C R C 生成処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 2 7】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される領域外 R A M クリアチェック処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御コマンド送受信処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御コマンド送信開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される外部マスクカブル割込み処理を示すフローチャートである。 30

【図 1 3 2】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるスイッチ入力検知処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される異常状態監視処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される異常状態監視処理（領域外）を示すフローチャートである。

【図 1 3 6】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される遊技 L E D 点灯データ出力処理を示すフローチャートである。 40

【図 1 3 7】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される遊技状態情報更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される演出制御コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 1 4 0】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 1 4 1】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄の当り判定テーブル 50

の一例である。

【図 1 4 2】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 4 3】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 4 4】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 4 5】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 4 6】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。 10

【図 1 4 7】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 4 8】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 4 9】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 5 0】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 5 1】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。 20

【図 1 5 2】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 3】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 5】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 6】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。 30

【図 1 5 7】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 8】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるリミッタ回数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 9】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 0】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における V 入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 1】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。 40

【図 1 6 2】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 3】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 4】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 5】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 6】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるスイッチ入力検出処理の一例 50

を示すフローチャートである。

【図 1 6 7】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 1 6 8】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における通常遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

【図 1 6 9】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における C 時短遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

【図 1 7 0】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 1 7 1】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における通常遊技状態及び C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 7 2】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 7 3】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 7 4】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における通常遊技状態または C 時短遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

【図 1 7 5】第 5 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 1 7 6】第 5 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 1 7 7】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 7 8】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 7 9】第 5 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 8 0】第 5 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 8 1】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 8 2】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 8 3】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 8 4】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 8 5】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 6】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 7】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 8】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 9】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 0】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 1】第 5 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 2】第 5 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 3】第 5 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 4】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 195】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 196】第 5 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 197】第 5 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 198】第 5 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 199】第 5 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 200】第 5 のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムを説明する説明図の一例である。

【図 201】第 5 のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムの演出を説明する表示画像の一例である。

【図 202】第 6 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【図 203】第 6 のパチンコ遊技機の演出ボタン装置の操作態様の変化を示す概念図の一例である。

【図 204】第 6 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 205】第 6 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 206】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 207】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 208】第 6 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 209】第 6 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 210】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルの一例である。

【図 211】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルの一例である。

【図 212】第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルと後半変動パターンテーブルの一例である。

【図 213】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 214】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 215】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 216】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 217】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 218】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 219】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 220】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 221】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 222】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 223】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

ャートである。

【図 2 2 4】第 6 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 5】第 6 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】第 6 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 7】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 8】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の演出フローの一例である。

【図 2 3 0】第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の演出フローの一例である。

【図 2 3 1】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 3 2】第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 3 3】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブルの一例である。

【図 2 3 4】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブルの一例である。

【図 2 3 5】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。

【図 2 3 6】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルの一例である。

【図 2 3 7】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の桜蓄積予告決定テーブルの一例である。

【図 2 3 8】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の対決リーチの援護アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。

【図 2 3 9】第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の蓮の花予告決定テーブルの一例である。

【図 2 4 0】第 6 のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態の扇子予告決定テーブルの一例である。

【図 2 4 1】第 6 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 2】第 6 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 3】第 6 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 2 4 4】第 6 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 2 4 5】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態における西軍モード及び東軍モードの通常表示画像の一例である。

【図 2 4 6】第 6 のパチンコ遊技機における桜蓄積予告の演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 4 7】第 6 のパチンコ遊技機における桜蓄積予告の演出を説明する表示画像（その 2）の一例である。

【図 2 4 8】第 6 のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 4 9】第 6 のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像（その 2）の

10

20

30

40

50

一例である。

【図 2 5 0】第 6 のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像（その 3）の一例である。

【図 2 5 1】第 6 のパチンコ遊技機における決戦への道の演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 5 2】第 6 のパチンコ遊技機における決戦への道の演出を説明する表示画像（その 2）の一例である。

【図 2 5 3】第 6 のパチンコ遊技機における極決戦への道の演出を説明する表示画像の一例である。

【図 2 5 4】第 6 のパチンコ遊技機における対決リーチの演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 5 5】第 6 のパチンコ遊技機における対決リーチの演出を説明する表示画像（その 2）の一例である。

【図 2 5 6】第 6 のパチンコ遊技機における蓮の花予告の演出を説明する表示画像の一例である。

【図 2 5 7】第 6 のパチンコ遊技機における合戦リーチの演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 5 8】第 6 のパチンコ遊技機における合戦リーチの演出を説明する表示画像（その 2）の一例である。

【図 2 5 9】第 6 のパチンコ遊技機における決戦への道の操作演出時間と演出ボタン装置の受付時間の構成を説明する構成図の一例である。

【図 2 6 0】第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

【図 2 6 1】第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「外部情報 3」の信号のタイミングチャートの一例である。

【図 2 6 2】第 7 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 2 6 3】第 7 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 2 6 4】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 6 5】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 6 6】第 7 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 6 7】第 7 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 6 8】第 7 のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 6 9】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの移行図の一例である。

【図 2 7 0】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。

【図 2 7 1】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 7 2】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 7 3】第 7 のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 7 4】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 7 5】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の時短遊技状態の普通電動役物の作動内容の一例である。

【図 2 7 6】第 7 のパチンコ遊技機における右打ち指示期間設定テーブルの一例である。

【図 2 7 7】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 8】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 7 9】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 1】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 2】第 7 のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】第 7 のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 5】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 6】第 7 のパチンコ遊技機における小当り遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 7】第 7 のパチンコ遊技機における小当り遊技状態制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 8】第 7 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 9】第 7 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 0】第 7 のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 1】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 2】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 3】第 7 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4】第 7 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 2 9 5】第 7 のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。

【図 2 9 6】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 9 7】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の通常遊技状態の開始時決定テーブルの一例である。

【図 2 9 8】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 9 9】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 0 0】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動以外の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 0 1】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 0 2】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 0 3】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 0 4】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞

10

20

30

40

50

時予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 0 5】第 7 のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【図 3 0 6】第 7 のパチンコ遊技機における小当り演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 0 7】第 7 のパチンコ遊技機における V 通過演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 0 8】第 7 のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブルの一例である。

【図 3 0 9】第 7 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 0】第 7 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 1】第 7 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 3 1 2】第 7 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 3 1 3】第 7 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 3）である。

【図 3 1 4】第 7 のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 5】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態の通常表示画像の一例である。

【図 3 1 6】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のカード演出及び扉演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 1 7】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 1 8】第 7 のパチンコ遊技機における遊技者による演出ステージの選択を説明する表示画像の一例である。

【図 3 1 9】第 7 のパチンコ遊技機における男性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 2 0】第 7 のパチンコ遊技機における女性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 2 1】第 7 のパチンコ遊技機における小当り遊技状態において遊技球が V 入賞口を通過しなかったときに行われる演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 2 2】第 7 のパチンコ遊技機における戦国タイムが終了するときの演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 2 3】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の通常遊技状態の連続バトルの演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 2 4】第 8 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 3 2 5】第 8 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 3 2 6】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 3 2 7】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 2 8】第 8 のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 2 9】第 8 のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 3 0】第 8 のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。

【図 3 3 1】第 8 のパチンコ遊技機における通常遊技状態または特殊時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 3 3 2】第 8 のパチンコ遊技機における一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

10

20

30

40

50

- 【図 3 3 3】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
- 【図 3 3 4】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
- 【図 3 3 5】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
- 【図 3 3 6】第 8 のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。
- 【図 3 3 7】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
- 【図 3 3 8】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 9】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 4 0】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 1】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 2】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 3】第 8 のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 4】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 4 5】第 8 のパチンコ遊技機における小当たり当選回数更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 6】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 7】第 8 のパチンコ遊技機における小当たり遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 8】第 8 のパチンコ遊技機における小当たり遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 9】第 8 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 3 5 0】第 8 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 1】第 8 のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 2】第 8 のパチンコ遊技機におけるリミッタ情報更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 3】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 4】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 3 5 5】第 8 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。
- 【図 3 5 6】第 8 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。
- 【図 3 5 7】第 8 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 8】第 8 のパチンコ遊技機における時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルの一例である。
- 【図 3 5 9】第 8 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャート 50

トである。

【図 3 6 0】第 8 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6 1】第 8 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 3 6 2】第 8 のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。

【図 3 6 3】第 8 のパチンコ遊技機におけるバトル演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 6 4】第 8 のパチンコ遊技機におけるカード演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 6 5】第 8 のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 6 6】第 8 のパチンコ遊技機におけるカード演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 6 7】第 8 のパチンコ遊技機における予告演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 6 8】第 9 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 3 6 9】第 9 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 3 7 0】第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 3 7 1】第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 7 2】第 9 のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 7 3】第 9 のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 7 4】第 9 のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。

【図 3 7 5】第 9 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 3 7 6】第 9 のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 3 7 7】第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。

【図 3 7 8】第 9 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 3 7 9】第 9 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 8 0】第 9 のパチンコ遊技機における第 2 始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 8 1】第 9 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 3 8 2】第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8 3】第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8 4】第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8 5】第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8 6】第 9 のパチンコ遊技機における B 時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8 7】第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8 8】第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8 9】第 9 のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9 0】第 9 のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

ャートである。

【図 3 9 1】第 9 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9 2】第 9 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9 3】第 9 のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9 4】第 9 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9 5】第 9 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9 6】第 9 のパチンコ遊技機における普通図柄当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9 7】第 9 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9 8】第 9 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9 9】第 9 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 0 0】第 9 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 0 1】第 9 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 4 0 2】第 9 のパチンコ遊技機における表示装置の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。

【図 4 0 3】第 9 のパチンコ遊技機における B O N U S 状態の演出を説明する表示画像の一例である。

【図 4 0 4】第 1 0 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 4 0 5】第 1 0 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 4 0 6】第 1 0 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 4 0 7】第 1 0 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 4 0 8】第 1 0 のパチンコ遊技機における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図 4 0 9】第 1 0 のパチンコ遊技機における小当たり種類決定テーブルの一例である。

【図 4 1 0】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。

【図 4 1 1】第 1 0 のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 4 1 2】第 1 0 のパチンコ遊技機における R U S H 遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 4 1 3】第 1 0 のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。

【図 4 1 4】第 1 0 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 4 1 5】第 1 0 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 4 1 6】第 1 0 のパチンコ遊技機における第 2 始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。

【図 4 1 7】第 1 0 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 4 1 8】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技停止コマンド決定テーブルの一例であ

10

20

30

40

50

る。

【図 4 1 9】第 1 0 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 0】第 1 0 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 1】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 2】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技停止機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 3】第 1 0 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 4】第 1 0 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 5】第 1 0 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 6】第 1 0 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 7】第 1 0 のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 8】第 1 0 のパチンコ遊技機における B 時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2 9】第 1 0 のパチンコ遊技機における C 時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 0】第 1 0 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 1】第 1 0 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 2】第 1 0 のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 3】第 1 0 のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 4】第 1 0 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 5】第 1 0 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 6】第 1 0 のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 7】第 1 0 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 8】第 1 0 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3 9】第 1 0 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 4 0】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技停止機能設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 4 1】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 4 2】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 4 3】第 1 0 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。

【図 4 4 4】第 1 0 のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。

【図 4 4 5】第 1 0 のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 4 4 6】第 1 0 のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 4 4 7】第 1 0 のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 4 4 8】第 1 0 のパチンコ遊技機におけるテロップ演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 4 4 9】第 1 0 のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 4 5 0】第 1 0 のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【図 4 5 1】第 1 0 のパチンコ遊技機における第 1 遊技停止予告終了判定テーブルの一例である。

【図 4 5 2】第 1 0 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5 3】第 1 0 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5 4】第 1 0 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5 5】第 1 0 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5 6】第 1 0 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5 7】第 1 0 のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5 8】第 1 0 のパチンコ遊技機におけるデータ入力処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5 9】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 4 6 0】第 1 0 のパチンコ遊技機における演出モードの演出フローの一例である。

【図 4 6 1】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技停止コマンドによる遊技停止予告のタイムチャートの一例である。

【図 4 6 2】第 1 0 のパチンコ遊技機における表示装置の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。

【図 4 6 3】第 1 0 のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのカード演出を説明する表示画像の一例である。

【図 4 6 4】第 1 0 のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードの R U S H 突入演出を説明する表示画像の一例である。

【図 4 6 5】第 1 0 のパチンコ遊技機における天国演出モードのテロップ演出を説明する表示画像の一例である。

【図 4 6 6】第 1 0 のパチンコ遊技機における先読み演出を説明する表示画像の一例である。

【図 4 6 7】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。

【図 4 6 8】第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。

【図 4 6 9】第 1 1 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 4 7 0】第 1 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

- 【図 4 7 1】第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
- 【図 4 7 2】第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
- 【図 4 7 3】第 1 1 のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
- 【図 4 7 4】第 1 1 のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。
- 【図 4 7 5】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。
- 【図 4 7 6】第 1 1 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
- 【図 4 7 7】第 1 1 のパチンコ遊技機における一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
- 【図 4 7 8】第 1 1 のパチンコ遊技機における R U S H 遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
- 【図 4 7 9】第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
- 【図 4 8 0】第 1 1 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
- 【図 4 8 1】第 1 1 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
- 【図 4 8 2】第 1 1 のパチンコ遊技機における第 2 始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。
- 【図 4 8 3】第 1 1 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
- 【図 4 8 4】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技停止コマンド決定テーブルの一例である。
- 【図 4 8 5】第 1 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8 6】第 1 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8 7】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8 8】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技停止機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8 9】第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 0】第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 1】第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 2】第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 3】第 1 1 のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 4】第 1 1 のパチンコ遊技機における B 時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 5】第 1 1 のパチンコ遊技機における C 時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 6】第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 7】第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 8】第 1 1 のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。

【図 4 9 9】第 1 1 のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 0】第 1 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 1】第 1 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 2】第 1 1 のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 3】第 1 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 4】第 1 1 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 5】第 1 1 のパチンコ遊技機における普通図柄当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 6】第 1 1 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 7】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技停止機能設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 8】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0 9】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 1 0】第 1 1 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 1 1】第 1 1 のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。

【図 5 1 2】第 1 1 のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 1 3】第 1 1 のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 1 4】第 1 1 のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 1 5】第 1 1 のパチンコ遊技機におけるテロップ演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 1 6】第 1 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 1 7】第 1 1 のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【図 5 1 8】第 1 1 のパチンコ遊技機における第 1 遊技停止予告終了判定テーブルの一例である。

【図 5 1 9】第 1 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2 0】第 1 1 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2 1】第 1 1 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2 2】第 1 1 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2 3】第 1 1 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 5 2 4】第 1 1 のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2 5】第 1 1 のパチンコ遊技機におけるデータ入力処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2 6】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 5 2 7】第 1 1 のパチンコ遊技機における演出モードの演出フローの一例である。

【図 5 2 8】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技停止コマンドによる遊技停止予告のタイムチャートの一例である。

【図 5 2 9】第 1 1 のパチンコ遊技機における表示装置の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。

【図 5 3 0】第 1 1 のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのカード演出を説明する表示画像の一例である。

【図 5 3 1】第 1 1 のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードの R U S H 突入演出を説明する表示画像の一例である。

【図 5 3 2】第 1 1 のパチンコ遊技機における天国演出モードのテロップ演出を説明する表示画像の一例である。

【図 5 3 3】第 1 1 のパチンコ遊技機における先読み演出を説明する表示画像の一例である。

【図 5 3 4】第 1 1 のパチンコ遊技機における一般演出モード、前兆演出モード、モード移行演出を説明する表示画像の一例である。

【図 5 3 5】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。

【図 5 3 6】第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 3】

本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機、および第 3 のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。

【0 0 1 4】

なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。

【0 0 1 5】

第 1 のパチンコ遊技機および第 2 のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第 1 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機である。これに対し、第 2 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。

【0 0 1 6】

また、第 3 のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂 1 種タイプの遊技機と羽根モノと称される 2 種タイプの遊技機とを混合した 1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第 3 のパチンコ遊技機も、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を有するが、この明細書では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な 1 種 2 種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。

【0 0 1 7】

なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方を意味するものとする。

【0018】

また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を1回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」とも称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない状態（例えば仮停止した状態）で図柄が表示される場合もあるが、このような状態は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

10

【0019】

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

【0020】

[1. 第1のパチンコ遊技機]

まず、第1のパチンコ遊技機について説明する。

20

【0021】

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

【0022】

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

30

【0023】

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

40

【0024】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【0025】

[1-1. 外観構成]

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

50

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

【0026】

〔1-1-1. 基本構成〕

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

10

【0027】

（外枠）

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

【0028】

20

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

【0029】

（ベースドア）

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

30

【0030】

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

【0031】

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

40

【0032】

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

【0033】

（ガラスドア）

ガラスドア 4 は、開口 41 が形成された枠状の部材である。この開口 41 には、透過性

50

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

【００３４】

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

10

【００３５】

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

【００３６】

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

20

【００３７】

（皿ユニット）

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

30

【００３８】

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

40

【００３９】

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

【００４０】

下皿５２の底面には、遊技者の操作によって開閉させることが可能な開口部（参照符号なし）が形成されている。下皿５２の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿５

50

2に貯留されている遊技球を、下皿52の下方に載置された球箱に移すことができる。なお、所謂各台計数システムが各台に設けられている場合、球箱を必要としないだけでなく、各台計数システムで計数された遊技球を貯球し、貯球された遊技球を再び遊技に供することもできる。

【0041】

(発射装置)

発射装置6は、上皿51に貯留された遊技球を、遊技領域105(後述の図4参照)に向けて発射するためのものである。発射装置6は、ベースドア3の前右下部であって、皿ユニット5の右下方に配置される。発射装置6は、パネル体61、駆動装置(不図示)および発射ハンドル62を備える。

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

(表示装置)

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

【0046】

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

【0047】

(払出ユニット)

払出ユニット8(図2、図3参照)は、ベースドア3の背面側に配置されており、球通路81、払出装82等で構成される。球通路81には、貯留タンク80(図2、図3参照)から遊技球が供給される。なお、貯留タンク80には、島設備(不図示)から遊技球が供給される。払出装82は、払出条件が成立すると、貯留タンク80から球通路81

10

20

30

40

50

に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿 5 1 に払い出す。また、払出ユニット 8 の背面側には、図 3 に示されるように電源スイッチ 9 5 が設けられる。

【 0 0 4 8 】

(基板ユニット)

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

【 0 0 4 9 】

具体的には、図 3 に示されるように、主制御回路 2 0 0 (後述の図 6 参照) が実装された主制御基板 9 1、サブ制御回路 3 0 0 (後述の図 6 参照) が実装されたサブ制御基板 9 2、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路 4 0 0 (後述の図 6 参照) が実装された払出・発射制御基板 9 3、および、電源を供給する電源供給回路 4 5 0 (後述の図 6 参照) が実装された電源供給基板等が基板ユニット 9 に設けられている。

【 0 0 5 0 】

なお、図 3 では、便宜上、主制御基板 9 1、サブ制御基板 9 2、払出・発射制御基板 9 3 および電源供給基板 9 4 を参照符号として示しているが、これらの基板は、全て、基板ケースに収容されている。

【 0 0 5 1 】

また、本実施例では、サブ制御基板 9 2 を、ワンボード基板 (1 つの基板に 1 つの制御 L S I または複数の L S I が設けられた基板) として構成する。ただし、これに限られず、例えば、後述する表示制御回路 3 0 4、音声制御回路 3 0 5、LED 制御回路 3 0 6 および役物制御回路 3 0 7 (いずれも後述の図 6 参照) 等の全部または一部を別個の基板とすることで、サブ制御基板 9 2 を複数の基板で構成してもよい。

【 0 0 5 2 】

【 1 - 1 - 2 . 遊技盤ユニット 】

図 4 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 1 0 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成される。

【 0 0 5 3 】

図 4 に示されるように、遊技盤ユニット 1 0 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成される遊技パネル 1 0 0 と、ガイドレール 1 1 0 と、遊技領域 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 1 1 5 と、第 1 始動口 1 2 0 と、一般入賞口 1 2 2 と、通過ゲートユニット 1 2 5 と、特別電動役物ユニット 1 3 0 と、第 2 始動口 1 4 0 と、普通電動役物ユニット 1 4 5 と、LED ユニット 1 6 0 と、アウト口 1 7 8 と、遊技盤ユニット 1 0 の後方に配置される裏ユニット (図示せず) とを備える。なお、上述したとおり、LED ユニット 1 6 0 については後述する。

【 0 0 5 4 】

(遊技パネル)

遊技パネル 1 0 0 には、表示装置 7 の表示領域が臨む位置に開口 (参照符号なし) が形成されている。また、遊技パネル 1 0 0 の前面には、ガイドレール 1 1 0 が設けられるとともに遊技釘 (参照符号なし) 等が植設されている。発射装置 6 (図 1、図 2 参照) から発射された遊技球は、ガイドレール 1 1 0 から遊技領域 1 0 5 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 1 0 5 の下方に向けて流下する。

【 0 0 5 5 】

また、遊技パネル 1 0 0 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット (図示せず) が配置されている。遊技パネル 1 0 0 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 1 0 0 を、透明部分を有さない部材 (例えば木製) で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0056】

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

【0057】

(ガイドレール)

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

【0058】

(センター役物)

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

(第1始動口)

第1始動口120は、表示装置7の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊

10

20

30

40

50

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

（一般入賞口）

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

（通過ゲートユニット）

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

【0071】

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

10

20

30

40

50

れていてもよい。

【0072】

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

【0073】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット130は、大入賞口131と、大入賞口131への遊技球の入賞（通過）を検出するカウントスイッチ132（後述の図6参照）と、特別電動役物133とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット130は、右側領域107において、通過ゲートユニット125よりも下方に配置されている。

10

【0074】

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

【0075】

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

20

【0076】

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

30

【0077】

（第2始動口）

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

40

【0078】

第2始動口スイッチ141（後述の図6参照）により第2始動口140への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第2特別図柄にかかる各種データ（例えば、第2特別図柄の大当り判定用乱数値、第2特別図柄の図柄乱数値、第2特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第2特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大4個）まで記憶される。記憶された各種データは、第2特別図柄の始動条件（この明細書において「第2特別図柄の変動開始条件」とも称する）が

50

成立すると、第2特別図柄の当り判定処理に供される。第2始動口140に遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。ただし、第2始動口140への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【0079】

(普通電動役物ユニット)

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

10

【0080】

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

【0081】

(アウト口)

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

20

【0082】

(裏ユニット)

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

30

【0083】

[1-1-3. LEDユニット]

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

【0084】

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

40

【0085】

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

【0086】

(普通図柄表示部)

普通図柄表示部161は、普通図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、普

50

通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b を備える。普通図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「普通図柄の始動条件」と称する）が成立すると、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b が交互に点灯・消灯を繰り返す普通図柄の可変表示が開始される。普通図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示が停止し、普通図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【 0 0 8 7 】

普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が点灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が消灯する。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、例えば、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が消灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が点灯する。ただし、普通図柄の当り判定処理の結果を示す普通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b の停止表示態様はこれに限られない。そして、普通図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、普通電動役物 1 4 6 を作動させることが決定し、普電用可動部材 1 4 7 が所定のパターンで開閉駆動し、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が容易となる。

【 0 0 8 8 】

（普通図柄用保留表示部）

普通図柄用保留表示部 1 6 2 は、普通図柄の始動情報すなわち可変表示が保留されている場合、保留されている普通図柄の可変表示の数（以下、「普通図柄の保留数」と称する）を表示するものであって、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b を備える。上記の「普通図柄の可変表示が保留されている」とは、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されて普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）が抽出されてから、普通図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。なお、普通図柄の始動条件は、普通図柄が可変表示中でないこと、および、普通図柄の可変表示が保留されていること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

【 0 0 8 9 】

普通図柄用保留表示部 1 6 2 は、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の点灯・消灯の組み合わせによって普通図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、普通図柄の保留数が 1 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a が点灯するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b が消灯する。また、普通図柄の保留数が 2 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の両方が点灯する。また、普通図柄の保留数が 3 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a が点滅するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b が点灯する。さらに、普通図柄の保留数が 4 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の両方が点滅する。ただし、普通図柄の保留数を示す普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の表示態様はこれに限られない。

【 0 0 9 0 】

（特別図柄表示部）

特別図柄表示部は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 および第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を備える。第 1 特別図柄表示部 1 6 3 は、例えば、8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h からなる第 1 特別図柄表示 L E D 群を備える。同様に、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 も、例えば 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h からなる第 2 特別図柄表示 L E D 群を備える。

【 0 0 9 1 】

第 1 特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第 1 特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h の全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第 1 特別図柄の可変表示が開始される。第 1 特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 1 特別図柄の可変表示が停止し、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【 0 0 9 2 】

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

【0093】

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

10

【0094】

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

【0095】

（特別図柄用保留表示部）

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

20

【0096】

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

【0097】

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

30

【0098】

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

40

【0099】

第2特別図柄用保留表示部166は、第2特別図柄用保留表示LED166a，166bの点灯・消灯の組み合わせによって第2特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第2特別図柄の保留数が1個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166aが点灯するとともに第2特別図柄用保留表示LED166bが消灯する。また、第2特別図柄の保留数が2個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166a，166bの両方

50

が点灯する。また、第2特別図柄の保留数が3個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166aが点滅するとともに第2特別図柄用保留表示LED166bが点灯する。さらに、第2特別図柄の保留数が4個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166a、166bの両方が点滅する。ただし、第2特別図柄の保留数を示す第2特別図柄用保留表示LED166a、166bの表示態様はこれに限られない。

【0100】

(確変報知用表示部)

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

(時短報知用表示部)

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

ただし、時短制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ207の機能により、時短制御の実行中であることを示すデータのみならず、実行中の時短制御の種類を示すデータについても消失しない。よって、時短制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、時短制御中であることや、実行中の時短制御の種類

10

20

30

40

50

を外觀で把握できる態様で、時短報知用表示部 168 が点灯または消灯する。

【0109】

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

【0110】

[1-2. 電氣的構成]

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

10

【0111】

図 6 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 200 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 300 と、払出・発射制御回路 400 と、電源供給回路 450 と、から構成される。

【0112】

[1-2-1. 主制御回路]

主制御回路 200 は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メイン CPU 201、メイン ROM 202（読み出し専用メモリ）、メイン RAM 203（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路 204 およびバックアップコンデンサ 207 等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

20

【0113】

メイン CPU 201 には、メイン ROM 202、メイン RAM 203 および初期リセット回路 204 等が接続される。メイン CPU 201 は、動作を監視する WDT（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【0114】

メイン ROM 202 には、メイン CPU 201 により第 1 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 201 は、メイン ROM 202 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

30

【0115】

メイン RAM 203 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメイン RAM 203 は、メイン CPU 201 の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メイン CPU 201 の一時記憶領域として RAM を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【0116】

初期リセット回路 204 は、メイン CPU 201 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【0117】

バックアップコンデンサ 207 は、電断時等に、メイン RAM 203 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

40

【0118】

さらに、主制御回路 200 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I/O ポート 205、および、サブ制御回路 300 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 206 等も備える。

【0119】

また、主制御回路 200 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 200 には、上述した普通図柄表示部 161、普通図柄用保留表示部 162、第 1 特別図柄表示部 163、第 2 特別図柄表示部 164、第 1 特別図柄用保留表示部 165、第 2 特

50

別図柄用保留表示部 166、確変報知用表示部 167、時短報知用表示部 168、普電用ソレノイド 148、および、特電用ソレノイド 135 等が接続されている。また、主制御回路 200 には、これらの他、性能表示モニタ 170 およびエラー報知モニタ 172 等も接続されている。主制御回路 200 は、I/O ポート 205 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【0120】

性能表示モニタ 170 には、メイン CPU 201 の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば 60000 個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

10

【0121】

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

【0122】

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

20

【0123】

さらに、主制御回路 200 には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ 186 にデータ送信する際に用いる外部端子板 184、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー 174、メイン RAM 203 に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ 176 等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ 176 は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

30

【0124】

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

40

【0125】

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

【0126】

【1-2-2. サブ制御回路】

サブ制御回路 300 は、サブ CPU 301、プログラム ROM 302、ワーク RAM 3

50

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

【０１２７】

プログラムＲＯＭ３０２には、サブＣＰＵ３０１により第１のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ３０１は、プログラムＲＯＭ３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

10

【０１２８】

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

【０１２９】

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

20

【０１３０】

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

【０１３１】

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

30

【０１３２】

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

【０１３３】

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

40

【０１３４】

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

【０１３５】

役物制御回路３０７は、各役物（例えば、演出用役物群５８のうちの一または複数の役

50

物)の動作を制御するための回路である。役物制御回路307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データROM等を備える。

【0136】

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

10

【0137】

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

【0138】

[1-2-3. 払出・発射制御回路]

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

20

【0139】

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

【0140】

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

30

【0141】

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

【0142】

[1-2-4. 電源供給回路]

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

40

【0143】

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

【0144】

[1-3. 遊技フロー]

次に、図7および図8を参照して、遊技フローの一例について説明する。図7は、遊技フローの一例である。図8は、遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。なお

50

、図 7 に示される遊技フローは、制御上のフローではなく、外観で把握できるフローである。

【0145】

図 7 に示されるように、パチンコゲームでは、遊技者等のユーザー操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞口（例えば、第 1 始動口 120 等）に入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われる。パチンコゲームには、特別図柄を用いる「特別図柄ゲーム」と、普通図柄を用いる「普通図柄ゲーム」とが含まれる。特別図柄ゲームとは、例えば、始動口 120、140 への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行し、大当り遊技状態に移行させるか否か等を決定するゲームである。また、普通図柄ゲームとは、例えば、通過ゲート 126 への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定処理を実行し、普通電動役物 146 を作動させて入賞口（本実施例では第 2 始動口 140）を開放状態とするか否か等を決定するゲームである。なお、この明細書において、「特別図柄ゲーム」を「遊技」と称する場合もあるが、「遊技」は広い概念で用いられる用語であり、例えば、普通図柄ゲームや演出ボタン 54 等の操作部（例えば図 1 参照）を使用する演出上のゲーム等も「遊技」に含まれる。

10

【0146】

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

20

【0147】

特別図柄ゲームにおいて大当りを示す停止表示態様が第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164 に導出されると、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別電動役物 133 の作動によって大入賞口 131 が所定時間（例えば最大 30000 msec）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大入賞口 131 への入賞可能性が相対的に高められる。

30

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

40

【0151】

[1-3-1. 特別図柄ゲーム]

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

【0152】

第 1 始動口 120 または第 2 始動口 140 への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が行われる。この特別図柄始動入賞処理では、特別図柄用の各種カウンタ（例えば、大当り判定用カウンタ、図柄決定用カウンタ等）から特別図柄にかかる各種データ

50

(例えば、大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等)がそれぞれ抽出(取得)される。抽出された各乱数値は始動情報として保留される。この特別図柄始動入賞処理は、特別図柄制御処理の実行中であっても行われる。

【0153】

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

10

【0154】

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

【0155】

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

20

【0156】

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

【0157】

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

30

【0158】

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

40

【0159】

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

【0160】

50

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

【1-3-2. 普通図柄ゲーム】

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

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メインCPU201は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部161（図5、図6参照）に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メインCPU201は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物146（図4参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施

10

20

30

40

50

例では例えば第2始動口140（図4参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メインCPU201は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。

【0169】

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

10

【0170】

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

20

【0171】

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

【0172】

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

30

【0173】

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

【0174】

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

40

【0175】

〔1-3-3. 遊技状態遷移〕

図8に示されるように、遊技の状態は、非大当り遊技状態と大当り遊技状態とに大別することができる。非大当り遊技状態では、上述したとおり特別図柄ゲームを実行し、特別図柄の当り判定処理の結果として大当りが導出されると、非大当り遊技状態から大当り遊

50

技状態に移行する。大当り遊技状態では、上述したとおりラウンド遊技が実行され、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、普通図柄の可変表示については、大当り遊技状態であっても実行可能とされている。なお、小当り遊技状態についての説明は省略するものとする。

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

時短遊技状態が重ねて実行されている場合であっても、遊技者からは、複数の時短遊技状態のうちいずれか一の時短遊技状態に制御されているものと把握される。

【0184】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【0185】

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

【0186】

大当たり遊技状態が終了すると、遊技仕様にもよるが、通常遊技状態、時短遊技状態、および高確遊技状態（例えば高確時短遊技状態）のいずれにも移行させることができる。ただし、大当たり遊技状態が終了したときに移行できる時短遊技状態は、A時短遊技状態に限られる。

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【0194】

[1-4. 基本仕様]

10

20

30

40

50

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

【0195】

第 1 のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 201 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メイン CPU 201 の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。

【0196】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 301 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 7 の表示領域に表示する制御を実行する。なお、「正規な遊技態様」とは、複数の遊技態様（例えば発射態様）のうち遊技者にとって最も不利益とならない（遊技者にとって有利な）遊技態様が相当する。

【0197】

〔1-4-1. 設定値毎の大当たり確率〕

図 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。図 9 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機では、上述の設定キー 174 やバックアップクリアスイッチ 176（いずれも図 6 参照）等を用いて、例えば設定 1 ～ 設定 6 といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当たり確率は設定値に応じて異なっており、メイン CPU 201 は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

なお、第 1 のパチンコ遊技機では小当りが抽選対象に含まれていないが、小当りを抽選対象に含むようにしてもよい。小当りを抽選対象に含む場合、小当り確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。また、小当りを抽選対象に含む場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのうち一方の特別図柄（例えば第 2 特別図柄）の当り判定処理が行われた場合に限

り小当りに当選しうるようにしてもよい。この場合、他方の特別図柄（例えば第1特別図柄）の当り判定処理では、小当り当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当り確率を0として小当り当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

【0202】

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

【0203】

また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当り確率が異なっているが、これに限定されず、例えば、設定1と設定2とで共通の大当り確率、設定3と設定4とで共通の大当り確率、設定5と設定6とで共通の大当り確率といったように、複数の設定値で大当り確率を同じにしてもよい。

【0204】

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

【0205】

【1-4-2. 特別図柄の当り判定テーブル】

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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

また、メインCPU201は、第2特別図柄の当り判定処理において、第1特別図柄の当り判定処理と同様、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り

10

20

30

40

50

」、または「ハズレ」に決定する。第2特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0または1）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【0211】

本実施例では、例えば、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が0～408のいずれかである場合、メインCPU201は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が409～613のいずれかである場合、メインCPU201は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が614～65535のいずれかである場合、メインCPU201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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

【0215】

このように、本実施例では、例えば0～65535の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、0から所定幅（例えば、第1特別図柄の当り判定処理であれば0～408）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば614～65535）をハズレ判定

値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがオフからオン（またはオンからオフ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【0216】

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

10

【0217】

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

【0218】

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

20

【0219】

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

30

【0220】

[1-4-3. 特別図柄判定テーブル]

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

【0221】

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

40

【0222】

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

50

た、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

【0223】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0～9のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が10～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

10

【0224】

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

【0225】

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

20

【0226】

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

30

【0227】

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

【0228】

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

40

【0229】

[1-4-4. 特別図柄停止態様決定テーブル]

図12(A)は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部163または第2

50

特別図柄表示部 164 (図 5 参照) に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される。

【0230】

図 12 (A) に示されるように、第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164 (図 5 参照) に導出される特別図柄の停止態様は、例えば 0~7 の領域で構成される 1 バイトの制御信号で構成される。第 1 特別図柄の 0~7 の各領域は、第 1 特別図柄表示部 163 を構成する 8 個の LED 163a~163h (図 5 参照) のいずれかに 1 対 1 で対応している。例えば、第 1 特別図柄の領域 0 は 163a に対応し、第 1 特別図柄の領域 1 は 163b に対応し、第 1 特別図柄の領域 2 は 163c に対応し、第 1 特別図柄の領域 3 は 163d に対応し、第 1 特別図柄の領域 4 は 163e に対応し、第 1 特別図柄の領域 5 は 163f に対応し、第 1 特別図柄の領域 6 は 163g に対応し、第 1 特別図柄の領域 7 は 163h に対応している。

10

【0231】

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

20

【0232】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄表示部 163, 164 に導出される LED の表示態様 (時短当りの表示態様) は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」の場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄表示部 163 を構成する 8 個の LED のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する LED 163a と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する LED 163h とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 163 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z1」の場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄表示部 163 を構成する 8 個の LED のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する LED 163a と、第 1 特別図柄の領域 1 に対応する LED 163b と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する LED 163h とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 163 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z2」の場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄表示部 163 を構成する 8 個の LED のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する LED 163a と、第 1 特別図柄の領域 2 に対応する LED 163c と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する LED 163h とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 163 を停止表示するよう決定する。また、選択図柄コマンドが「z7」の場合、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄表示部 164 を構成する 8 個の LED のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する LED 164a と、第 2 特別図柄の領域 1 に対応する LED 164b と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する LED 164h とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 164 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z8」の場合、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄表示部 164 を構成する 8 個の LED のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する LED 164a と、第 2 特別図柄の領域 2 に対応する LED 164c と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する LED 164h とを点灯し、その他の LED が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 164 を停止表示するよう決定する。

30

40

【0233】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、特別図柄表示部 163, 164 に導出される LED の表示態様 (大当りの表示態様) は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z3」の場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄表示部 163 を構成する 8 個の LED のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する LED 163d

50

3 d と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 3 e と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 4」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 3 f と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 5」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 3 e と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 3 f と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 9」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 4 d と、第 2 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 4 e と、第 2 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 4 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1 0」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 4 d と、第 2 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 4 f とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

10

20

【0 2 3 4】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D の表示態様（ハズレの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 6」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h のみを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1 1」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h のみを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

30

【0 2 3 5】

メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて特別図柄の停止態様を決定すると、決定された態様に対応する制御信号を第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する各 L E D に出力し、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出される特別図柄の停止態様を制御する。

【0 2 3 6】

なお、図 1 2 (A) では、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 に導出される L E D の表示態様と、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出される L E D の表示態様とを、便宜上、同じテーブルにあらわしている。ただし、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 と第 2 特別図柄表示部 1 6 4 とで、制御信号は別々に送信されるようにするとよい。

40

【0 2 3 7】

図 1 2 (B) は、第 1 のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路 3 0 0 のプログラム R O M に記憶されている装飾図柄停止態様決定テーブルの一例である。装飾図柄停止態様決定テーブルは、表示装置 7 に表示される装飾図柄の可変表示が停止したときに導出される装飾図柄の停止態様（図柄組合せ）を、図柄指定コマンドに応じて決定する際に参照される。なお、図 1 2 (B) に示される「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【0 2 3 8】

なお、第 1 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のうちいずれか一方のみが可変表示可能であるため、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の

50

うち可変表示されている特別図柄についての表示演出が表示装置 7 にて行われるよう制御する。この場合、サブ CPU 301 は、可変表示されている特別図柄が第 1 特別図柄であるか第 2 特別図柄であるかを把握できる態様で、表示演出を行うことが好ましい。

【0239】

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

10

【0240】

なお、第 1 のパチンコ遊技機では特別図柄抽選の結果に小当りが含まれないが、特別図柄抽選の結果に小当りが含まれる場合は、例えば、中図柄を構成する図柄に、小当り図柄（特別図柄抽選の結果が小当りである場合に停止表示される図柄）を含めるようにしてもよい。この場合、特別図柄抽選の結果が小当りであると、サブ CPU 301 は、中図柄を小当り図柄で停止表示するため、小当りに当選したことを遊技者が把握することができる。

【0241】

図 12 (B) に示されるように、図柄指定コマンドが「z A 1」または「z A 6」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。

20

【0242】

図柄指定コマンドが「z A 2」または「z A 7」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「z A 2」または「z A 7」である場合（選択図柄コマンドが「z 2」または「z 8」である場合）は、後述の図 13 を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「z A 1」または「z A 6」である場合（選択図柄コマンドが「z 0」、「z 1」または「z 7」である場合）と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利度合いが高い。

30

【0243】

図柄指定コマンドが「z A 3」または「z A 8」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を奇数図柄の揃い図柄（そろ目）で停止させる。

【0244】

図柄指定コマンドが「z A 4」または「z A 9」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を偶数図柄の揃い図柄（そろ目）で停止させる。なお、図柄指定コマンド「z A 4」は、後述の図 13 を参照すると分かるように、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンにセットされる場合（選択図柄コマンドが「z 4」の場合）と、確変フラグがオンにセットされない場合（選択図柄コマンドが「z 5」の場合）とがある。そこで、本実施例では、選択図柄コマンドが「z 4」及び「z 5」のいずれであったとしても、サブ CPU 301 は、偶数図柄の揃い図柄（そろ目）で装飾図柄が停止するよう制御し、大当り遊技状態において、確変当り（確変フラグがオンにセットされる当り）であることを示す昇格演出を行うようにするとよい。

40

【0245】

また、後述の図 13 を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「z A 4」または「z A 9」である場合は、後述の図 13 を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが

50

「z A 3」または「z A 8」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「z A 3」または「z A 8」である場合、図柄指定コマンドが「z A 4」または「z A 9」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。

【0246】

なお、図柄指定コマンドが「z A 5」または「z A 10」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄をばらけ目で停止させる。ばらけ目は、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄のうち少なくとも一つの図柄が他の図柄と異なる停止態様が相当する。

【0247】

図12（B）では、図柄指定コマンドに応じた装飾図柄の停止態様（例えば、図柄指定コマンドが「z A 1」の場合、左図柄「2」、中図柄「時短」、右図柄「4」）を例示しているが、図12（B）の装飾図柄の停止態様の欄に示される停止態様はあくまでも例示であって、これに限られない。

【0248】

〔1-4-5. 当り種類決定テーブル〕

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

【0249】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 0」の場合、メインCPU201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を10回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z 1」の場合および「z 7」の場合、メインCPU201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を50回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z 2」の場合および「z 8」の場合、メインCPU201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を100回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインCPU201は、上述した時短当りの表示態様を第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、C時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【0250】

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

【0251】

10

20

30

40

50

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

【0252】

また、メインCPU201は、確変フラグがオンであるときに「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部163, 164に導出するようにしてもよい。

10

【0253】

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

20

【0254】

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

【0255】

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

【0256】

30

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

【0257】

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

40

【0258】

また、選択図柄コマンドが「z5」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば200回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163に導出した

50

後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。

【0259】

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

10

【0260】

なお、高確時短遊技状態における時短性能は、A時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A時短における時短性能と異ならせてもよい。

【0261】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z11」の場合）、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【0262】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z11」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図13の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図13に図示したものである。

20

【0263】

このように、本実施例において、メインCPU201は、図10の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第1始動口120または第2始動口140に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインCPU201は、図11の特別図柄判定テーブルを参照し、第1始動口120または第2始動口140に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部163、164に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

30

【0264】

また、図13に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるA時短遊技状態の時短回数は、例えば、200回（選択図柄コマンドが「z5」の場合）、または300回（選択図柄コマンドが「z10」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるC時短遊技状態の時短回数は、例えば、10回（選択図柄コマンドが「z0」の場合）、50回（選択図柄コマンドが「z1」、「z7」の場合）、または100回（選択図柄コマンドが「z2」、「z8」の場合）である。すなわち、A時短遊技状態における時短回数の期待値が、C時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A時短遊技状態をC時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。

40

【0265】

50

なお、A時短遊技状態における時短回数の期待値をC時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図14に示されるように、C時短遊技状態における時短回数の期待値をA時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図14は、図13に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図14では、A時短遊技状態の時短回数は、例えば、50回（選択図柄コマンドが「z5」、「z10」の場合）である。これに対し、C時短遊技状態の時短回数は、例えば、50回（選択図柄コマンドが「z0」の場合）、100回（選択図柄コマンドが「z1」、「z7」の場合）または200回（選択図柄コマンドが「z2」、「z8」の場合）である。このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

20

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

【0269】

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

【0270】

【1-4-6. 特別図柄の変動パターンテーブル】

30

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

40

【0271】

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

【0272】

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

50

れかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

なお、本実施例では、メインCPU201は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【0276】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU201が決定しているが、これに限られず、サブCPU301が決定するようにしてもよい。

【0277】

なお、メインCPU201は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第2特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【0278】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【0279】

決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート206を介してメインCPU201からサブCPU301のコマンド入力ポート308に送信される。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。

【0280】

なお、図15には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【0281】

また、本実施例では、例えば、当り判定処理の結果がハズレである場合、時短の種類にかかわらず時短フラグがオンであるか否かに応じて特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が時短の種類に応じて異なりうるようにしてもよい。例えば、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なるようにしてもよい。

【0282】

〔1-4-7. 時短遊技状態〕

上述したとおり、本実施例では、時短遊技状態として、A時短遊技状態と、B時短遊技状態と、C時短遊技状態とが用意されている。これらの時短遊技状態について、以下に説明する。

【0283】

A時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「z5」または「z10」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御さ

10

20

30

40

50

れる時短遊技状態である。すなわち、本実施例において、A時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「z5」または「z10」の大当り）に当選することである。ただし、A時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずA時短遊技状態に移行するのではなく、A時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、A時短遊技状態に移行させない。

【0284】

また、A時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「A時短規定回数」と称する）の特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の可変表示が実行された場合（図13の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。

10

【0285】

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

20

30

【0286】

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

40

【0287】

なお、天井カウンタは、電源が投入された場合、大当り遊技状態に制御された場合、RAM203内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ（例えば、設定キー17

50

4や専用のスイッチ)が操作された場合、普通図柄当り確率を変更可能な遊技機にあっては普通図柄当り確率の高確率が終了した場合等、所定の条件が成立するとリセットされる。そして、天井カウンタの更新が許容されると、特別図柄の可変表示が実行される都度、天井カウンタが更新される。例えば確変フラグがオンである場合、天井カウンタの更新が許容されない。

【0288】

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

10

【0289】

大当り遊技状態に制御されたことによって天井カウンタがクリアされた場合、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンでなければ、メインCPU201は、1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。また、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンであれば、特別図柄の可変表示が行われても天井カウンタを更新しないが、例えばST機や確変転落抽選を行う仕様であれば、確変フラグがオフになった後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新する。なお、確変転落抽選を行う仕様の場合、特別図柄の可変表示の開始時に確変フラグがオンからオフに変更されるため、特別図柄の可変表示の終了時に天井カウンタの更新を行う場合、特別図柄の可変表示の終了時に確変フラグがオフであれば天井カウンタを更新するようにしてもよい。

20

【0290】

なお、メインCPU201により確変転落抽選が行われる仕様のパチンコ遊技機の場合、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドを受信すると、確変転落抽選に当選したことを示唆する演出や、高確遊技状態から低確遊技状態への移行を示唆する演出を行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、天井カウンタによるカウントの開始時点、すなわちB時短遊技状態への移行タイミングを、表示装置7に表示される表示演出等に基づいて遊技者が把握することが困難となり、面白みのあるゲーム性を提供することが可能となる。B時短遊技状態への移行タイミングの把握が困難である場合、例えばB時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出やガセのカウントダウン演出を、サブCPU301による制御によって表示装置7に表示することにより、より一層興趣を高めることが可能となる。

30

【0291】

また、RAM203内の作業領域(揮発性領域)のクリア処理(バックアップクリア処理)が行われた場合、メインCPU201は、RAM203内の作業領域のクリア処理後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。

【0292】

さらに、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ(例えば、設定キー174や専用のスイッチ)が操作された場合、メインCPU201は、上記別のスイッチが操作された後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。

40

【0293】

また、B時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、予め定められた規定回数(以下「B時短規定回数」と称する)分の特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)の可変表示が実行された場合とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。B時短遊技状態の終了条件の一つである「B時短規定回数分の特別図柄の可変表示が実行された場合」は、B時短規定回数目の特別図柄の可変表示(以下「B時短最終変動」と称する)が開始されたときとしてもよいし、B時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわ

50

ち、B時短遊技状態の終了タイミングは、B時短最終変動が開始されてからこのB時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

【0294】

C時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、C時短遊技状態への移行条件は、時短当り（選択図柄コマンドが「z0」～「z2」、「z7」または「z8」の時短当り）に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出（確定表示）されることである。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずC時短遊技状態に移行するのではなく、C時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、B時短遊技状態とC時短遊技状態とが重ねて実行されない仕様（詳細は後述する）であって、B時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等）には、C時短遊技状態に移行させない。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずC時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインCPU201は、C時短遊技状態に移行させないにもかかわらず、時短当りの表示態様を特別図柄表示部163, 164に導出する制御を実行する。

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

【1-4-8. 普通図柄の当り判定テーブル】

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

【0299】

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

10

20

30

40

50

する際)に参照されるテーブルである。

【0300】

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

【0301】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短の種類毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

10

【0302】

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

20

【0303】

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

【0304】

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

30

【0305】

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

【0306】

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

40

【0307】

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

【0308】

50

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

【0309】

[1-4-9. 普通図柄判定テーブル]

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

【0310】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の当落判定値データと、通過ゲート126(図4参照)を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値と、に基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば0~99(100種類)の中から抽出される。

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

なお、本実施例において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル(図16参照)を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル(図17参照)を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、

これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【0317】

【1-4-10. 普通図柄当り種類決定テーブル】

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

10

【0318】

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

【0319】

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

20

【0320】

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

【0321】

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

30

【0322】

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

【0323】

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

40

【0324】

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

【0325】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が

50

「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【0326】

なお、普通電動役物 1 4 6 の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物 1 4 6 が開放された場合、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【0327】

A 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

10

【0328】

また、B 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンは、C 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【0329】

【1-4-11. 普通図柄の変動パターンテーブル】

図 19 は、第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際（すなわち、後述の図 43 の S293 の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際）に参照される。メイン CPU 201 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート 126（図 4 参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0～99（100 種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

20

【0330】

図 19 に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0～99 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 300000ms に決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで最も長い。

30

【0331】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0～89 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 500ms に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 90～99 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 800ms に決定される。

【0332】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0～39 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 500ms に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 40～79 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1000ms に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 80～99 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1500ms に決定される。

40

【0333】

また、C 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0～39 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 500ms に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 40～79 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1000ms に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 80～99 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1500ms に決定される。

【0334】

このように、1 回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A

50

時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、A時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、A時短遊技状態は、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態のなかで、普通電動役物146が開放されるまでの時間が最も短い。

【0335】

また、B時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値は、C時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値と同じとなっているが、これに限られない。

【0336】

[1-5. 時短遊技状態にかかわる処理の詳細]

[1-5-1. 時短当り時にセットされる時短回数]

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

【0337】

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

【0338】

[1-5-2. 時短遊技状態の重複]

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

【0339】

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

【0340】

[1-5-2-1. 時短遊技状態を重ねて実行する態様]

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

【0341】

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

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態

10

20

30

40

50

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

【0342】

例えば、A時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもA時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインCPU201は、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、A時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、A時短遊技状態の時短残回数が200回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が50回である場合、特別図柄表示部163，164に時短当りの表示態様が導出されるものの、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り200回である。したがって、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、「時短当り」に当選せずにA時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【0343】

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

【0344】

【1-5-2-1-2. C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行する態様】

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

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

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

ての外観上は、天井カウンタが天井値に到達することなくC時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【0348】

一方、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合に、B時短規定回数の方がC時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、B時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C時短遊技状態の時短残回数が20回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、B時短遊技状態として実行可能な時短回数が300回である場合、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り300回である。すなわち、C時短遊技状態の時短残回数である20回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の280回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

10

【0349】

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

20

【0350】

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

【0351】

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

30

【0352】

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

40

【0353】

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

50

を行い、C時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはC時短移行表示演出を行う等、B時短移行表示演出及びC時短移行表示演出のうちいずれかの表示演出を優先して行うこととしてもよい。

【0354】

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

【0355】

[1-5-2-1-3. 複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合の時短性能]

以上、一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行する態様、および、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行する態様について説明した。

【0356】

このように複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能が維持される。このような仕様のパチンコ遊技機では、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能はそれぞれ異なってもよいが、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能を同じにすることが好ましい。

【0357】

例えば、一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、一の時短遊技状態の時短性能と、C時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。また、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、C時短遊技状態の時短性能と、B時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。

【0358】

また、複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機において、先に実行されている時短遊技状態に対して後から重ねて実行できる時短遊技状態については、例えば、先に実行されている時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能とを備えるようにしてもよい。そして、先に実行されている時短遊技状態に対して時短遊技状態を重ねて実行する場合は一の時短性能を発動させ、通常遊技状態において時短遊技状態を発動させる場合のように時短遊技状態を重ねて実行しない場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

【0359】

例えば、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機である場合、B時短遊技状態の時短性能を、C時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能との例えば2つの時短性能を設ける。そして、C時短遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は一の時短性能を発動させ、いずれの時短遊技状態でもない通常遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

【0360】

[1-5-3. 時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

時短遊技状態を重ねて実行しない態様としては、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含まないように当り判定処理を行う態様と、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含むように当り判定処理を行い、時短遊技状態が重複したとしても時短遊技状態を重ねて実行しない態様（以下「後者の態様」と称する）とが考えられる。後者の態様としては、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視してC時短遊技状態を重ねて実行しない態様と、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしてもこれを無視してB時短遊技状態を重ねて実行しない態様との2態様が考えられる。以下に、後者の態様として考えられる上記の2態様について説明する。

【0361】

[1-5-3-1. 一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態

10

20

30

40

50

において「時短当り」に当選した場合、上述したとおり、メインCPU201は、特別図柄表示部163, 164に、時短当りの表示態様を導出する。ただし、メインCPU201は、一の時短遊技状態における最後の特別図柄の可変表示（以下「時短最終変動」と称する）でない限り、「時短当り」に基づくC時短遊技状態に制御することなく、一の時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、一の時短遊技状態に制御する。この場合、一の時短遊技状態に制御されていること（時短最終変動を除く）は、C時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【0362】

一方、一の時短遊技状態における時短最終変動において「時短当り」に当選した場合、メインCPU201は、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合と、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合とで、異なる制御を実行する。

10

【0363】

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

【0364】

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

20

【0365】

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

30

【0366】

【1-5-3-2. C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行しない態様】

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

【0367】

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

40

【0368】

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

【0369】

ただし、天井最終変動においてC時短遊技状態の時短残回数が0である場合、メインCPU201は、プログラムの処理に応じて、B時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、C時短遊技状態の終了処理がB時短遊技状態の開始処

50

理よりも先に行われる場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了するとともにB時短遊技状態に制御する。一方、C時短遊技状態の終了処理がB時短遊技状態の開始処理の後に行われる場合、メインCPU201は、B時短遊技状態に制御することなくC時短遊技状態を終了する。すなわち、メインCPU201は、B時短遊技状態を開始しようとする時点において、C時短遊技状態の終了処理が未処理であればB時短遊技状態に制御することなくC時短遊技状態を終了し、C時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればB時短遊技状態に制御する。この場合、C時短遊技状態の終了処理をB時短遊技状態の開始処理の後に行うことは、B時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【0370】

なお、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。

【0371】

〔1-6. 主制御処理〕

次に、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。

〔1-6-1. 主制御メイン処理〕

まず、図20～図23を参照して、メインCPU201により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図20～図23は、第1のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【0372】

メインCPU201は、まず、電断信号がHighレベルであるか否かを判定する（S11）。なお、図示しないが、メインCPU201は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定をS11に先だって行うことは言うまでもない。

【0373】

S11において電断信号がHighレベルでないと判定された場合（S11がNO判定の場合）、メインCPU201は、S11の判定処理を繰り返す。

【0374】

一方、S11において電断信号がHighレベルであると判定された場合（S11がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS12に移す。

【0375】

S12において、メインCPU201は、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のフラグ管理処理を行う（S12）。この処理では、バックアップクリアスイッチ176のオン／オフ状態、および、設定キー174のオン／オフ状態の退避処理が行われる。すなわち、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のオン／オフ状態を、メインRAM203内の起動制御フラグ領域に格納する。また、この処理では、遊技許可フラグがオフにセットされる。メインCPU201は、S12の処理を実行した後、処理をS13に移す。

【0376】

S13において、メインCPU201は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路300側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば12000.07msecである。メインCPU201は、S13の処理を実行した後、処理をS14に移す。

【0377】

なお、サブ制御回路300側の起動待ちを行っている間、メインCPU201は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時のWDTの出力処理、所定のタイミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。

【0378】

S14において、メインCPU201は、起動前（前回）の電断が正常電断であったか否かを判定する。この処理では、メインRAM203内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。

【0379】

S14において正常電断でなかったと判定された場合（S14がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS18に移す。

【0380】

一方、S14において正常電断であったと判定された場合（S14がYES判定の場合）、メインCPU201は、メインRAM203内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（S15）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（S16）。メインCPU201は、S16の処理を実行した後、処理をS17に移す。

【0381】

S17において、メインCPU201は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

10

【0382】

S17において照合結果が異常でない、すなわち正常であると判定された場合（S17がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS22に移す。なお、S22以降の処理については後述する。

【0383】

一方、S17において照合結果が異常である、すなわち正常でないと判定された場合（S17がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS18に移す。

【0384】

S18において、メインCPU201は、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオンである場合はNO判定となり、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオフである場合、並びに、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のいずれか一方がオフである場合はYES判定となる。

20

【0385】

S18において設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（S18がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS21に移す。なお、S21の処理については後述する。

【0386】

一方、S18において設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（S18がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS19に移す。

30

【0387】

S19において、メインCPU201は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインCPU201は、S19の処理を実行した後、処理をS20に移す。

【0388】

S20において、メインCPU201は、性能表示モニタ170（図6参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ170に信号が出力されるI/Oポート205の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ170内の所定のLEDが点灯し、エラー表示が行われる。メインCPU201は、S20の処理を実行した後、永久ループに入る。

40

【0389】

このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインRAM203内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオンであると判定されるまで、第1のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。

【0390】

次に、S21の処理について説明する。S21において、メインCPU201は、設定変更であることを示す値をメインRAM203内の起動制御フラグ領域に格納する。この

50

処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインCPU201は、S21の処理を実行した後、処理をS22に移す。

【0391】

S22において、メインCPU201は、メインRAM203内のXINT検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う。メインCPU201は、S22の処理を実行した後、処理をS23に移す。

【0392】

S23において、メインCPU201は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の起動制御フラグ領域に格納された起動制御フラグの値に基づいて、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／RAMクリア）を判定する。メインCPU201は、S23の処理を実行した後、処理をS24に移す。

【0393】

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

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

S34において、メインCPU201は、割込許可処理を行う。メインCPU201は、S34の処理を実行した後、処理をS35に移す。

10

【0406】

S35において、メインCPU201は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば2 msec）の3倍である6 msecである。

【0407】

S35においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（S35がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS26の処理に戻し、S26以降の処理を行う。

【0408】

一方、S35においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（S35がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS36に移す。

20

【0409】

S36において、メインCPU201は、メインRAM203の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から1減算する処理を3回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メインCPU201は、S36の処理を実行した後、処理をS37に移す。

【0410】

なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、S37～S44の処理）の実行前に、例えば6 msecの割込禁止区間（S26～S35の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば6 msec毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の3倍とする例を説明したが、これに限られない。

30

【0411】

S37において、メインCPU201は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば6 msec）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メインRAM203の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メインCPU201は、S37の処理を実行した後、処理をS38に移す。

【0412】

S38において、メインCPU201は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メインCPU201は、S38の処理を実行した後、処理をS39に移す。

40

【0413】

S39において、メインCPU201は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図26を参照して後述する。メインCPU201は、S39の処理を実行した後、処理をS40に移す。

【0414】

S40において、メインCPU201は、普通図柄制御処理を行う。この処理にでは、

50

普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図 43 を参照して後述する。メイン CPU 201 は、S 40 の処理を実行した後、処理を S 41 に移す。

【0415】

S 41 において、メイン CPU 201 は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、LED ユニット 160 の各表示部（例えば、第 1 特別図柄表示部 163、第 2 特別図柄表示部 164 等）に出力する表示データの設定処理が行われる。メイン CPU 201 は、S 41 の処理を実行した後、処理を S 42 に移す。

【0416】

S 42 において、メイン CPU 201 は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理では、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理、試射試験信号の生成処理等が行われる。なお、試射試験信号の生成処理は、メイン RAM 203 内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メイン CPU 201 は、S 42 の処理を実行した後、処理を S 43 に移す。

10

【0417】

S 43 において、メイン CPU 201 は、ポート出力処理を行う。この処理では、コマンド出力ポート 206（図 6 参照）への出力データのセット（転送）が行われる。メイン CPU 201 は、S 43 の処理を実行した後、処理を S 44 に移す。

【0418】

S 44 において、メイン CPU 201 は、状態監視処理を行う。この処理では、発射位置判定処理、遊技異常検知判定処理および払出異常検知判定処理等が行われる。発射位置判定処理では、発射位置（例えば、右打ちまたは左打ち）に変化があれば、発射位置コマンドが送信予約される。遊技異常検知判定処理では、異常があれば、遊技異常検知コマンドが送信予約される。払出異常検知判定処理では、異常があれば、払出異常検知コマンドが送信予約される。メイン CPU 201 は、S 44 の処理を実行した後、処理を S 26 に戻し、S 26 以降の処理を行う。

20

【0419】

〔1-6-2. 起動時初期設定処理〕

次に、図 24 を参照して、主制御メイン処理（図 20～図 23 参照）中の S 25 で行われる起動時初期設定処理について説明する。図 24 は、第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【0420】

メイン CPU 201 は、まず、起動制御フラグをロードする処理を行う（S 51）。メイン CPU 201 は、S 51 の処理を実行した後、処理を S 52 に移す。

【0421】

S 52 において、メイン CPU 201 は、起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であるか否かを判定する。

【0422】

S 52 において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値でないと判定された場合（S 52 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を S 54 に移す。

40

【0423】

一方、S 52 において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であると判定された場合（S 52 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を S 53 に移す。

【0424】

S 53 において、メイン CPU 201 は、第 2 通常遊技前処理を行う。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 50 を参照して後述する。第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メイン CPU 201 は、S 53 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 20～図 23 参照）に戻す。

【0425】

50

S 5 4において、メインCPU 2 0 1は、起動制御フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【0 4 2 6】

S 5 4において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値でないすなわちRAMクリアを示す値であると判定された場合（S 5 4がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 6に移す。

【0 4 2 7】

一方、S 5 4において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であると判定された場合（S 5 4がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 5に移す。

【0 4 2 8】

S 5 5において、メインCPU 2 0 1は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 6のS 3 3 6参照）で、サブ制御回路3 0 0に向けて送信される。メインCPU 2 0 1は、S 5 5の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0～図 2 3参照）に戻す。

【0 4 2 9】

S 5 6において、メインCPU 2 0 1は、第1通常遊技前処理を行う。この第1通常遊技前処理の詳細については、図 4 9を参照して後述する。第1通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU 2 0 1は、S 5 6の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0～図 2 3参照）に戻す。

【0 4 3 0】

【1－6－3．電断処理】

次に、図 2 5を参照して、主制御メイン処理（図 2 0～図 2 3参照）中のS 2 7で行われる電断処理について説明する。図 2 5は、第1のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【0 4 3 1】

メインCPU 2 0 1は、まず、XINT検知フラグがオンであるか否かを判定する（S 6 1）。

【0 4 3 2】

S 6 1においてXINT検知フラグがオンでないと判定された場合（S 6 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、電断処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0～図 2 3参照）に戻す。

【0 4 3 3】

一方、S 6 1においてXINT検知フラグがオンであると判定された場合（S 6 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 2に移す。

【0 4 3 4】

S 6 2において、メインCPU 2 0 1は、チェックサム値の算出処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 6 2の処理を実行した後、処理をS 6 3に移す。

【0 4 3 5】

S 6 3において、メインCPU 2 0 1は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メインRAM 2 0 3内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メインRAM 2 0 3のバックアップ領域に格納される。メインCPU 2 0 1は、S 6 3の処理を実行した後、処理をS 6 4に移す。

【0 4 3 6】

S 6 4において、メインCPU 2 0 1は、XINT検知フラグのクリア処理を行う。そして、S 6 4の処理を実行した後、メインCPU 2 0 1は、RAMアクセス禁止値設定処理を行う（S 6 5）を行う。メインCPU 2 0 1は、S 6 5の処理を実行した後、処理をS 6 6に移す。

10

20

30

40

50

【0437】

S66において、メインCPU201は、電断まで、CPUリセット待ち処理を繰り返す。

【0438】

【1-6-4. 特別図柄制御処理】

次に、図26を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理について説明する。図26は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【0439】

図26に示されるように、メインCPU201は、先ず、S71において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S71の処理を実行した後、処理をS72に移す。

10

【0440】

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

【0441】

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

20

【0442】

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

【0443】

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

30

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

40

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

50

S 7 4において第1特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S 7 4がN O判定の場合）、メインC P U 2 0 1は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図2 0～図2 3参照）に戻す。

【0 4 5 0】

一方、S 7 4において第1特別図柄が可変表示開始である、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S 7 4がY E S判定の場合）、メインC P U 2 0 1は、処理をS 7 5に移す。

【0 4 5 1】

S 7 5において、メインC P U 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図2 7を参照して後述する。メインC P U 2 0 1は、S 7 5の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図2 0～図2 3参照）に戻す。

【0 4 5 2】

なお、メインC P U 2 0 1は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S 7 1～S 7 5）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【0 4 5 3】

このように、本実施例では、第1のパチンコ遊技機として、第2特別図柄の始動情報が保留されている場合、第1特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 7 5）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第1特別図柄の始動情報が保留されている場合、第2特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 7 5）が実行される優先変動機としてもよいし、第1始動口1 2 0または第2始動口1 4 0への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【0 4 5 4】

〔1-6-5. 特別図柄管理処理〕

次に、図2 7を参照して、特別図柄制御処理（図2 6参照）中のS 7 5でメインC P U 2 0 1により実行される特別図柄管理処理について説明する。図2 7は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【0 4 5 5】

なお、制御状態番号が「0」の場合において、特別図柄管理処理は、S 7 3の処理（図2 6参照）がY E S判定のときは第2特別図柄が処理対象であり、S 7 4の処理（図2 6参照）がY E S判定のときは第1特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「0」でない場合は、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【0 4 5 6】

また、図2 7に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「5」）は、特別図柄の制御状態番号である。メインC P U 2 0 1は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【0 4 5 7】

メインC P U 2 0 1は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S 8 1）。

【0 4 5 8】

S 8 1において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S 8 1がN O判定の場合）、メインC P U 2 0 1は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図2 6参照）に戻す。

【0 4 5 9】

一方、S 8 1において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S 8 1がY E S判定の場合）、メインC P U 2 0 1は、処理をS 8 2に移す。

【0 4 6 0】

S 8 2において、メインC P U 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインC P U 2 0 1は、S 8 2の処理を実行した後、処理をS 8 3に移す。なお、メインC P

10

20

30

40

50

U 2 0 1 は、S 8 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 8 3 以降の処理を行う。

【0 4 6 1】

S 8 3 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS 8 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 2 8 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU 2 0 1 は、処理をS 8 4 に移す。

【0 4 6 2】

S 8 4 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS 8 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 2 9 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU 2 0 1 は、処理をS 8 5 に移す。

【0 4 6 3】

S 8 5 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS 8 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 3 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU 2 0 1 は、処理をS 8 6 に移す。

【0 4 6 4】

S 8 6 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。このS 8 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 4 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU 2 0 1 は、処理をS 8 7 に移す。

【0 4 6 5】

S 8 7 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。このS 8 7 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 4 1 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU 2 0 1 は、処理をS 8 8 に移す。

【0 4 6 6】

S 8 8 において、メインCPU 2 0 1 は、大当たり終了処理を行う。このS 8 8 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 4 2 を参照して後述する。

【0 4 6 7】

メインCPU 2 0 1 は、S 8 3 ～S 8 8 の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 2 6 参照）に戻す。

【0 4 6 8】

〔1-6-6. 特別図柄可変表示開始処理〕

次に、図 2 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中のS 8 3 でメインCPU 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 2 8 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【0 4 6 9】

図 2 8 に示されるように、メインCPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S 9 1）。

【0 4 7 0】

S 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S 9 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

【0 4 7 1】

一方、S 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S 9 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理をS 9 2 に移す。

【0 4 7 2】

10

20

30

40

50

S 9 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 9 2の処理を実行した後、処理をS 9 3に移す。

【0 4 7 3】

S 9 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図1 0参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。また、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。第1のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットする。メインCPU 2 0 1は、S 9 3の処理を実行した後、処理をS 9 4に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにされ、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにされる。

10

【0 4 7 4】

特別図柄の当り判定処理（S 9 3参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

【0 4 7 5】

S 9 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S 9 3）の結果（例えば、時短当り、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図1 1参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU 2 0 1は、S 9 4の処理を実行した後、処理をS 9 5に移す。

20

【0 4 7 6】

S 9 5において、メインCPU 2 0 1は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図1 3参照）を参照し、特別図柄決定処理（S 9 4）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、時短当りの種類も1つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインCPU 2 0 1は、S 9 5の処理を実行した後、処理をS 9 6に移す。

30

【0 4 7 7】

S 9 6において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図1 5参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S 9 3）の結果、時短フラグの値（0または1）、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインCPU 2 0 1は、S 9 6の処理を実行した後、処理をS 9 7に移す。

40

【0 4 7 8】

S 9 7において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図1 5参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決

50

定処理（Ｓ９６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９７の処理を実行した後、処理をＳ９８に移す。

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

〔１－６－７．特別図柄可変表示終了処理〕

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

10

20

30

40

50

S 1 1 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 3の処理を実行した後、処理をS 1 1 4に移す。

【0 4 9 0】

S 1 1 4において、メインCPU 2 0 1は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 4の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

【0 4 9 1】

〔1-6-8. 特別図柄遊技判定処理〕

次に、図 3 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中のS 8 5でメインCPU 2 0 1により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 3 0 は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0 4 9 2】

メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S 1 2 1）。

【0 4 9 3】

S 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S 1 2 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

【0 4 9 4】

一方、S 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定された場合（S 1 2 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 1 2 2に移す。

【0 4 9 5】

S 1 2 2において、メインCPU 2 0 1は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【0 4 9 6】

S 1 2 2において、大当たりである、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（S 1 2 2がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 1 2 3に移す。

【0 4 9 7】

一方、S 1 2 2において、大当たりでない、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（S 1 2 2がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 1 3 0に移す。

【0 4 9 8】

S 1 2 3において、メインCPU 2 0 1は、大当たり遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 1 8 4 を介してホールコンピュータ 1 8 6（いずれも図 6 参照）に出力される信号（例えば、大当たり信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU 2 0 1は、S 1 2 3の処理を実行した後、処理をS 1 2 4に移す。なお、外部端子板 1 8 4 を介して例えばホールコンピュータ 1 8 6 や島コンピュータに出力される信号については後述する。

【0 4 9 9】

また、S 1 2 3の大当たり遊技制御の開始設定処理において、メインCPU 2 0 1は、確

変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理を行う。

【0500】

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

10

【0501】

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

【0502】

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

20

【0503】

[1-6-9. 特別図柄遊技終了処理]

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

【0504】

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

30

【0505】

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

【0506】

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

40

【0507】

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

【0508】

[1-6-10. 時短管理処理]

次に、図32を参照して、メインCPU201により実行される時短管理処理について

50

説明する。図 3 2 は、第 1 のパチンコ遊技機において、特別図柄遊技終了処理（図 3 1 参照）中の S 1 3 1 でメイン CPU 2 0 1 により実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【0509】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、カウンタ更新処理を行う（S 1 4 1）。このカウンタ更新処理の詳細については、図 3 3 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 4 1 の処理を実行した後、処理を S 1 4 2 に移す。

【0510】

S 1 4 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、カウンタ判定処理を行う。このカウンタ判定処理の詳細については、図 3 6 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 4 2 の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄遊技終了処理（図 3 1 参照）に戻す。

【0511】

〔1-6-11. カウンタ更新処理〕

次に、図 3 3 を参照して、メイン CPU 2 0 1 により実行されるカウンタ更新処理について説明する。図 3 3 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図 3 2 参照）中の S 1 4 1 でメイン CPU 2 0 1 により実行されるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【0512】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、時短カウンタ更新処理を行う（S 1 5 1）。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図 3 4 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 5 1 の処理を実行した後、処理を S 1 5 2 に移す。

【0513】

S 1 5 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理の詳細については、図 3 5 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 5 2 の処理を実行した後、カウンタ更新処理を終了し、処理を時短管理処理（図 3 2 参照）に戻す。

【0514】

〔1-6-12. 時短カウンタ更新処理〕

次に、図 3 4 を参照して、メイン CPU 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図 3 4 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）中の S 1 5 1 でメイン CPU 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【0515】

なお、図 3 4 に示される時短カウンタ更新処理は、複数の時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重なって実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【0516】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいかなかを判定する（S 1 6 1）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たした場合に YES 判定され、いずれか一方でも満たしていなければ NO 判定される。

【0517】

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

【0518】

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

【0519】

A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または／および C 時短遊技状態への移行条件が成立し

10

20

30

40

50

た場合、移行条件が成立した時短遊技状態についての時短カウンタがセットされる。

【0520】

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

10

【0521】

S161において、時短フラグオンと、時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S161がNO判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図33）に戻す。

【0522】

一方、S161において時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定された場合（S161がYES判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタから1を減算する処理を行う（S162）。メインCPU201は、S162の処理を実行した後、処理をS163に移す。

【0523】

S163において、メインCPU201は、時短モード=3且つC時短カウンタが0より大きいかなかを判定する。この処理では、時短モード=3であって、C時短カウンタが0より大きい場合にYES判定される。S163がYES判定の場合、メインCPU201は、処理をS164に移す。

20

【0524】

なお、C時短カウンタは、時短遊技状態中にC時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このC時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、後述するB時短カウンタがセットされた場合、メインCPU201によりリセットされる。

【0525】

時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば2bitで構成し、先に実行されている時短遊技状態に対してC時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード=3」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対してB時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード=2」に設定される。

30

【0526】

一方、S163において、時短モード=3とC時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S163がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS165に移す。

【0527】

S164において、メインCPU201は、C時短カウンタから1を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインCPU201は、S164の処理を実行した後、処理をS165に移す。

40

【0528】

S165において、メインCPU201は、時短モード=2且つB時短カウンタが0より大きいかなかを判定する。この処理では、時短モード=2であって、B時短カウンタが0より大きい場合にYES判定される。S165がYES判定の場合、メインCPU201は、処理をS166に移す。

【0529】

なお、B時短カウンタは、時短遊技状態中（本実施例ではC時短遊技状態中）にB時短

50

遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このB時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、C時短カウンタがセットされた場合、メインCPU201によりリセットされる。

【0530】

一方、S165において、時短モード＝2とB時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S165がNO判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図33参照）に戻す。

【0531】

S166において、メインCPU201は、B時短カウンタから1を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインCPU201は、S166の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図33参照）に戻す。

【0532】

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

【0533】

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

【0534】

【1-6-13. 天井カウンタ更新処理】

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

【0535】

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

【0536】

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

【0537】

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

【0538】

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

【0539】

S172において、メインCPU201は、天井カウンタに1を加算する処理を行う。

メインCPU201は、S172の処理を実行した後、天井カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図33参照）に戻す。

【0540】

〔1-6-14. カウンタ判定処理〕

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

【0541】

メインCPU201は、まず、時短移行判定処理を行う（S181）。この時短移行判定処理の詳細については、図37を参照して後述する。メインCPU201は、S181の処理を実行した後、処理をS182に移す。

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

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

【0546】

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

【0547】

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

【0548】

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

【0549】

〔1-6-15. 時短移行判定処理〕

次に、図37を参照して、メインCPU201により実行される時短移行判定処理につ

10

20

30

40

50

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

【0550】

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

【0551】

S191において、確変フラグがオフでないと判定された場合（S191がNO判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインCPU201は、時短移行判定処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図36参照）に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、B時短遊技状態に移行させないようにすることができる。

10

【0552】

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

【0553】

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

【0554】

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

20

【0555】

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

【0556】

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

【0557】

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

30

【0558】

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

【0559】

〔1-6-16. 時短移行処理〕

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

40

【0560】

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

【0561】

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

50

ないようにすることができる。

【0562】

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

【0563】

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

【0564】

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

10

【0565】

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

【0566】

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

【0567】

20

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

【0568】

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

30

【0569】

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

【0570】

一方、S206において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（S206がYES判定）、メインCPU201は、処理をS207に移す。

【0571】

S207において、メインCPU201は、C時短遊技状態への移行にかかわる処理として、C時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、C時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを3にセットすることと、時短性能等を決定する。メインCPU201は、S207の処理を実行した後、処理をS208に移す。

40

【0572】

なお、C時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（例えば図13参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図16参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図17参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図18参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図19参照）に示されるとおり

50

である。

【0573】

S208において、メインCPU201は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図39を参照して後述する。メインCPU201は、S208の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図36参照）に戻す。

【0574】

【1-6-17. 時短設定処理】

次に、図39を参照して、メインCPU201により実行される時短設定処理について説明する。図39は、第1のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図38参照）中のS208でメインCPU201により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【0575】

メインCPU201は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（S211）。

【0576】

S211において、時短フラグがオンであると判定された場合（S211がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS212に移す。

【0577】

S211がYES判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ=天井値となった場合）や、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。

20

【0578】

なお、図示しないが、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインCPU201は、「時短モード=2」をセットするとともに、S205で決定されたB時短カウンタをセットする。また、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインCPU201は、「時短モード=3」にセットするとともに、S207で決定されたC時短カウンタをセットする。

30

【0579】

S211において、時短フラグがオンでないと判定された場合（S211がNO判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインCPU201は、処理をS214に移す。

【0580】

S212において、メインCPU201は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた時短遊技状態の時短残回数）と、新たな時短回数（S205またはS207で決定された時短回数）とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。

【0581】

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

40

【0582】

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

【0583】

S213において、メインCPU201は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理

50

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

【0584】

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

【0585】

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

【0586】

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

【0587】

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

【0588】

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

【0589】

このように、図32～図39を参照して説明した上述の時短管理処理において、メインCPU201は、B時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っている。本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、当り判定処理の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技

機の場合、天井最終変動における第1特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合が生じる。このように、天井最終変動における第1特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、メインCPU201は、小当り遊技状態が終了したことに基づいて、B時短遊技状態に移行させる処理を行うとよい。

【0590】

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

【0591】

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

【0592】

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

【0593】

また、B時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の所定範囲内(例えば、2.5～3.0倍)であることが好ましい。本実施例では、例えば特別図柄の当り判定テーブル(図10参照)に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当り確率が319分の1(設定値1の場合)であるから、天井値は、 $319 \times 2.5 \sim 319 \times 3.0$ (倍)の範囲内であることが好ましい。

【0594】

また、B時短遊技状態の終了条件であるB時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の規定倍数(例えば3.8倍)までとすることが好ましい。同様に、C時短遊技状態の終了条件であるC時短規定回数の上限についても、確変フラグ

がオフである場合の大当り確率の分母に規定数を乗じた値まで（例えば大当り確率の分母の3.8倍まで）とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当り確率が319分の1（設定値1の場合）であるから、B時短規定回数およびC時短規定回数は、いずれも、概ね1212（ 319×3.8 ）を上限とすることが好ましい。なお、B時短規定回数の上限とC時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。

【0595】

ところで、第1のパチンコ遊技機のように、例えば設定1～設定6といった大当り確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このよう
10
な場合、B時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば3.0）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

【0596】

〔1-6-18. 時短管理処理にかかわる変形例〕

なお、図32～図39を参照して説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図35参照）を、特別図柄遊技終了
20
処理（図31参照）において実行している。また、B時短遊技状態への移行にかかわる処理を、C時短遊技状態への移行にかかわる処理よりも優先して行うようにしている。さらに、B時短遊技状態への移行フラグ（天井フラグ）とC時短遊技状態への移行フラグ（時短当りフラグ）とを別個に設け、天井フラグがオンである場合にB時短遊技状態に移行させ、時短当りフラグがオンである場合にC時短遊技状態に移行させるようにしている。ただし、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミング、B時短遊技状態への移行とC時短遊技状態への移行との優先順位、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個にするか共通にするか、については、上記に限られず、様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。

【0597】

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

【0598】

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

【0599】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、天井到達時に「時短当り」が非当選であることを確認した上でB時短遊技状態に移行
40
させるようにしてもよい。

【0600】

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

【0601】

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

【0602】

10

20

30

40

50

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

【0603】

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

【0604】

さらに、複数の時短遊技状態が重なって実行されない場合、メインCPU201は、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きい場合に時短カウンタから1を減算する処理を行い、それ以外の場合には時短カウンタから1を減算しないようにするとよい。

10

【0605】

〔1-7. 大入賞口開放準備処理〕

次に、図40を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS86でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図40は、第1のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【0606】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S251）。

【0607】

20

S251において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S251がNO判定の場合）、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0608】

一方、S251において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合（S251がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS252に移す。

【0609】

S252において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、S252の処理を実行した後、処理をS253に移す。

30

【0610】

S253において、メインCPU201は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【0611】

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

40

【0612】

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

【0613】

S255において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU201は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う（S25

50

6)。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S256の処理後、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0614】

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

【0615】

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

【0616】

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

【0617】

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

【0618】

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

【0619】

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

【0620】

〔1-7-1. 大入賞口開放制御処理〕

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

【0621】

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

【0622】

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

【0623】

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

【0624】

S 2 7 2において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口1 3 1に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口1 3 1への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ1 3 2（図6参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、カウントスイッチ1 3 2により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納される。

【0 6 2 5】

S 2 7 2において、大入賞口1 3 1に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S 2 7 2がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 7 3に移す。

【0 6 2 6】

一方、S 2 7 2において、大入賞口1 3 1に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 2 7 2がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 7 4に移す。

【0 6 2 7】

S 2 7 3において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口1 3 1の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図40のS 2 5 8参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【0 6 2 8】

S 2 7 3において大入賞口1 3 1の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 2 7 3がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0 6 2 9】

一方、S 2 7 3において大入賞口1 3 1の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 2 7 3がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 7 4に移す。

【0 6 3 0】

S 2 7 4において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口1 3 1の閉鎖設定処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 2 7 4の処理を実行した後、処理をS 2 7 5に移す。

【0 6 3 1】

S 2 7 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 7 5）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図27のS 8 6参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 2 7 5の処理を実行した後、処理をS 2 7 6に移す。

【0 6 3 2】

S 2 7 6において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 2 7 6の処理を実行した後、処理をS 2 7 7に移す。

【0 6 3 3】

S 2 7 7において、メインCPU 2 0 1は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図45のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。そして、S 2 7 7の処理後、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0 6 3 4】

〔1-7-2. 大当たり終了処理〕

次に、図42を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS 8 8でメインCPU 2 0 1により実行される大当たり終了処理について説明する。図42は、第1のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【0 6 3 5】

メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S 2 8 1）。

10

20

30

40

50

【0636】

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

【0637】

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

【0638】

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

【0639】

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

【0640】

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

【0641】

[1-7-3. 普通図柄制御処理]

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

【0642】

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

【0643】

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

【0644】

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

【0645】

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

【0646】

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

【0647】

S293において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。この

10

20

30

40

50

S 2 9 3 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理において、メインCPU 201は、普通図柄の当り判定処理、普通図柄の変動パターン決定処理、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU 201は、処理をS 2 9 4に移す。

【0648】

S 2 9 4 において、メインCPU 201は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。このS 2 9 4 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この処理においてメインCPU 201は、普通図柄の可変表示を終了する際の各種処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU 201は、処理をS 2 9 5に移す。

10

【0649】

S 2 9 5 において、メインCPU 201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS 2 9 5 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この普通図柄遊技判定処理では、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたはハズレ）の判定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU 201は、処理をS 2 9 6に移す。

【0650】

S 2 9 6 において、メインCPU 201は、普通電動役物開放処理を行う。このS 2 9 6 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物146の開放処理が行われる。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU 201は、処理をS 2 9 7に移す。

20

【0651】

S 2 9 7 において、メインCPU 201は、普通図柄当り終了処理を行う。このS 2 9 7 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メインCPU 201は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【0652】

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

30

40

【0653】

[1-7-4. 外部マスカブル割込処理]

次に、図44を参照して、メインCPU 201の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図44は、第1のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

【0654】

メインCPU 201は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（S 3 0 1）。メインC

50

P U 2 0 1 は、S 3 0 1 の処理を実行した後、処理を S 3 0 2 に移す。

【 0 6 5 5 】

S 3 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる入力ポートである。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 2 の処理を実行した後、処理を S 3 0 3 に移す。

【 0 6 5 6 】

S 3 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、電断検知であるか否かを判定する。

10

【 0 6 5 7 】

S 3 0 3 において電断検知でないと判定された場合（S 3 0 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 5 に移す。一方、S 3 0 3 において電断検知であると判定された場合（S 3 0 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 4 に移す。

【 0 6 5 8 】

S 3 0 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、X I N T 検知フラグをセット（オンに）する。X I N T 検知フラグは電断することを示すフラグであり、X I N T 検知フラグの値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内の X I N T 検知フラグ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 4 の処理を実行した後、処理を S 3 0 5 に移す。

20

【 0 6 5 9 】

S 3 0 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 5 の処理を実行した後、処理を S 3 0 6 に移す。

【 0 6 6 0 】

S 3 0 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メイン C P U 2 0 1 は、外部マスカブル割込処理を終了する。

【 0 6 6 1 】

【 1 - 7 - 5 . システムタイマ割込処理 】

次に、図 4 5 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により、例えば 2 m s e c の割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図 4 5 は、第 1 のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 0 6 6 2 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、保護レジスタの退避処理を行う（S 3 1 1）。

【 0 6 6 3 】

次いで、メイン C P U 2 0 1 は、X I N T 検知フラグがオフであるか否かを判定する（S 3 1 2）。X I N T 検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定された場合（S 3 1 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 2 6 に移す。一方、X I N T 検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定された場合（S 3 1 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 1 3 に移す。

40

【 0 6 6 4 】

S 3 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は割込許可処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の入力ポートの状態の読込処理を行い（S 3 1 4）、処理を S 3 1 5 に移す。

【 0 6 6 5 】

S 3 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メイン C P U 2 0 1 は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認および R A M クリア等のうちのいずれの状態であるかを判定する

50

ためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびRAMクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

【0666】

なお、起動制御フラグは、電源投入時における設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のオン／オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオフであれば電断復帰、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ176がオフ且つ設定キー174がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ176がオン且つ設定キー174がオフであればRAMクリアと判定される。

10

【0667】

S315において遊技許可状態でないと判定された場合（S315がNO判定の場合）、メインCPU201は、設定制御処理を行う（S316）。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば2msc周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。設定制御処理（S316）を実行した後、メインCPU201は、処理をS326に移す。なお、S316の設定制御処理の詳細については、図46を参照して後述する。

【0668】

なお、遊技許可状態でない場合（S315がNO判定の場合）、メインCPU201は、発射装置6（図6参照）からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ（例えば、設定キー174、バックアップクリアスイッチ176等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置82からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。

20

【0669】

一方、S315において遊技許可状態であると判定された場合（S315がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS317に移す。

【0670】

S317において、メインCPU201は、割込みカウンタの値を1加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図20～図23参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインRAM203の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインCPU201は、S317の処理を実行した後、処理をS318に移す。

30

【0671】

S318において、メインCPU201は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メインCPU201は、S318の処理を実行した後、処理をS319に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば2msc）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインRAM203の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

【0672】

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

40

【0673】

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

【0674】

S321において、メインCPU201は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処

50

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

【0675】

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

【0676】

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

【0677】

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

【0678】

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

【0679】

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

【0680】

〔1-7-6. 設定制御処理〕

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

【0681】

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

【0682】

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

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

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

【0686】

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

10

20

30

40

50

【0687】

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

【0688】

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

10

【0689】

S337において、メインCPU201は、WDT（watchdog timer）の出力処理を行う。この処理（WDT出力処理）では、WDTクリアレジスタアドレスの読込処理、WDTのクリア処理およびWDTのリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、このWDT出力処理は適宜行われる。そして、S337の処理後、メインCPU201は、設定制御処理を終了し、処理をシステムタイマ割込処理（図45参照）に戻す。

【0690】

【1-7-7. 設定変更処理】

次に、図47を参照して、設定制御処理（図46参照）中のS332で行われる設定変更処理について説明する。なお、図47は、第1のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

20

【0691】

メインCPU201は、まず、バックアップクリアスイッチ176が押下されたか否かを判定する（S341）。この処理は、I/Oポート205の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

【0692】

S341においてバックアップクリアスイッチ176が押下されていないと判定された場合（S341がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS343に移す。一方、バックアップクリアスイッチ176が押下されたと判定された場合（S341がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS342に移す。

30

【0693】

S342において、メインCPU201は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインCPU201は、S342の処理を実行した後、処理をS343に移す。

【0694】

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

【0695】

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

40

【0696】

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

【0697】

S344において、メインCPU201は、第1通常遊技前処理を行う。この第1通常

50

遊技前処理の詳細については、図 4 9 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 1 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 1 通常遊技前処理（S 3 4 4）の実行後、メイン CPU 2 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【0 6 9 8】

〔1-7-8. 設定確認処理〕

次に、図 4 8 を参照して、設定制御処理（図 4 6 参照）中の S 3 3 4 で行われる設定確認処理について説明する。なお、図 4 8 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【0 6 9 9】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する（S 3 5 1）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図 4 7 参照）中の S 3 4 3 の処理と同様に行われる。

【0 7 0 0】

S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合（S 3 5 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【0 7 0 1】

一方、S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされたと判定された場合（S 3 5 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を行う（S 3 5 2）。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 5 0 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 2 通常遊技前処理（S 3 5 2）の実行後、メイン CPU 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【0 7 0 2】

〔1-7-9. 第 1 通常遊技前処理〕

次に、図 4 9 を参照して、設定変更処理（図 4 7 参照）中の S 3 4 4 で行われる第 1 通常遊技前処理について説明する。図 4 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第 1 通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図 2 4 参照）において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわち RAM クリア時の初期設定処理としても行われる。

【0 7 0 3】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、初期化時 RAM 設定処理を行う（S 3 6 1）。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメイン RAM 2 0 3 内の領域（以下、「バックアップ領域」と称する）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理（図 4 5 の S 3 2 4 参照）でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメイン RAM 2 0 3 内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時 RAM 設定処理（S 3 6 1）の実行後、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 6 2 に移す。

【0 7 0 4】

S 3 6 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理（図 4 6 参照）中の演出制御コマンド送信処理（S 3 3 6）においてサブ制御回路 3 0 0 に送信される。S 3 6 2 の処理を実行すると、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を終了する。この第 1 通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。

【0 7 0 5】

10

20

30

40

50

[1-7-10. 第2通常遊技前処理]

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

【0706】

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

【0707】

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

【0708】

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

【0709】

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

【0710】

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

【0711】

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

【0712】

[1-7-11. スイッチ入力検出処理]

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

【0713】

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

【0714】

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

【0715】

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

【0716】

【1-7-12. 始動口入賞検出処理】

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

【0717】

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

【0718】

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

【0719】

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

【0720】

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

【0721】

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

【0722】

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

【0723】

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

【0724】

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

【0725】

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

【0726】

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

【0727】

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

【0728】

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

【0729】

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

【0730】

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

【0731】

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

【0732】

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

【0733】

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

【0734】

なお、メインRAM203は、第2始動口140への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第2特別図柄始動記憶領域（1）～第

10

20

30

40

50

2 特別図柄始動記憶領域（4）を有しており、この処理では、第2 特別図柄始動記憶領域（1）～第2 特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインRAM 203は、第2 特別図柄始動記憶領域（1）～第2 特別図柄始動記憶領域（4）の他に第2 特別図柄始動記憶領域（0）も有するが、これについては後述する。

【0735】

第2 特別図柄の保留個数が4 個未満でない、すなわち上限の4 個である場合（S 400 がNO判定の場合）、メインCPU 201は、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図51 参照）に戻す。

【0736】

一方、第2 特別図柄の保留個数が4 個未満である場合（S 400 がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理をS 401に移す。

【0737】

S 401において、メインCPU 201は、第2 特別図柄の保留個数を1 加算する処理を行う。メインCPU 201は、S 401の処理を実行した後、処理をS 402に移す。

【0738】

S 402において、メインCPU 201は、第2 始動口140 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第2 特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインRAM 203に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第2 特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインCPU 201は、S 402の処理を実行した後、処理をS 403に移す。

【0739】

S 403において、メインCPU 201は、第2 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（S 403）。第2 特別図柄の入賞コマンドは、第2 特別図柄の保留個数を1 増加する情報や、第2 特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第2 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS 322 参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU 201は、S 403の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図51 参照）に戻す。

【0740】

〔1-8. サブ制御処理〕

次に、図53を参照して、サブ制御回路300のサブCPU 301により実行される各種処理の内容について説明する。

【0741】

図53は、第1のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【0742】

図53に示すように、サブCPU 301は、まず、初期化処理を行う（S 501）。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU 301は、処理をS 502に移す。

【0743】

なお、上述の初期化処理（S 501）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のS 502～S 508の処理が繰り返し実行される。

【0744】

S 502において、サブCPU 301は、コマンド入力ポート308（図6 参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート308にセットされている主制御回路200（図6 参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブCPU 301は、処理をS 503に移す。

【0745】

S503において、サブCPU301は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S502の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS504に移す。

【0746】

S504において、サブCPU301は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU201から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置7（図4、図6参照）に表示される表示演出の態様や、スピーカ32（図6参照）から出力される音演出の態様等が決定される。

【0747】

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

【0748】

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

【0749】

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

【0750】

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

【0751】

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

【0752】

【1-9. サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例】

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

【0753】

サブCPU301は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理として、例えば、今回の特別図柄変動（以下「当該変動」と称する）に対応するサブ変動演出の演出パターン（以下「サブ変動演出パターン」と称する）を決定するサブ変動演出パターン決定処理や、先読み演出の演出パターン（以下「先読み演出パターン」と称する）を

10

20

30

40

50

決定する先読み演出パターン決定処理等を行う。また、演出態様決定処理では、天井カウンタが天井値に近付いていることを示唆する例えばカウントダウン演出の演出態様や、天井カウンタが天井値に到達したことを示唆するB時短遊技状態移行演出の演出態様の決定処理等、遊技の進行にかかわる様々な演出態様の決定処理についても行われる。

【0754】

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

【0755】

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

【0756】

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

【0757】

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

【0758】

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

【0759】

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

【0760】

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

【0761】

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

10

20

30

40

50

先読み期待値演出パターン決定処理（後述の図59のS3008、S3009参照）とが行われる。先読み当り種別演出パターン、先読み期待値演出パターン、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理の具体例については後述する。

【0762】

【1-9-1. サブ変動演出パターン決定処理】

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

10

【0763】

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

20

【0764】

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

30

【0765】

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

40

【0766】

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

50

お、共通リーチ A および共通リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチ C、共通リーチ D、および共通リーチ E は先読み対象のサブ変動演出パターンである（図 15 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

【0767】

このように、サブ CPU 301 は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図 54 参照）を参照し、メイン CPU 201 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブ CPU 301 は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置 7 に表示されるよう制御する。

【0768】

【1-9-2. 先読み演出パターン決定処理】

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

【0769】

なお、ワーク RAM 303（図 6 参照）には、メイン RAM 203 に設けられた第 1 特別図柄始動記憶領域（0）、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）、第 1 特別図柄始動記憶領域（2）、第 1 特別図柄始動記憶領域（3）、および第 1 特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第 1 サブ保留領域（0）、第 1 サブ保留領域（1）、第 1 サブ保留領域（2）、第 1 サブ保留領域（3）、および第 1 サブ保留領域（4）が設けられている。第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）、および第 1 サブ保留領域（1）～第 1 サブ保留領域（4）には、抽出した乱数値にかかわる各種保留情報が格納されている。また、第 1 特別図柄始動記憶領域（0）および第 1 サブ保留領域（0）には、当該変動に対応する情報が格納されている。サブ CPU 301 は、第 1 始動口入賞の入賞コマンドを受信すると、受信した情報を、今回の第 1 特別図柄始動記憶領域に対応する第 1 サブ保留領域に格納する。

【0770】

また、ワーク RAM 303 には、メイン RAM 203 に設けられた第 2 特別図柄始動記憶領域（0）、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）、第 2 特別図柄始動記憶領域（2）、第 2 特別図柄始動記憶領域（3）、および第 2 特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第 2 サブ保留領域（0）、第 2 サブ保留領域（1）、第 2 サブ保留領域（2）、第 2 サブ保留領域（3）、および第 2 サブ保留領域（4）が設けられている。

【0771】

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

【0772】

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

【0773】

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

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

【0774】

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

【0775】

10

20

30

40

50

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

【0776】

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

【0777】

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

【0778】

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

【0779】

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

【0780】

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

【0781】

例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「3」であって抽出したサブ演出選択用乱数値1が「55」の場合、先読み当り種別演出パターンは「07H」に決定される。また、例えば先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「7」であって抽出したサブ演出選択用乱数値1が「77」の場合、先読み当り種別演出パターンは「16H」に決定される。

【0782】

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

【0783】

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

【0784】

また、図56の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出

10

20

30

40

50

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

【0785】

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

10

【0786】

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

【0787】

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

20

【0788】

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

30

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

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

ハ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン A（例えば、先読み当り種別演出パターン「24H」）。

40

ニ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン B（例えば、先読み当り種別演出パターン「12H」）。

ホ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターン C（例えば、先読み当り種別演出パターン「06H」）。

【0789】

このように、サブ CPU 301 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（例えば、図 55 参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（SASPT 番号）を決定する。そして、サブ C

50

P U 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図 5 6 参照）を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（S A S P T 番号）とサブ演出選択用乱数値 1 とに基づいて、先読み当り種別演出パターン（S A S 演出パターン）を決定する。

【0790】

なお、図 5 6 では、保留された時点では時短当り系先読み演出形態「A」が表示され、その後、大当り系先読み演出形態「B」に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、時短当り系先読み演出形態「A」から大当り系先読み演出形態「B」に変化する先読み当り種別演出パターンがサブ C P U 3 0 1 により決定されるようにしてもよい。このようにすることで、先読み演出によって遊技者に与える興趣を高めることが可能となる。

10

【0791】

また、図 5 6 では、大当り系先読み演出形態「B」は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（すなわちハズレの場合もある）ことを示す大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、サブ C P U 3 0 1 により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のへ）～ち）の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。

へ）保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターン A。

20

ト）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、時短当り系先読み演出形態「A」、大当り系先読み演出形態「B」、共通当り系先読み演出形態「C」等）が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターン B。

チ）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、時短当り系先読み演出形態「A」、共通当り系先読み演出形態「C」等）が表示され、その後、大当り系先読み演出形態「B」が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターン C。

【0792】

また、図 5 6 では、時短当り系先読み演出形態「A」との大当り系先読み演出形態「B」と共通当り系先読み演出形態「C」とのうち、保留された時点では共通当り系先読み演出形態「C」の表示頻度が最も高いが、これに限られない。例えば、保留された時点では時短当り系先読み演出形態「A」の表示頻度が最も高くなるようにしてもよいし、保留された時点では大当り系先読み演出形態「B」の表示頻度が最も高くなるようにしてもよい。さらには、保留された時点では共通当り系先読み演出形態「C」の表示頻度が最も低くなるようにしてもよい。

30

【0793】

また、図 5 6 では、全ての「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（S A S P T 番号）」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値 1 を割り当てているが、これに限られず、特定の S A S P T 番号に対してのみサブ演出選択用乱数値を割り当てない（すなわち、特定の S A S P T 番号の振分率を 0 にして選択されない）ようにしてもよい。

40

【0794】

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

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

【0795】

図 5 7 は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。また、図 5 8 は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

【0796】

50

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

【0797】

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

【0798】

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

【0799】

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

【0800】

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

【0801】

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

【0802】

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

【0803】

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

【0804】

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

10

20

30

40

50

が「1」～「3」の場合についてのみ図示し、保留数が「4」の場合の図示を、便宜上、省略している。

【0805】

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

【0806】

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

【0807】

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

【0808】

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

【0809】

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

【0810】

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

【0811】

〔1-9-3. 先読み演出パターン決定処理〕

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

【0812】

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

【0813】

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

【0814】

一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合（S3001がYES判定の場合）、

10

20

30

40

50

サブCPU301は、処理をS3002に移す。

【0815】

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

【0816】

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

【0817】

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

【0818】

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

【0819】

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

【0820】

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

【0821】

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

【0822】

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

【0823】

S3005において、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図55参照）を参照し、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理をS3006に移す。

【0824】

S3006において、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図56参照）を参照し、先読み当り種別演出パターンが決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理をS3007に移す。

【0825】

S3007において、サブCPU301は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メインCPU201から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にYES判定さ

10

20

30

40

50

れる。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインCPU201からサブCPU301に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。

【0826】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（S3007がYES判定）、サブCPU301は、処理をS3008に移す。

【0827】

一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（S3007がNO判定）、サブCPU301は、処理をS3009に移す。

【0828】

S3008において、サブCPU301は、先読み期待値演出パターン（当り時）決定処理を行う。この処理では、図57の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）を参照し、先読み演出パターン（当り時）を決定する。サブCPU301は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0829】

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

【0830】

【1-9-4. 先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例】

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

【0831】

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

【0832】

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

【0833】

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

【0834】

また、本実施例では、確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では、通常遊技状態、低確時短遊技状態）において、特別図柄の当り判定処理において「時短当り」に当選しうる（図10参照）。ただし、本実施例では、通常遊技状態では先読み演出が行われるものの

10

20

30

40

50

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

【0835】

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

10

【0836】

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

20

【0837】

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

【0838】

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

30

【0839】

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

40

【0840】

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

【0841】

50

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

【0842】

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

【0843】

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

【0844】

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

【0845】

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

【0846】

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

【0847】

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

【0848】

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

10

20

30

40

50

出を実行しない。

【0849】

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

10

【0850】

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

20

【0851】

〔1-10. 先読み演出の具体例〕

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

30

【0852】

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

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

【0853】

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

40

【0854】

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

50

【0855】

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

【0856】

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

10

【0857】

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

【0858】

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

20

【0859】

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

【0860】

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

【0861】

30

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

【0862】

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

【0863】

40

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

【0864】

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

【0865】

また、図60では、大当り系先読み演出形態を変化させて、大当りが導出される期待値

50

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

【0866】

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

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

【0867】

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

10

【0868】

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

【0869】

20

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

【0870】

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

【0871】

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

30

【0872】

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

【0873】

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

40

【0874】

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

【0875】

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

50

画像である。

【0876】

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

【0877】

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

【0878】

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

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

【0879】

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

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

【0880】

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

【0881】

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

【0882】

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

【0883】

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

【0884】

本実施例では、図 6 2 (b) において、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 に示される保留画像の形態は、白の三角形（期待値レベル「0」）であり、第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の形態は、黄の五角形（期待値レベル「2」）である。

【0885】

図 6 2 (c) は、図 6 2 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 2 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形態が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形（期待値レベル「3」）に変化したことを示す画像である。

【0886】

図 6 2 (d) は、図 6 2 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 2 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、緑の六角形（期待値レベル「3」の共通当り系先読み演出形態）から虹の三角形（期待値レベル「5」の大当り系先読み演出形態）に変化したことを示す画像である。

【0887】

すなわち、図 6 2 (b) および図 6 2 (c) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図 6 2 (d) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「5」）であることを把握することが可能なものである。

【0888】

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

【0889】

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

【0890】

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

【0891】

また、図 6 2 では、共通当り系先読み演出形態を変化させて、いずれかの当り（大当りまたは時短当り）が導出される期待値を変化させたり、期待できる当りが不明の状態から大当りに変化させたりしているが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブ CPU 3 0 1 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

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

大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【0892】

【1-10-4. 共通当り系先読み演出形態の変形例】

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

10

【0893】

図63(a)～図63(d)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図63(a)～図63(d)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「15H」、「35H」、「51H」、または「71H」に相当し、図63(a)～図63(d)に示される先読み期待値演出パターンは、図57または図58の「31H」に相当する。

【0894】

また、図64(a)～図64(d)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図64(a)～図64(d)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「07H」、「27H」、「43H」、または「63H」に相当し、図64(a)～図64(d)に示される先読み期待値演出パターンは、図57または図58の「31H」に相当する。

20

【0895】

図63(a)および図64(a)では、第1保留領域411および第2保留領域412に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第3保留領域413および第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【0896】

図63(b)では、図63(a)に示される状態から、第3保留領域413に保留画像が新たに表示されている。

30

【0897】

同様に、図64(b)では、図64(a)に示される状態から、第3保留領域413に保留画像が新たに表示されている。

【0898】

図63(b)および図64(b)でのいずれにおいても、第3保留領域413に示される保留画像の形態は、専用の共通当り系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。

【0899】

図63(c)は、図63(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図63(b)において第3保留領域413に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第2保留領域412にシフトされていることを示す画像である。

40

【0900】

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

【0901】

図63(d)は、図63(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって

50

て、図 6 3 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から赤の三角形 (大当りの期待値レベル「4」) に変化したことを示す画像である。

【0902】

一方、図 6 4 (d) は、図 6 4 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 4 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から白の円 (時短当りの期待値レベル「4」) に変化したことを示す画像である。

【0903】

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

【0904】

〔1-11. 機外に出力される信号〕

次に、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) から第 1 のパチンコ遊技機の機外 (例えば、ホールコンピュータ 1 8 6 (図 6 参照)、各島に設けられる島コンピュータ (不図示)) に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第 1 のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってもよい。

【0905】

本実施例において、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとして C H 1 ~ C H 1 2 を有する。外部端子板 1 8 4 の各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報 1」、「扉・枠開放」、「外部情報 1」~「外部情報 8」、「賞球情報 2」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

【0906】

図 6 5 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図 6 5 に示されるように、C N 1 からは「賞球情報 1」の信号が出力され、C H 2 からは「扉・枠開放」の信号が出力され、C H 3 ~ C H 1 0 からはそれぞれ「外部情報 1」~「外部情報 8」の各信号が出力され、C H 1 1 からは「賞球情報 2」の信号が出力され、C H 1 2 からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第 1 のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図 6 5 に示されるとおりである。

【0907】

次に、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報 1」の信号を例に挙げて説明する。なお、図 6 5 に示されるように、本実施例では、「賞球情報 1」の信号は、賞球払出 1 0 個毎に 1 2 0 m s e c 出力される。

【0908】

図 6 6 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【0909】

図 6 6 に示されるように、払出検出スイッチ (不図示) は、賞球が 1 個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口 1 3 1 (図 4 参照) に遊技球が入賞した場合は例えば 1 0 個の賞球が払い出され、始動口 (第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 (いずれも図 4 参照)) に遊技球が入賞した場合は例えば 3 個の賞球が払い出され、一般入賞口 1 2 2 (図 4 参照) に遊技球が入賞した場合は例えば 4 個の賞球が払い出される。

【0910】

10

20

30

40

50

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

10

【0911】

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

【0912】

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

【0913】

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

20

【0914】

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

30

【0915】

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

40

【0916】

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

【0917】

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

50

【0918】

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

【0919】

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

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

【0920】

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

【0921】

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

【0922】

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

【0923】

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

【0924】

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

【0925】

なお、本実施例では、図68に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）

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

10

【0926】

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

20

【0927】

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

30

【0928】

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

【0929】

〔2. 第2のパチンコ遊技機〕

次に、第2のパチンコ遊技機について説明する。第2のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂1種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第1のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電氣的構成についても、第1のパチンコ遊技機と異なる点がある。

40

【0930】

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

50

【0931】

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

【0932】

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

10

【0933】

【2-1. 遊技盤ユニット】

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

【0934】

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

20

【0935】

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

30

【0936】

（遊技パネル）

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

40

【0937】

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

【0938】

50

(ガイドレール)

ガイドレール 1 1 1 0 は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域 1 1 0 5 は、ガイドレール 1 1 1 0 によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置 1 0 0 6（後述の図 7 0 参照）から発射された遊技球を遊技領域 1 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

【0 9 3 9】

(センター役物)

センター役物 1 1 1 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 1 1 1 6 を備えている。遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 1 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

10

【0 9 4 0】

発射装置 1 0 0 6 によって遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する。左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 1 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 1 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 1 1 0 7 を流下する。

【0 9 4 1】

また、センター役物 1 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 1 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 1 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 1 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 1 1 1 5 に形成されたステージ 1 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 1 1 1 8 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 1 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

20

【0 9 4 2】

ステージ 1 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 1 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 1 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 1 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 1 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 1 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞（通過）するようになっている。

30

【0 9 4 3】

(第 1 始動口)

第 1 始動口 1 1 2 0 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1（後述の図 7 0 参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 1 1 2 0 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

40

【0 9 4 4】

第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1（後述の図 7 0 参照）により第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第 1 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大 4 個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【0 9 4 5】

(一般入賞動口)

50

一般入賞口 1 1 2 2 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口 1 1 2 2 に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 1 2 3（後述の図 7 0 参照）により検出される。

【0 9 4 6】

一般入賞口スイッチ 1 1 2 3（後述の図 7 0 参照）により一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

【0 9 4 7】

また、本実施例において、一般入賞口 1 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 1 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【0 9 4 8】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 1 1 2 6 と、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 1 1 2 7（後述の図 7 0 参照）とを一体化したユニット体である。

【0 9 4 9】

通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報は所定数（例えば最大 4 個）まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 1 0 6 に配置されていてもよい。

【0 9 5 0】

また、通過ゲート 1 1 2 6 を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当りでない遊技状態（例えば通常遊技状態等）から大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ 1 1 2 7（後述の図 7 0 参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【0 9 5 1】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）を検出する大当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 3 2（後述の図 7 0 参照）と、特別電動役物 1 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、右側領域 1 1 0 7 において、通過ゲートユニット 1 1 2 5 よりも下方に配置されている。

【0 9 5 2】

大当り用大入賞口 1 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大当り用大入賞口 1 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置したり、センター役物 1 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置するようにしてもよい。

【0 9 5 3】

また、大当り用大入賞口 1 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウンタスイッチ 1 1 3 2（後述の図 7 0 参照）により大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【0 9 5 4】

特別電動役物 1 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 1 1 3 4 と、この特電用シャッタ 1 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 1 1 3 5（後述の図 7 0 参照）とを備える。特別電動役物 1 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 1 1 3 4 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口 1 1 3 1 の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【0 9 5 5】

（第 2 始動口）

本実施例では、第 2 始動口として、第 2 始動口 1 1 4 0 A および第 2 始動口 1 1 4 0 B が遊技領域 1 1 0 5 に配置されており、これらの第 2 始動口 1 1 4 0 A，1 1 4 0 B は、いずれも、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第 2 始動口 1 1 4 0 A または／および第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞可能であってもよい。

【0 9 5 6】

第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A（後述の図 7 0 参照）により検出される。また、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 B（後述の図 7 0 参照）により検出される。第 2 始動口 1 1 4 0 A，1 1 4 0 B のいずれに遊技球が入賞したとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理の契機となる。

【0 9 5 7】

第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A，1 1 4 1 B（後述の図 7 0 参照）により第 2 始動口 1 1 4 0 A，1 1 4 0 B への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第 2 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大 4 個）まで保留される。保留された始動情報は、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。一方、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると例えば 1 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 1 1 4 0 A，1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【0 9 5 8】

ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口 1 1 3 1 に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に 2 つの流下経路 1 1 0 7 a，1 1 0 7 b が形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口 1 1 3 1 に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図 6 9 に示される分岐釘 1 1 0 8 によって、上方の流下経路 1 1 0 7 a または下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられる。

【0 9 5 9】

第 2 始動口 1 1 4 0 A は、上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。ただし、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞するように構成することは必須ではなく、例えば、第 2 始動口 1 1 4 0 A へ

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

【0960】

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

【0961】

（普通電動役物ユニット）

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

【0962】

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

【0963】

（小当りユニット）

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

【0964】

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

【0965】

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

【0966】

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

【0967】

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

【0968】

(アウト口)

アウト口1178は、遊技領域1105に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第1始動口1120、第2始動口1140A、1140B、大当り用大入賞口1131、一般入賞口1122等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口1178は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域1105の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口1178に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口1122の間や普通電動役物ユニット1145と小当りユニット1150との間等にアウト口を設けて、遊技領域1105を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【0969】

(裏ユニット)

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

【0970】

[2-2. 電氣的構成]

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

【0971】

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

【0972】

[2-2-1. 主制御回路]

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

【0973】

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

【0974】

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

10

20

30

40

50

機能を有する。

【0975】

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

【0976】

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

【0977】

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

【0978】

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

【0979】

また、主制御回路1200には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路1200には、普通図柄表示部1161、普通図柄用保留表示部1162、第1特別図柄表示部1163、第2特別図柄表示部1164、第1特別図柄用保留表示部1165、第2特別図柄用保留表示部1166、確変報知用表示部1167、時短報知用表示部1168、普電用ソレノイド1148、特電用ソレノイド1135、および、小当り用ソレノイド1154等が接続されている。また、主制御回路1200には、これらの他、性能表示モニタ1170およびエラー報知モニタ1172等も接続されている。主制御回路1200は、I/Oポート1205を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【0980】

性能表示モニタ1170には、メインCPU1201の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば60000個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【0981】

エラー報知モニタ1172には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ1172には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【0982】

また、主制御回路1200には、第1始動口スイッチ1121、第2始動口スイッチ1141A、1141B、通過ゲートスイッチ1127、大当り用大入賞口カウントスイッチ1132、一般入賞口スイッチ1123および小当り用大入賞口カウントスイッチ1152等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート1205を介して主制御回路1200に出力される。

【0983】

さらに、主制御回路1200には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ1186にデータ送信する際に用いる外部端子板1184、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー

10

20

30

40

50

1174、メインRAM1203に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ1176等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ1176は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【0984】

また、設定キー1174およびバックアップクリアスイッチ1176は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー1174やバックアップクリアスイッチ1176に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー1174およびバックアップクリアスイッチ1176の対応箇所にもみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー1174または／およびバックアップクリアスイッチ1176に接触できるように構成されているものも含まれる。

【0985】

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

【0986】

〔2-2-2. サブ制御回路〕

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

【0987】

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

【0988】

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

【0989】

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

【0990】

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

【0991】

そして、表示制御回路1304は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納され

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

【0992】

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

【0993】

音源ICは、スピーカ1032から出力される音声の制御を行う。音源ICは、サブCPU1301からの音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ICは、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をAMPに供給する。AMPは、スピーカ1032から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【0994】

LED制御回路1306は、装飾LED等を含むLED群1046の制御を行うための回路である。LED制御回路1306は、LED制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のLED装飾パターンが記憶されている装飾データROM等を備える。

【0995】

役物制御回路1307は、各役物（例えば、演出用役物群1058のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路1307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データROM等を備える。

【0996】

また、役物制御回路1307は、サブCPU1301からの役物作動命令に応じて、役物データROMに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブCPU1301からの点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データROMから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【0997】

コマンド入力ポート1308は、コマンド出力ポート1206と接続されており、主制御回路1200から送信された各種コマンドを受信するものである。

【0998】

払出・発射制御回路1400は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路1400には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置1082、遊技球を発射させることが可能な発射装置1006、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット1180等が接続されている。

【0999】

払出・発射制御回路1400は、主制御回路1200から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置1082に対して所定の信号を送信し、払出装置1082に遊技球を払い出させる制御を行う。

【1000】

カードユニット1180には、球貸し操作パネル1182が接続されている。球貸し操作パネル1182には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶

10

20

30

40

50

されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット 1180 に送信される。払出・発射制御回路 1400 は、カードユニット 1180 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置 1082 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 1182 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 1180 側に設けられてもよい。

【1001】

また、払出・発射制御回路 1400 は、発射ハンドル 62（図 1、図 2 参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

10

【1002】

電源供給回路 1450 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 1200、サブ制御回路 1300、払出・発射制御回路 1400 等に供給するために作成する電源回路である。

【1003】

電源供給回路 1450 には、電源スイッチ 1095 等が接続されている。電源スイッチ 1095 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 1200、サブ制御回路 1300、払出・発射制御回路 1400 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【1004】

20

〔2-3. 基本仕様〕

次に、図 71～図 75 を参照して、第 2 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第 2 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【1005】

第 2 のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 1201 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メイン CPU 1201 の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。

30

【1006】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 1301 は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置 1007 の表示領域に表示する制御を実行する。

40

【1007】

〔2-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル〕

図 71 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1200 のメイン ROM 1202 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【1008】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図 78 の S1034 参照）において参照されるテーブル、すなわち、第 1 始動口 1120 または第 2 始動口 1140A、1140B に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照

50

されるテーブルである。なお、本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第2特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第1特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。

【1009】

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

【1010】

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

【1011】

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

【1012】

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

【1013】

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

【1014】

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

10

20

30

40

50

値が 2 7 3 ~ 2 2 1 1 7 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 2 2 1 1 8 ~ 2 2 3 2 2 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 2 2 3 2 3 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【1 0 1 5】

また、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 2 7 3 ~ 2 2 1 1 7 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 2 2 1 1 8 ~ 2 2 9 6 8 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 2 2 9 6 9 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【1 0 1 6】

このように、本実施例では、例えば 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、0 から所定幅（例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理であれば 0 ~ 2 2 1 1 7）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば 2 2 3 2 3 ~ 6 5 5 3 5）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグが OFF から ON（または ON から OFF）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【1 0 1 7】

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

【1 0 1 8】

とくに、図 7 1 に示されるように、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1 0 1 9】

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

【1 0 2 0】

ところで、図 7 1 に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メイン CPU 1201 は、当り判定処理の結果が「時短当り」であると決定しうる。ただし、メイン CPU 1201 は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

【1021】

[2-3-2. 特別図柄判定テーブル]

図 7 2 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1200 のメイン ROM 1202 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1022】

特別図柄判定テーブルは、第 1 始動口 1120 または第 2 始動口 1140 A、1140 B に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図 7 8 の S1035 の特別図柄決定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0～99（100 種類）の中から抽出される。

【1023】

図 7 2 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 1201 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0～69 である場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 70～96 のいずれかである場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 97～99 のいずれかである場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

【1024】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 1201 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 または 1 である場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 2～9 のいずれかである場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 10～59 のいずれかである場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 60～99 のいずれかである場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【1025】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0～99 のいずれであっても、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【1026】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわ

10

20

30

40

50

ち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～96である場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

【1027】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。

【1028】

なお、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メインCPU1201は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ1153（図69参照）を作動させて、小当り用大入賞口1151（図69参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。

【1029】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～29のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が30～59のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z12」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。さらに、第2特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z13」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

【1030】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z14」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA11」を選択する。

【1031】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図71参照）を参照して、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図72参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された大当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【1032】

なお、第2のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路1200のメインROM1202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164（図70参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部1163、1164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路13

10

20

30

40

50

00のプログラムROM1302に記憶されている。

【1033】

〔2-3-3. 当り種類決定テーブル〕

図73は、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図78のS1036の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図73に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C時短遊技状態の態様を示す。

10

【1034】

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

20

30

【1035】

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

【1036】

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

40

50

【1037】

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

【1038】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU1201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口1151（図69参照）の開放回数を1回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインCPU1201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部1164に導出した後、決定された小当り用大入賞口1151の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインCPU1201は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【1039】

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

【1040】

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

【1041】

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

【1042】

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

【1043】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択

図柄コマンドが「z 7」の場合、および「z 1 4」の場合)、メインCPU 1201は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU 1201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【1044】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合(例えば、選択図柄コマンドが「z 7」の場合、および「z 1 4」の場合)、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図73の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図73に図示したものである。

10

【1045】

このように、本実施例において、メインCPU 1201は、図71の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し(当落判定を行い)、当落(「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」)を決定する。その後、メインCPU 1201は、図72の特別図柄判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部1163、1164に導出される表示態様の種類(例えば、時短当りの種類、大当りの種類)を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

20

【1046】

また、図73に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるA時短遊技状態の時短回数は、例えば、200回(選択図柄コマンドが「z 6」の場合)または300回(選択図柄コマンドが「z 1 3」の場合)である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるC時短遊技状態の時短回数は、例えば、10回(選択図柄コマンドが「z 0」の場合)、50回(選択図柄コマンドが「z 1」の場合)または100回(選択図柄コマンドが「z 2」の場合)である。すなわち、A時短遊技状態における時短回数の期待値が、C時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A時短遊技状態をC時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合(「時短当り」に当選した場合)と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

30

【1047】

なお、A時短遊技状態における時短回数の期待値をC時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、C時短遊技状態における時短回数の期待値をA時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

40

【1048】

[2-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図74は、第2のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図75は、第2のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第2のパチンコ遊技機が

50

備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている。なお、図74および図75の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU1201は、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口1140A、1140Bへの遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。図74および図75の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図78のS1037の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【1049】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図74に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

10

【1050】

図74の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メインCPU1201は、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU1201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU1301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【1051】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU1201が決定しているが、これに限られず、サブCPU1301が決定するようにしてもよい。

20

【1052】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図75に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【1053】

なお、本実施例では、メインCPU1201は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【1054】

図74および図75に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

30

【1055】

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

【1056】

図75の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図74の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第2特別図柄は、例えば概ね60000ms（例えば、長変動A～C）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第2特別図柄は、例えば1000ms（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

40

【1057】

メインCPU1201は、決定した変動パターン情報をサブCPU1301に送信する。サブCPU1301は、メインCPU1201から送信された変動パターン情報に基づ

50

いて、表示装置 1007 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ 1032 から出力される音演出を制御する。

【1058】

なお、図 74 および図 75 には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【1059】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 74 参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 75 参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

【1060】

また、図 74 および図 75 の「備考」の欄に示される時短当り系リーチ A、B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチ A、B は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチ A、B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【1061】

また、第 2 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路 1200 のメイン ROM 1202 には普通図柄の当り判定テーブル（図 16 参照）、普通図柄判定テーブル（図 17 参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図 18 参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図 19 参照）が記憶されている。そして、メイン CPU 1201 は、普通電動役物 1146（図 69 参照）の開放パターンを第 1 のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物 1146 の作動態様を制御する。

【1062】

〔2-4. 主制御処理〕

第 2 のパチンコ遊技機において、主制御回路 1200 のメイン CPU 1201 により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 20～図 23 参照）中の S39 で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メイン CPU 1201 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図 42、図 86）等）、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて、特別図柄制御処理について改めて説明する。

【1063】

〔2-4-1. 特別図柄制御処理〕

次に、図 76 を参照して、主制御メイン処理（図 20～図 23 参照）中の S39 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 76 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1064】

図 76 に示されるように、メイン CPU 1201 は、先ず、S1001 において、第 2 特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン

10

20

30

40

50

CPU1201は、S1001の処理を実行した後、処理をS1002に移す。

【1065】

なお、図示しないが、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S1001の処理に先だて、メインRAM1203内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【1066】

また、同じく図示しないが、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU1201は、第1特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第1特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行い、第2特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第2特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路1300が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブCPU1301はデモ表示演出を行う。

【1067】

なお、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブCPU1301は、第1特別図柄および第2特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第1特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第2特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブCPU1301は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第2特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【1068】

S1002において、メインCPU1201は、S1001でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1069】

S1002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S1002がNO判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU1201は、処理をS1003に移す。例えば、第2特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S1002においてNO判定される。

【1070】

一方、S1002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1002がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1004に移す。

【1071】

S1003において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1003の処理を実行した後、処理をS1004に移す。

【1072】

10

20

30

40

50

S 1 0 0 4において、メインCPU1201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S 1 0 0 4の処理を実行した後、処理をS 1 0 0 5に移す。

【1073】

S 1 0 0 5において、メインCPU1201は、S 1 0 0 4でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1074】

S 1 0 0 5において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 1 0 0 5がNO判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU1201は、処理をS 1 0 0 6に移す。例えば、第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S 1 0 0 5においてNO判定される。

10

【1075】

一方、S 1 0 0 5において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 1 0 0 5がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS 1 0 0 7に移す。

【1076】

S 1 0 0 6において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S 1 0 0 6の処理を実行した後、処理をS 1 0 0 7に移す。

20

【1077】

S 1 0 0 7において、メインCPU1201は、第2特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S 1 0 0 7の処理を実行した後、処理をS 1 0 0 8に移す。

【1078】

S 1 0 0 8において、メインCPU1201は、S 1 0 0 7でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1079】

S 1 0 0 8において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 1 0 0 8がNO判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS 1 0 1 0に移す。

30

【1080】

一方、S 1 0 0 8において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 1 0 0 8がYES判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU1201は、処理をS 1 0 0 9に移す。

【1081】

S 1 0 0 9において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S 1 0 0 9の処理を実行した後、処理をS 1 0 1 0に移す。

40

【1082】

S 1 0 1 0において、メインCPU1201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S 1 0 1 0の処理を実行した後、処理をS 1 0 1 1に移す。

【1083】

S 1 0 1 1において、メインCPU1201は、S 1 0 1 0でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1084】

50

S 1 0 1 1において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 1 0 1 1がN O判定の場合）、メインC P U 1 2 0 1は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0～図 2 3 参照）に戻す。

【1 0 8 5】

一方、S 1 0 1 1において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 1 0 1 1がY E S判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインC P U 1 2 0 1は、処理をS 1 0 1 2に移す。

【1 0 8 6】

S 1 0 1 2において、メインC P U 1 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図 7 7を参照して後述する。メインC P U 1 2 0 1は、S 1 0 1 2の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0～図 2 3 参照）に戻す。

【1 0 8 7】

なお、メインC P U 1 2 0 1は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S 1 0 0 1～S 1 0 1 2）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1 0 8 8】

このように、本実施例では、第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【1 0 8 9】

【2-4-2. 特別図柄管理処理】

次に、図 7 7を参照して、特別図柄制御処理（図 7 6 参照）中のS 1 0 0 3、S 1 0 0 6、S 1 0 0 9、S 1 0 1 2でメインC P U 1 2 0 1により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 7 7は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【1 0 9 0】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS 1 0 0 3またはS 1 0 0 9で呼び出されて実行される場合には第2特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS 1 0 0 6またはS 1 0 1 2で呼び出されて実行される場合には第1特別図柄が処理対象となる。

【1 0 9 1】

また、図 7 7に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「5」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインC P U 1 2 0 1は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【1 0 9 2】

メインC P U 1 2 0 1は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S 1 0 2 1）。

【1 0 9 3】

S 1 0 2 1において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S 1 0 2 1がN O判定の場合）、メインC P U 1 2 0 1は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 7 6 参照）に戻す。

【1 0 9 4】

一方、S 1 0 2 1において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S 1 0 2 1がY E S判定の場合）、メインC P U 1 2 0 1は、処理をS 1 0 2 2に移す。

【1 0 9 5】

S 1 0 2 2において、メインC P U 1 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインC P U 1 2 0 1は、S 1 0 2 2の処理を実行した後、処理をS 1 0 2 3に移す。

10

20

30

40

50

なお、メインCPU1201は、S1022の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S1023以降の処理を行う。

【1096】

S1023において、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS1023の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図78を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU1201は、処理をS1024に移す。

【1097】

S1024において、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS1024の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図79および図80を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU1201は、処理をS1025に移す。

【1098】

S1025において、メインCPU1201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS1025の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図81および図82を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU1201は、処理をS1026に移す。

【1099】

S1026において、メインCPU1201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS1026の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図84を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU1201は、処理をS1027に移す。

【1100】

S1027において、メインCPU1201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS1027の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図85を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU1201は、処理をS1028に移す。

【1101】

S1028において、メインCPU1201は、大当たり終了処理を行う。このS1028の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図86を参照して後述する。

【1102】

メインCPU1201は、S1023～S1028の処理を終了後、処理を特別図柄制御処理（図76参照）に戻す。なお、メインCPU1201は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS1003で呼び出されている場合には処理をS1004に戻し、S1006で呼び出されている場合には処理をS1007に戻し、S1009で呼び出されている場合には処理をS1010に戻し、S1012で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【1103】

〔2-4-3. 特別図柄可変表示開始処理〕

次に、図78を参照して、特別図柄管理処理（図77参照）中のS1023でメインCPU1201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図78は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【1104】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中

10

20

30

40

50

の S 1 0 2 3 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 3 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 0 5 】

図 7 8 に示されるように、メイン CPU 1 2 0 1 は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「 0 」であるか否かを判定する (S 1 0 3 1) 。

【 1 1 0 6 】

S 1 0 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定された場合 (S 1 0 3 1 が N O 判定の場合) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。

【 1 1 0 7 】

一方、S 1 0 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」であると判定された場合 (S 1 0 3 1 が Y E S 判定の場合) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 3 2 に移す。

【 1 1 0 8 】

S 1 0 3 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、この S 1 0 3 2 では、たとえ S 1 0 3 1 が Y E S 判定であったとしても (すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても) 、特別図柄休止フラグがオフでない、すなわちオンである場合 (S 1 0 3 2 が N O 判定である場合) 、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

【 1 1 0 9 】

S 1 0 3 2 において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合 (S 1 0 3 2 が N O 判定の場合) 、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。

【 1 1 1 0 】

一方、S 1 0 3 2 において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合 (S 1 0 3 2 が Y E S 判定の場合) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 3 3 に移す。

【 1 1 1 1 】

S 1 0 3 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 3 の処理を実行した後、処理を S 1 0 3 4 に移す。

【 1 1 1 2 】

S 1 0 3 4 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル (図 7 1 参照) を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第 1 特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第 2 特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 4 の処理を実行した後、処理を S 1 0 3 5 に移す。なお、時短当りフラグは C 時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【 1 1 1 3 】

上記の特別図柄の当り判定処理 (S 1 0 3 4 参照) では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

【1114】

S1035において、メインCPU1201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S1034）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図72参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。本実施例では、ハズレの種類が1種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メインCPU1201は、S1035の処理を実行した後、処理をS1036に移す。

10

【1115】

S1036において、メインCPU1201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図73参照）を参照し、特別図柄決定処理（S1035）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、時短当りの種類も1つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、小当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU1201は、S1036の処理を実行した後、処理をS1037に移す。

20

【1116】

S1037において、メインCPU1201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図74、図75参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S1034）の結果、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図74参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図75参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メインCPU1201は、S1037の処理を実行した後、処理をS1038に移す。

30

【1117】

S1038において、メインCPU1201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図74、図75参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S1037）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU1201は、S1038の処理を実行した後、処理をS1039に移す。

【1118】

S1039において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図77のS1024参照）が行われることとなる。メインCPU1201は、S1039の処理を実行した後、処理をS1040に移す。

40

【1119】

S1040において、メインCPU1201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM1203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メインCPU1201は、S1040の処理を実行した後、処理をS1041に移す。

50

【1120】

S1041において、メインCPU1201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU1201は、S1041の処理を実行した後、処理をS1042に移す。

【1121】

S1042において、メインCPU1201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。

【1122】

なお、メインCPU1201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S1041）および特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（S1042））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1123】

[2-4-4. 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図79および図80を参照して、特別図柄管理処理（図77参照）中のS1024でメインCPU1201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図79および図80は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1124】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS1024で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS1024で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【1125】

メインCPU1201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S1051）。

【1126】

S1051において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S1051がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1127】

一方、S1051において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S1051がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1052に移す。

【1128】

S1052において、メインCPU1201は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メインCPU1201は、S1052の処理を実行した後、処理をS1053に移す。

【1129】

S1053において、メインCPU1201は、S1052でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【1130】

S1053において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（S1053がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1131】

一方、S1053において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（S1053がYES判定の場合）、メインCPU1201は処理をS1054に移す。

10

20

30

40

50

【1132】

S1054において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図77のS1025参照）が行われることとなる。メインCPU1201は、S1054の処理を実行した後、処理をS1055に移す。

【1133】

S1055において、メインCPU1201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。メインCPU1201は、S1055の処理を実行した後、処理をS1056に移す。

10

【1134】

S1056において、メインCPU1201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM1203内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU1201は、S1056の処理を実行した後、処理をS1057に移す。

20

【1135】

S1057において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【1136】

S1057において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が小当りでないと判定された場合（S1057がNO判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1059に移す。

【1137】

一方、S1057において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が小当りであると判定された場合（S1057がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1058に移す。

30

【1138】

S1058において、メインCPU1201は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインCPU1201は、S1058の処理を実行した後、処理をS1059に移す。

【1139】

S1059において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

40

【1140】

S1059において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りでないと判定された場合（S1059がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1141】

一方、S1059において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りであると判定された場合（S1059がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1060に移す。

【1142】

S1060において、メインCPU1201は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止

50

フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインCPU1201は、S1060の処理を実行した後、処理をS1061に移す。

【1143】

S1061において、メインCPU1201は、他方の特別図柄が可変表示中であるかを判定する。

【1144】

S1061において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（S1061がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1145】

一方、S1061において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（S1061がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1062に移す。

【1146】

S1062において、メインCPU1201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。メインCPU1201は、S1062の処理を実行した後、処理をS1063に移す。

【1147】

S1063において、メインCPU1201は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインCPU1201は、S1063の処理を実行した後、処理をS1064に移す。

【1148】

S1064において、メインCPU1201は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインCPU1201は、S1064の処理を実行した後、処理をS1065に移す。

【1149】

S1065において、メインCPU1201は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインCPU1201は、S1065の処理を実行した後、処理をS1066に移す。

【1150】

S1066において、メインCPU1201は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メインCPU1201は、S1066の処理を実行した後、処理をS1067に移す。

【1151】

S1067において、メインCPU1201は、他方の特別図柄の制御状態番号に「2」をセットする。メインCPU1201は、S1067の処理を実行した後、処理をS1068に移す。

【1152】

S1068において、メインCPU1201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU1201は、S1068の処理を実行した後、処理をS1069に移す。

【1153】

S1069において、メインCPU1201は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照

10

20

30

40

50

）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６９の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１５４】

このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。

【１１５５】

【２－４－５．特別図柄遊技判定処理】

次に、図８１および図８２を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２５でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図８１および図８２は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【１１５６】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２５で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１１５７】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ１０７１）。

【１１５８】

Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ１０７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１５９】

一方、Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ１０７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７２に移す。

【１１６０】

Ｓ１０７２において、メインＣＰＵ１２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１１６１】

Ｓ１０７２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１０７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７３に移す。一方、Ｓ１０７２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７５に移す。

【１１６２】

Ｓ１０７３において、メインＣＰＵ１２０１は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１１６３】

Ｓ１０７３において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７４に移す。

【１１６４】

Ｓ１０７４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図８３を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

10

20

30

40

50

【1165】

一方、S1073において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S1073がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1075に移す。

【1166】

S1075において、メインCPU1201は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板1184を介して例えばホールコンピュータ1186（いずれも図70参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU1201は、S1075の処理を行った後、処理をS1076に移す。

10

【1167】

また、S1075の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メインCPU1201は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【1168】

S1076において、メインCPU1201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU1201は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口1131または小当り用大入賞口1151）の開放回数の上限値をセットする処理（S1077）、外部端子板1184への大当り信号セット処理（S1078）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S1079）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S1080）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S1081）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S1079）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図77のS1026参照）が行われることとなる。その後、メインCPU1201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

20

【1169】

なお、メインCPU1201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S1071～S1081）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

30

【1170】

[2-4-6. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図83を参照して、特別図柄遊技判定処理（図81および図82参照）中のS1074でメインCPU1201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図83は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1171】

メインCPU1201は、まず、時短管理処理を行う（S1091）。この時短管理処理の詳細については、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メインCPU1201は、S1091の処理を実行した後、処理をS1092に移す。

40

【1172】

S1092において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理が行われると、次の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインCPU1201は、S1092の処理を実行した後、処理をS1093に移す。

【1173】

S1093において、メインCPU1201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU1201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S1094）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンド

50

は、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０９４の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図８１参照）に戻す。

【１１７４】

なお、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果がハズレである場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【１１７５】

【２－４－７．大入賞口開放準備処理】

次に、図８４を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２６でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図８４は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１１７６】

なお、この大入賞口開放準備処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１１７７】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ１１０１）。

【１１７８】

Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ１１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１７９】

一方、Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ１１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１０２に移す。

【１１８０】

Ｓ１１０２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０２の処理を実行した後、処理をＳ１１０３に移す。

【１１８１】

Ｓ１１０３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１１３１または小当り用大入賞口１１５１）の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口１１３１の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル（図７３参照）に示されるように４ラウンドまたは１０ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口１１５１の開放回数の上限値は例えば１回である。

【１１８２】

Ｓ１１０３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ１１０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１０４に移す。

【１１８３】

Ｓ１１０４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ１１０４

10

20

30

40

50

）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理（図 77 の S 1 0 2 8 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 0 4 の処理を実行した後、処理を S 1 1 0 5 に移す。

【 1 1 8 4 】

S 1 1 0 5 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン CPU 1 2 0 1 は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う（S 1 1 0 6）。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 1 0 6 の処理後、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

10

【 1 1 8 5 】

S 1 1 0 3 に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（S 1 1 0 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を S 1 1 0 7 に移す。

【 1 1 8 6 】

S 1 1 0 7 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 0 7 の処理を実行した後、処理を S 1 1 0 8 に移す。

【 1 1 8 7 】

S 1 1 0 8 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当たり遊技制御処理の実行時であれば大当たり用大入賞口 1 1 3 1（図 6 9 参照）が選択され、小当たり遊技制御処理の実行時であれば小当たり用大入賞口 1 1 5 1（図 6 9 参照）が選択される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 0 8 の処理を実行した後、処理を S 1 1 0 9 に移す。

20

【 1 1 8 8 】

S 1 1 0 9 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当たり用大入賞口 1 1 3 1、小当たり用大入賞口 1 1 5 1）の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当たり遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当たり遊技制御処理の実行時であれば小当たり用大入賞口 1 1 5 1 の開放回数が相当する。なお、1 ラウンドまたは小当たり遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 0 9 の処理を実行した後、処理を S 1 1 1 0 に移す。

30

【 1 1 8 9 】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 3 0 0 0 0 m s e c にセットされ、小当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 8 0 0 m s e c にセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 0 個にセットされ、小当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 5 個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 および小当たり用大入賞口 1 1 5 1 のいずれについても 1 0 個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

40

【 1 1 9 0 】

S 1 1 1 0 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当たり用大入賞口 1 1 3 1、小当たり用大入賞口 1 1 5 1）の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 0 の処理を実行した後、処理を S 1 1 1 1 に移す。

【 1 1 9 1 】

S 1 1 1 1 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 1 1 1 1

50

）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 77 の S 1 0 2 7 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 1 の処理を実行した後、処理を S 1 1 1 2 に移す。

【 1 1 9 2 】

S 1 1 1 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 2 の処理を実行した後、処理を S 1 1 1 3 に移す。

【 1 1 9 3 】

S 1 1 1 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 45 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 77 参照）に戻す。

【 1 1 9 4 】

〔 2 - 4 - 8 . 大入賞口開放制御処理 〕

次に、図 85 を参照して、特別図柄管理処理（図 77 参照）中の S 1 0 2 7 でメイン CPU 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 85 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 9 5 】

なお、この大入賞口開放制御処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 7 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 7 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 9 6 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S 1 1 2 1）。

【 1 1 9 7 】

S 1 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 1 1 2 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 77 参照）に戻す。

【 1 1 9 8 】

一方、S 1 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」とであると判定された場合（S 1 1 2 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を S 1 1 2 2 に移す。

【 1 1 9 9 】

S 1 1 2 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウンタスイッチ 1 1 3 2、小当り用大入賞口カウンタスイッチ 1 1 5 2（いずれも図 70 参照）等）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メイン RAM 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 2 0 0 】

S 1 1 2 2 において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S 1 1 2 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を S 1 1 2 3 に移す。

【 1 2 0 1 】

一方、S 1 1 2 2 において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 1 1 2 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を S 1 1 2 4 に移す。

【 1 2 0 2 】

10

20

30

40

50

S 1 1 2 3において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 8 4 の S 1 1 0 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【1 2 0 3】

S 1 1 2 3において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 1 1 2 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【1 2 0 4】

一方、S 1 1 2 3において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 1 1 2 3がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理をS 1 1 2 4に移す。

【1 2 0 5】

S 1 1 2 4において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の閉鎖処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 2 4の処理を実行した後、処理をS 1 1 2 5に移す。

【1 2 0 6】

S 1 1 2 5において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 1 2 5）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 7 7 の S 1 0 2 6 参照）が行われることとなる。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 2 5の処理を実行した後、処理をS 1 1 2 6に移す。

【1 2 0 7】

S 1 1 2 6において、メインCPU 1 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 2 6の処理を実行した後、処理をS 1 1 2 7に移す。

【1 2 0 8】

S 1 1 2 7において、メインCPU 1 2 0 1は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 1 2 7の処理後、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【1 2 0 9】

【2-4-9. 大当り終了処理】

次に、図 8 6 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 8 でメインCPU 1 2 0 1により実行される大当り終了処理について説明する。図 8 6 は、第 2 のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1 2 1 0】

なお、この大当り終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 8 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 8 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【1 2 1 1】

メインCPU 1 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S 1 1 3 1）。

【1 2 1 2】

S 1 1 3 1において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S 1 1 3 1がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、大当り終了処理を終了するとともに

10

20

30

40

50

特別図柄管理処理（図 7 7 参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図 7 6 参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【1 2 1 3】

一方、S 1 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」とであると判定された場合（S 1 1 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 1 3 2 に移す。

【1 2 1 4】

S 1 1 3 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等）の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理（S 1 1 3 2）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われないようになる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 3 2 の処理を実行した後、処理を S 1 1 3 3 に移す。

【1 2 1 5】

S 1 1 3 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 3 3 の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻る。

【1 2 1 6】

なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の大当たり終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1 2 1 7】

〔2-5. 小当りラッシュ〕

上述した第 2 のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。

【1 2 1 8】

第 2 のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メイン C P U 1 2 0 1 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技状態とされるため、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づく第 1 特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技状態とされるため、第 2 始動口 1 1 4 0 A, 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づく第 2 特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット 1 1 4 5 に含まれる入賞口を第 1 始動口とした場合には、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第 1 特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第 2 特別図柄ゲームが主として実行される。

【1 2 1 9】

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が 1 を超える小当りラッシュとなる。

【1 2 2 0】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。まず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート 1 1 2 6 を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物 1 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第 2 始動口 1 1 4 0 B）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当たり遊技制御処理が実行されない限り大

10

20

30

40

50

当り用大入賞口 1 1 3 1 も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第 2 始動口 1 1 4 0 B が開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口 1 1 5 1 に入賞可能となる。小当り用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球が入賞すると、上述したように例えば 1 0 個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球は、第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞可能である。第 2 始動口 1 1 4 0 A, 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図 7 1 参照）に示されるように 3 分の 1（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 5 参照）に示されるように 10 10 超速変動（例えば、可変表示時間 1 0 0 0 m s e c）が実行されるため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が 1 を超える小当りラッシュの実現が可能となっている。

【1 2 2 1】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サポ制御が実行されることによって第 2 始動口 1 1 4 0 B が開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球の殆どが第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていたとしても、小当り用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞したとしても例えば 1 個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出されるものの、第 2 始動口 1 1 4 0 A には、右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球のうち概ね 3 分の 1 ～ 5 分の 1 の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が 1 を超えないようになっている。

【1 2 2 2】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート 1 1 2 6 を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物 1 1 4 6 が作動し、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 4 参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第 2 始動口 1 1 4 0 A, 1 1 4 0 B に遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動 A ～ C のいずれかで第 2 特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット 1 1 4 5 に含まれる入賞口を第 1 始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば 0 にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、1 を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

【1 2 2 3】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

【1 2 2 4】

【3. 第 3 のパチンコ遊技機】

10

20

30

40

50

次に、第3のパチンコ遊技機について説明する。第3のパチンコ遊技機は、上述したとおり、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるまでのルートとして、第1のルートと第2のルートとがある。第1のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第2のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってVアタッカーが開放し、開放されたVアタッカーに進入した遊技球がVアタッカー内のV入賞口に入賞した場合である。

【1225】

なお、第3のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させず、第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

10

【1226】

以下、第3のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠2およびベースドア3等の基本構成等、並びに、外部端子板2184（後述の図88参照）から第3のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ2186（後述の図88参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第1のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【1227】

なお、第3のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第3のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第1のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

20

【1228】

【3-1. 遊技盤ユニット】

図87を参照して、第3のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010について説明する。この遊技盤ユニット2010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43（図2参照）の後方に位置するようにベースドア3（図2参照）の前方に配置される。

30

【1229】

図87は、第3のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット2010の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域2105が形成される。

【1230】

なお、第3のパチンコ遊技機の遊技領域2105に配置される各種部材（例えば第1始動口2120等）は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【1231】

図87に示されるように、遊技盤ユニット2010は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域2105が形成される遊技パネル2100と、ガイドレール2110と、遊技領域2105の略中央部に配置されるセンター役物2115と、第1始動口2120と、第2始動口2140と、一般入賞口2122と、通過ゲートユニット2125と、特別電動役物ユニット2130と、普通電動役物ユニット2145と、LEDユニット2160と、V入賞装置2150と、アウト口2178と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、LEDユニット2160については第1のパチンコ遊技機のLEDユニット160と同様であり、この第3のパチンコ遊技機では説明を省略する。

40

【1232】

（遊技パネル）

遊技パネル2100には、表示装置2007の表示領域が臨む位置に開口（参照符号な

50

し)が形成されている。また、遊技パネル2100の前面には、ガイドレール2110が設けられるとともに遊技釘(参照符号なし)等が植設されている。発射装置6(図1、図2参照)から発射された遊技球は、ガイドレール2110から遊技領域2105に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域2105の下方に向けて流下する。

【1233】

また、遊技パネル2100の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット(図示せず)が配置されている。遊技パネル2100は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル2100の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル2100を、透明部分を有さない部材(例えば木製)で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

10

【1234】

(ガイドレール)

ガイドレール2110は、第1のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール(いずれも参照符号なし)により構成される。遊技領域2105は、ガイドレール2110によって区画(画定)される。外レールおよび内レールは、発射装置2006(後述の図88参照)から発射された遊技球を遊技領域2105の上部に案内する機能を有する。

20

【1235】

(センター役物)

センター役物2115は、遊技パネル2100の開口(参照符号なし)にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール2116を備えている。遊技領域2105に向けて発射された遊技球は、センターレール2116によって左右に振り分けられる。

【1236】

発射装置2006によって遊技領域2105に向けて発射された遊技球は、左側領域2106または右側領域2107を流下する。左側領域2106または右側領域2107を流下する遊技球は、遊技パネル2100に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル62(図1、図2参照)の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域2106を流下する。一方、発射ハンドル62の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域2107を流下する。

30

【1237】

また、センター役物2115には、左側の外周縁部に、左側領域2106を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口2117が形成されている。ワープ入口2117に進入した遊技球は、センター役物2115に形成されたステージ2118に誘導可能に構成されている。ステージ2118は、表示装置2007の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ2118は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

40

【1238】

ステージ2118の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口2119が形成されており、チャンス入口2119に進入した遊技球は、第1始動口2120の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口2119に進入した遊技球は、ワープ入口2117に進入しなかった遊技球や、ワープ入口2117に進入したもののチャンス入口2119に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第1始動口2120に入賞(通過)するようになっている。

【1239】

(第1始動口)

第1始動口2120は、表示装置2007の表示領域の下方に配置されており、左打さ

50

れた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第1始動口2120に遊技球が入賞すると、第1始動口スイッチ2121（後述の図88参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第1始動口2120に入賞可能であってもよい。また、上記の第1始動口2120に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第1始動口を備えるようにしてもよい。

【1240】

第1始動口スイッチ2121（後述の図88参照）により第1始動口2120への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第1特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理に供される。第1始動口2120に遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。ただし、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は3個に限られない。

10

【1241】

（第2始動口）

第2始動口2140は、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第2始動口2140に入賞可能であってもよい。

【1242】

第2始動口2140に遊技球が入賞すると、第2始動口スイッチ2141により検出される。第2始動口スイッチ2141（後述の図88参照）により第2始動口2140への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第2特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された始動情報は、第2特別図柄の当り判定処理に供される。第2始動口2140に遊技球が入賞すると例えば1個の賞球が払い出される。ただし、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

20

【1243】

（一般入賞動口）

一般入賞口2122は、表示装置2007の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口2122のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ2123（後述の図88参照）により検出される。

30

【1244】

一般入賞口スイッチ2123（後述の図88参照）により一般入賞口2122への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば4個の賞球が払い出されるが、一般入賞口2122への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は4個に限られない。

【1245】

また、本実施例において、一般入賞口2122は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口2122に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

40

【1246】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット2125は、右側領域2107に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート2126と、通過ゲート2126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ2127（後述の図88参照）とを一体化したユニット体である。

【1247】

通過ゲート2126への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された各種データ

50

は、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 2 1 2 7 により通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 2 1 2 5 は、右側領域 2 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 2 1 0 6 に配置されていてもよい。

【1 2 4 8】

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、大入賞口 2 1 3 1 と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞(通過)を検出する大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 (後述の図 8 8 参照)と、特別電動役物 2 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、右側領域 2 1 0 7 において、通過ゲートユニット 2 1 2 5 よりも下方に配置されている。

10

【1 2 4 9】

大入賞口 2 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能(左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能)となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口 2 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物 2 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【1 2 5 0】

大入賞口 2 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数(例えば 1 0 個)の遊技球が入賞(通過)可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 (後述の図 8 8 参照)により大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

20

【1 2 5 1】

特別電動役物 2 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 2 1 3 4 と、この特電用シャッタ 2 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 2 1 3 5 (後述の図 8 8 参照)とを備える。特別電動役物 2 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 2 1 3 4 は、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞(通過)が可能または容易な開放状態と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第 1 のルートを経て大当り遊技状態となった場合である。上述した第 1 のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、第 1 のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

30

【1 2 5 2】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット 2 1 4 5 は、遊技球が入賞(通過)することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 2 1 4 6 とを一体化したユニット体であって、右側領域 2 1 0 7 に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 2 1 4 0 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 としている。

40

【1 2 5 3】

普通電動役物 2 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 2 1 4 7 と、この普電用シャッタ 2 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 2 1 4 8 (後述の図 8 8 参照)とを備える。普通電動役物 2 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 2 1 4 7 は、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞(通過)が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 2 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる

50

可動部材を採用してもよい。

【1254】

(V入賞装置)

V入賞装置2150は、右側領域2107において通過ゲート2126の下流側に設けられている。V入賞装置2150は、V入賞装置2150の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口2151と、開閉入賞口2151を開閉させることが可能なVアタッカー2152と、このVアタッカー2152を作動させて開閉入賞口2151を開閉させるVアタッカー用ソレノイド2154と、Vアタッカー2152の作動により開閉入賞口2151が開放されたときにV入賞装置2150の内部に遊技球が進入したことを検出するVアタッカーカウントスイッチ2153と、開閉入賞口2151からV入賞装置2150の内部に進入した遊技球が通過可能なV入賞口2155と、開閉入賞口2151からV入賞装置2150の内部に進入した遊技球がV入賞口2155に遊技球が進入（通過）したことを検出するV入賞口スイッチ2156と、開閉入賞口2151からV入賞装置2150の内部に進入した遊技球のうちV入賞口2155に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口2157と、V入賞口2155を開閉させるVシャッター2158と、このVシャッター2158を作動させてV入賞口2155を開閉させるVシャッター用ソレノイド2159と、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球のうち1球のみを保持することができる係止部材2160とを備える。なお、V入賞装置2150は、通過ゲート2126よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域2106に設けられていてもよい。

10

20

【1255】

Vアタッカー2152は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口2151を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、Vアタッカー用ソレノイド2154（後述の図88参照）の作動によりVアタッカー2152が例えば1回作動する。Vアタッカー2152は、1回作動すると開閉入賞口2151が例えば1800msec開放する開放状態となる。そして、Vアタッカー2152の作動により開閉入賞口2151が開放している間、V入賞装置2150の内部に進入可能な遊技球は、1回の開放あたり最大で例えば10個である。

30

【1256】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときにVアタッカー2152を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、900msecの開放を2回行ってもよいし、所定個（例えば1個）の遊技球がV入賞装置2150の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【1257】

Vアタッカーカウントスイッチ2153は、V入賞装置2150の内部への遊技球の進入を検出するものである。Vアタッカーカウントスイッチ2153によりV入賞装置2150の内部への遊技球の進入が検出されると、メインCPU2201は、払出・発射制御回路2400を介して例えば10個の賞球を払い出し、メインCPU2201の機能であるVアタッカー入賞カウンタの値を加算する。Vアタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口2151を開放することができる最大時間（例えば1800msec）が経過していなくても、Vアタッカー用ソレノイド2154によりVアタッカー2152が作動して開閉入賞口2151が閉鎖される。

40

【1258】

V入賞口2155は、遊技球が通過したことを条件に、Vアタッカー2152の開放制御が継続される。すなわち、V入賞口2155は、上述した第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【1259】

V入賞口スイッチ2156は、V入賞口2155への遊技球の通過を検出するものである。メインCPU2201（図88参照）は、Vアタッカー2152が開放してから所定

50

時間（例えば4000msec）内にV入賞口2155への遊技球の通過を検出すると、Vアタッカー2152の開放制御を継続する。すなわち、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Vアタッカー2152が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

【1260】

このように、本実施例では、第1のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口2131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合はVアタッカー2152を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例えば第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、1ラウンド目はVアタッカー2152を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入賞口2131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。

10

【1261】

また、例えば特別電動役物2133の内部（すなわち、特電用シャッタ2134が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ2134が開放状態とされ、特別電動役物2133の内部に設けられたV入賞口2155に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第2のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

20

【1262】

ハズレ口2157は、V入賞装置2150の内部に進入したもののV入賞口2155を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口2157を通過した遊技球は機外に排出される。なお、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口2157を通過し、V入賞口2155への遊技球の通過がなかった場合、Vアタッカー2152の開放制御が継続されずに終了する。

【1263】

Vシャッター2158は、Vシャッター用ソレノイド2159（後述の図88参照）の作動により、V入賞口2155への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、V入賞口2155への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「6000msec閉鎖⇒1000msec開放⇒6000msec閉鎖」の動作を繰り返す7000msecのサイクル（周期）でVシャッター2158が常時一定動作を行っている。

30

【1264】

係止部材2160は、V入賞口2155の上方に設けられており、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球のうち例えば1球のみを保持することができるように構成されている。V入賞装置2150に進入したものの係止部材2160により保持されなかった遊技球は、ハズレ口2157から機外に排出される。V入賞装置2150に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材2160により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口2157から機外に排出される。

40

【1265】

また、係止部材2160は、Vアタッカー2152が作動してから一定時間（例えば3000msec）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材2160における係止が解除された遊技球は、V入賞口2155に向けて落下し、このタイミングでV入賞口2155が開放されていればV入賞口2155に入賞（通過）し、このタイミングでV入賞口2155が閉鎖していればハズレ口2157を通過する。なお、係止部材2160を設けずに、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球を、V入賞口2155またはハズレ口2157に振り分けるようにしてもよい。

【1266】

50

（アウト口）

アウト口 2 1 7 8 は、遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第 1 始動口 2 1 2 0、第 2 始動口 2 1 4 0、大入賞口 2 1 3 1、V 入賞装置 2 1 5 0、一般入賞口 2 1 2 2 等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口 2 1 7 8 は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域 2 1 0 5 の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口 2 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 2 1 2 2 の間や特別電動役物ユニット 2 1 3 0 と第 2 始動口 2 1 4 0 との間等にアウト口を設けて、遊技領域 2 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

10

【 1 2 6 7 】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット 2 0 1 0 を装飾するものであって、遊技パネル 2 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路 2 3 0 0 によって制御される可動役物等の演出用役物群 2 0 5 8 を備える。これらの演出用役物群 2 0 5 8 のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【 1 2 6 8 】

〔 3 - 2 . 電氣的構成 〕

20

次に、図 8 8 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 8 8 は、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路は、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【 1 2 6 9 】

図 8 8 に示されるように、第 3 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 2 3 0 0 と、払出・発射制御回路 2 4 0 0 と、電源供給回路 2 4 5 0 と、から構成される。

【 1 2 7 0 】

30

〔 3 - 2 - 1 . 主制御回路 〕

主制御回路 2 2 0 0 は、メイン CPU 2 2 0 1、メイン ROM 2 2 0 2（読み出し専用メモリ）およびメイン RAM 2 2 0 3（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路 2 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 2 2 0 7 等を備えており、主基板ケース（不図示）内に收容されている。

【 1 2 7 1 】

メイン CPU 2 2 0 1 には、メイン ROM 2 2 0 2、メイン RAM 2 2 0 3 および初期リセット回路 2 2 0 4 等が接続される。メイン CPU 2 2 0 1 は、動作を監視する WDT や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【 1 2 7 2 】

40

メイン ROM 2 2 0 2 には、メイン CPU 2 2 0 1 により第 3 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 2 2 0 1 は、メイン ROM 2 2 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【 1 2 7 3 】

メイン RAM 2 2 0 3 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメイン RAM 2 2 0 3 は、メイン CPU 2 2 0 1 の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メイン CPU 2 2 0 1 の一時記憶領域として RAM を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

50

【1274】

初期リセット回路2204は、メインCPU2201を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【1275】

バックアップコンデンサ2207は、電断時等に、メインRAM2203に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【1276】

さらに、主制御回路2200は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるI/Oポート2205、および、サブ制御回路2300に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート2206等も備える。

10

【1277】

また、主制御回路2200には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路2200には、普通図柄表示部2161、普通図柄用保留表示部2162、第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164、第1特別図柄用保留表示部2165、第2特別図柄用保留表示部2166、時短報知用表示部2168、普電用ソレノイド2148、特電用ソレノイド2135、Vアタッカー用ソレノイド2154、および、Vシャッター用ソレノイド2159等が接続されている。また、主制御回路2200には、これらの他、性能表示モニタ2170およびエラー報知モニタ2172等も接続されている。主制御回路2200は、I/Oポート2205を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

20

【1278】

性能表示モニタ2170には、メインCPU2201の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば60000個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【1279】

エラー報知モニタ2172には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ2172には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

30

【1280】

また、主制御回路2200には、第1始動口スイッチ2121、第2始動口スイッチ2141、通過ゲートスイッチ2127、大入賞口カウントスイッチ2132、Vアタッカーカウントスイッチ2153、V入賞口スイッチ2156、および、一般入賞口スイッチ2123も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート2205を介して主制御回路2200に送信される。

【1281】

さらに、主制御回路2200には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ2186にデータ送信する際に用いる外部端子板2184、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー2174、メインRAM2203に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ2176等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ2176を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

40

【1282】

また、設定キー2174およびバックアップクリアスイッチ2176は、遊技場の管理

50

者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー 2 1 7 4 または／およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

【1 2 8 3】

なお、本実施例では、設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 は、主制御回路 2 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 2 4 0 0 や電源供給回路 2 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【1 2 8 4】

〔3-2-2. サブ制御回路〕

サブ制御回路 2 3 0 0 は、サブ CPU 2 3 0 1、プログラム ROM 2 3 0 2、ワーク RAM 2 3 0 3、表示制御回路 2 3 0 4、音声制御回路 2 3 0 5、LED 制御回路 2 3 0 6、役物制御回路 2 3 0 7 およびコマンド入力ポート 2 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 2 3 0 0 は、主制御回路 2 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 8 8 には示されていないが、第 1 のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路 2 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4（図 1 参照）等も接続されている。

【1 2 8 5】

プログラム ROM 2 3 0 2 には、サブ CPU 2 3 0 1 により第 3 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ CPU 2 3 0 1 は、プログラム ROM 2 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ CPU 2 3 0 1 は、主制御回路 2 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【1 2 8 6】

ワーク RAM 2 3 0 3 は、サブ CPU 2 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【1 2 8 7】

表示制御回路 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 2 3 0 4 は、VDP や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データ ROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換する D/A コンバータ等を備える。

【1 2 8 8】

表示制御回路 2 3 0 4 は、サブ CPU 2 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 2 0 0 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置 2 0 0 7 に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【1 2 8 9】

そして、表示制御回路 2 3 0 4 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D/A コンバータに供給する。D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 2 0 0 7 に供給する。表示装置 2 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 2 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【1 2 9 0】

音声制御回路 2305 は、スピーカ 2032 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 2305 は、音声に関する制御を行う音源 IC や、各種の音声データを記憶する音声データ ROM、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMP と称する）等を備える。

【1291】

音源 IC は、スピーカ 2032 から発生させる音声の制御を行う。音源 IC は、サブ CPU 2301 から供給される音声発生命令に応じて、音声データ ROM に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 IC は、選択された音声データを音声データ ROM から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を AMP に供給する。AMP は、スピーカ 2032 から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

10

【1292】

LED 制御回路 2306 は、装飾 LED 等を含む LED 群 2046 の制御を行うための回路である。LED 制御回路 2306 は、LED 制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類の LED 装飾パターンが記憶されている装飾データ ROM 等を備える。

【1293】

役物制御回路 2307 は、各役物（例えば、演出用役物群 2058 のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路 2307 は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データ ROM 等を備える。

20

【1294】

また、役物制御回路 2307 は、サブ CPU 2301 からの役物作動命令に応じて、役物データ ROM に記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データ ROM から読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブ CPU 2301 からの点灯命令に基づいて、役物データ ROM に記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データ ROM から読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【1295】

コマンド入力ポート 2308 は、コマンド出力ポート 2206 と接続されており、主制御回路 2200 から送信されたコマンドを受信するものである。

30

【1296】

払出・発射制御回路 2400 は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路 2400 には、遊技球を払い出すための払出装置 2082、遊技球を発射するための発射装置 2006、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 2180 等が接続されている。

【1297】

払出・発射制御回路 2400 は、主制御回路 2200 から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置 2082 に対して所定の信号を送信し、払出装置 2082 に遊技球を払い出させる制御を行う。

40

【1298】

カードユニット 2180 には、球貸し操作パネル 2182 が接続されている。球貸し操作パネル 2182 には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット 2180 に送信される。払出・発射制御回路 2400 は、カードユニット 2180 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置 2082 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 2182 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 2180 側に設けられてもよい。

50

【1299】

また、払出・発射制御回路2400は、発射ハンドル62（図1、図2参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【1300】

電源供給回路2450は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路2200、サブ制御回路2300、払出・発射制御回路2400等に供給するために作成する電源回路である。

【1301】

電源供給回路2450には、電源スイッチ2095等が接続されている。電源スイッチ2095は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路2200、サブ制御回路2300、払出・発射制御回路2400等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

10

【1302】

[3-3. 基本仕様]

次に、図89～図92を参照して、第3のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第3のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【1303】

なお、第3のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第3のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メインCPU2201は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

20

【1304】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU2301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置2007の表示領域に表示する制御を実行する。

【1305】

[3-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図89は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

30

【1306】

図89に示されるとおり、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第1特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

【1307】

なお、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。

40

【1308】

メインROM2202に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口21

50

20への入賞に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第2始動口2140への入賞に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。

【1309】

なお、この第3のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。

【1310】

また、この第3のパチンコ遊技機では、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0～65535の範囲（幅）で発生する。

【1311】

なお、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【1312】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Vアタッカー2152の開放時間を設定値毎に変えてV入賞装置2150への入賞率を変えたり、V入賞口2155の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてV入賞口2155への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、V入賞口2155の開放頻度（すなわちVアタッカー2152の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【1313】

【3-3-2. 特別図柄判定テーブル】

図90は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1314】

特別図柄判定テーブルは、始動口2120、2140に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【1315】

図90に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～9

10

20

30

40

50

9のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【1316】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0～3のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が4～60のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が61～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

10

【1317】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

【1318】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

20

【1319】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【1320】

さらに、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

30

【1321】

なお、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路2200のメインROM2202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164（図88参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部2163、2164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路2300のプログラムROM2302に記憶されている。

40

【1322】

〔3-3-3. 当り種類決定テーブル〕

図91は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202

50

に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御される。図91の時短の終了条件に欄に示される「L」は、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「M」は第2特別図柄の可変表示回数を示し、「N」は役物開放当り回数を示す。なお、図91の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

10

【1323】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=30、M=6、N=3に決定する。また、選択図柄コマンドが「z5」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=30、M=3、N=3に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

【1324】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（A時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z1」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。また、選択図柄コマンドが「z2」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=1に決定する。また、選択図柄コマンドが「z3」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「z6」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=

20

30

【1325】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「z7」）であって、第2のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第2のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインCPU2201は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻す。

40

【1326】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、メインCPU2201は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU2201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【1327】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図91の当り種類決定テーブルに図示する

50

必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図 9 1 に図示したものである。

【1328】

また、図 9 1 の時短の終了条件の欄に示される「L」、「M」、および「N」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「L」、「M」、および「N」の全部を、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「L」、「M」、および「N」のうちいずれか一の終了条件のみを、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「L」、「M」、および「N」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。

10

【1329】

【3-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル】

図 9 2 は、第 3 のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 9 2 中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メイン CPU 2201 は、第 1 始動口 2120 への遊技球の入賞に基づくときは第 1 特別図柄の変動パターンを決定し、第 2 始動口 2140 への遊技球の入賞に基づくときは第 2 特別図柄の変動パターンを決定する。

20

【1330】

図 9 2 に示されるように、メイン CPU 2201 は、第 1 始動口 2120 に遊技球が入賞したときは第 1 特別図柄の変動パターンを決定し、第 2 始動口 2140 に遊技球が入賞したときは第 2 特別図柄の変動パターンを決定する。

【1331】

図 9 2 に示されるように、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU 2201 は、第 1 特別図柄の変動パターンを、第 1 始動口 2120 に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

30

【1332】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メイン CPU 2201 は、第 1 特別図柄の変動パターンを、第 1 始動口 2120 に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1333】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メイン CPU 2201 は、第 1 特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第 1 始動口 2120 に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第 1 始動口 2120 に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

40

【1334】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU 2201 は、第 1 特別図柄の変動パターンを、第 2 始動口 2140 に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1335】

また、第 2 特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メイン CPU 2201 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、第 2 始動口 2140 に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1336】

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が

50

「1」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1337】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「0」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば60000msと極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「0」である場合、基本的に第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第2始動口2140に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与える利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

10

【1338】

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

【1339】

メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU2201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU2301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

20

【1340】

なお、便宜上、図92の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メインCPU2201は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【1341】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU2201が決定しているが、これに限られず、サブCPU2301が決定するようにしてもよい。

【1342】

なお、メインCPU2201は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第2特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

30

【1343】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【1344】

メインCPU2201は、決定した変動パターン情報をサブCPU2301に送信する。サブCPU2301は、メインCPU2201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置2007の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ2032から出力される音演出を制御する。

40

【1345】

また、図92の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

50

【1346】

また、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第1のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路2200のメインROM2202には普通図柄の当り判定テーブル（図16参照）、普通図柄判定テーブル（図17参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図18参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図19参照）が記憶されている。そして、メインCPU2201は、普通電動役物2146（図87参照）の開放パターンを第1のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物2146の作動態様を制御する。

【1347】

[3-4. 主制御処理]

第3のパチンコ遊技機において、主制御回路2200のメインCPU2201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインCPU2201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第3のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図42、図103）等）、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【1348】

[3-4-1. 特別図柄制御処理]

次に、図93を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理について説明する。図93は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1349】

図93に示されるように、メインCPU2201は、まず、S2001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU2201は、S2001の処理を実行した後、処理をS2002に移す。

【1350】

なお、図示しないが、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S2001の処理に先だって、メインRAM2203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【1351】

また、同じく図示しないが、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU2201は、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路2300が受信すると、サブCPU2301はデモ表示演出を行う。なお、第3のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第1のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【1352】

S2002において、メインCPU2201は、S2001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【1353】

S2002において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合（S2002がN

10

20

30

40

50

Ｏ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００５に移す。

【１３５４】

一方、Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００３に移す。

【１３５５】

Ｓ２００３において、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【１３５６】

Ｓ２００３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰ

10

Ｕ２２０１は、処理をＳ２００４に移す。

【１３５７】

Ｓ２００４において、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【１３５８】

Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰ

Ｕ２２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参

照）に戻す。

20

【１３５９】

一方、Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄

の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００４がＹＥＳ判定の場合）、メ

インＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００５に移す。

【１３６０】

Ｓ２００３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始

動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合）、メ

インＣ

30

ＰＵ２２０１は、処理をＳ２００５に移す。

【１３６１】

Ｓ２００５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図

柄管理処理の詳細については、図９４を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、

Ｓ

２００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図

２０～図２３参照）に戻す。

【１３６２】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（

Ｓ

２００１～Ｓ

２００５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１３６３】

このように、本実施例では、第３のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が

保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ

２００

５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別

図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理

処理（

Ｓ

２００５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口２１２０または第

２始動口

２１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

40

【１３６４】

〔３－４－２．特別図柄管理処理〕

次に、図９４を参照して、特別図柄制御処理（図９３参照）中のＳ２００５でメイン

Ｃ

Ｐ

Ｕ

２

２

０

１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図９４は、第３のパ

チ

ン

コ

遊

技

機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

50

S判定の場合は第1特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が0でない場合（S2002がNO判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【1366】

また、図94に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「7」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU2201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【1367】

メインCPU2201は、先ず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S2011）。

【1368】

S2011において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S2011がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図93参照）に戻す。

【1369】

一方、S2011において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S2011がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2012に移す。

【1370】

S2012において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインCPU2201は、S2012の処理を実行した後、処理をS2013に移す。なお、メインCPU2201は、S2012の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S2013以降の処理を行う。

【1371】

S2013において、メインCPU2201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS2013の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図95を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2014に移す。

【1372】

S2014において、メインCPU2201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS2014の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図96を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2015に移す。

【1373】

S2015において、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS2015の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図97を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2016に移す。

【1374】

S2016において、メインCPU2201は、V入賞装置開放準備処理を行う。このS2016の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。このV入賞装置開放準備処理の詳細については、図99を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2017に移す。

【1375】

S2017において、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理を行う。このS2017の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。このV入賞装置開放制御処理の詳細については、図100を参照して後述する。特別図

10

20

30

40

50

柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2018に移す。

【1376】

S2018において、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS2018の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図101を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2019に移す。

【1377】

S2019において、メインCPU2201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS2019の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図102を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2020に移す。

【1378】

S2020において、メインCPU2201は、大当たり終了処理を行う。このS2020の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図103を参照して後述する。

【1379】

メインCPU2201は、S2013～S2020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図93参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【1380】

【3-4-3. 特別図柄可変表示開始処理】

次に、図95を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2013でメインCPU2201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図95は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【1381】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1382】

図95に示されるように、メインCPU2201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S2021）。

【1383】

S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S2021がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1384】

一方、S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S2021がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2022に移す。

【1385】

S2022において、メインCPU2201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU2201は、S2022の処理を実行した後、処理をS2023に移す。

【1386】

S2023において、メインCPU2201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図89参照）を参照し、特別図柄の大当たり判定

10

20

30

40

50

用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第1特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第2特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、および役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メインCPU2201は、S2023の処理を実行した後、処理をS2024に移す。

【1387】

S2024において、メインCPU2201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果（例えば、時短当り、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図90参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU2201は、S2024の処理を実行した後、処理をS2025に移す。

10

【1388】

S2025において、メインCPU2201は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図91参照）を参照し、特別図柄決定処理（S2024）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたV入賞口2155に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類は1つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU2201は、S2025の処理を実行した後、処理をS2026に移す。

20

【1389】

S2026において、メインCPU2201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄の変動パターンテーブル（図92参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインCPU2201は、S2026の処理を実行した後、処理をS2027に移す。

30

【1390】

S2027において、メインCPU2201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図92参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S2026）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU2201は、S2027の処理を実行した後、処理をS2028に移す。

【1391】

S2028において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図94のS2014参照）が行われることとなる。メインCPU2201は、S2028の処理を実行した後、処理をS2029に移す。

40

【1392】

S2029において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM2203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインCPU2201は、S2029の処理を実行した後、処理をS2030に移す。

50

【1393】

S2030において、メインCPU2201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU2201は、S2030の処理を実行した後、処理をS2031に移す。

【1394】

S2031において、メインCPU2201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。

10

【1395】

なお、メインCPU2201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S2030）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（S2031））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【1396】

〔3-4-4. 特別図柄可変表示終了処理〕

次に、図96を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2014でメインCPU2201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図96は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

20

【1397】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2014で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2014で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1398】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S2041）。

【1399】

S2041において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S2041がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

30

【1400】

一方、S2041において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S2041がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2042に移す。

【1401】

S2042において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図94のS2015参照）が行われることとなる。メインCPU2201は、S2042の処理を実行した後、処理をS2043に移す。

40

【1402】

S2043において、メインCPU2201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。メインCPU2201は、S2043の処理を実行した後、処理をS2044に移す。

【1403】

S2044において、メインCPU2201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する

50

。第1のパチンコ遊技機および第2のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU2201は、S2044の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1404】

〔3-4-5. 特別図柄遊技判定処理〕

次に、図97を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2015でメインCPU2201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図97は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【1405】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1406】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S2051）。

【1407】

S2051において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S2051がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

20

【1408】

一方、S2051において特別図柄の制御状態番号が「2」とであると判定された場合（S2051がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2052に移す。

【1409】

S2052において、メインCPU2201は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【1410】

S2052において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（S2052がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2060に移す。一方、S2052において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S2052がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2053に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、S2052においてNO判定される。

30

【1411】

S2053において、メインCPU2201は、大当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板2184を介してホールコンピュータ2186（いずれも図88参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインCPU2201は、S2053の処理を実行した後、処理をS2054に移す。

40

【1412】

また、S2053の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインCPU2201は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【1413】

S2054において、メインCPU2201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU2201は、例えば、大入賞口2131の開放回数

50

の上限値をセットする処理（S 2 0 5 5）、外部端子板 2 1 8 4 への大当り信号セット処理（S 2 0 5 6）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 0 5 7）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 0 5 8）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 5 9）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 0 5 7）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 8 参照）が行われることとなる。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【1 4 1 4】

S 2 0 6 0 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【1 4 1 5】

S 2 0 6 0 において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 6 1 に移す。一方、S 2 0 6 0 において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 6 1 に移す。

【1 4 1 6】

S 2 0 6 1 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 6 1 の処理を実行した後、処理を S 2 0 6 2 に移す。

【1 4 1 7】

S 2 0 6 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされる V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 6 2 の処理を実行した後、処理を S 2 0 6 3 に移す。

【1 4 1 8】

S 2 0 6 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、外部端子板 2 1 8 4 への役物開放当り信号セット処理（S 2 0 6 3）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 0 6 5）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 6 6）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、V 入賞装置開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【1 4 1 9】

S 2 0 6 7 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 9 8 を参照して後述する。なお、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【1 4 2 0】

なお、メイン CPU 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S 2 0 5 1 ～ S 2 0 6 7）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【1 4 2 1】

〔3-4-6. 特別図柄遊技終了処理〕

次に、図 9 8 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 9 7 参照）中の S 2 0 6 7 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 9 8 は、

10

20

30

40

50

第3のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1422】

メインCPU2201は、先ず、時短管理処理を行う（S2071）。1種2種混合機と称される第3のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第3のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第1のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第3のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第1のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図37参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（S191参照）、確変フラグがオフであることを条件としてS192の処理を行っているが、第3のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、S191の処理を行わずに、S192の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と同様である。メインCPU2201は、S2071の処理を実行した後、処理をS2072に移す。

【1423】

S2072において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU2201は、S2072の処理を実行した後、処理をS2073に移す。

【1424】

S2073において、メインCPU2201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S2074）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、S2074の処理後、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図97参照）に戻す。

【1425】

〔3-4-7. V入賞装置開放準備処理〕

次に、図99を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2016でメインCPU2201により実行されるV入賞装置開放準備処理について説明する。図99は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【1426】

メインCPU2201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S2081）。

【1427】

S2081において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S2081がNO判定の場合）、メインCPU2201は、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1428】

一方、S2081において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合（S2081がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2082に移す。

【1429】

S 2 0 8 2 において、メインCPU 2 2 0 1 は、V入賞装置 2 1 5 0 の開放パターン（すなわち、Vアタッカー 2 1 5 2 の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大 1 8 0 0 m s e c の開放を 1 回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、1 回あたり最大 9 0 0 m s e c の開放を最大 2 回行うようにしてもよいし、1 回目を例えば最大 6 0 0 m s e c 開放し、2 回目を例えば最大 1 2 0 0 m s e c 開放するようにしてもよい。さらには、1 回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば 1 8 0 0 m s e c）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれかの開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインCPU 2 2 0 1 は、S 2 0 8 2 の処理を実行した後、処理を S 2 0 8 3 に移す。

10

【1 4 3 0】

S 2 0 8 3 において、メインCPU 2 2 0 1 は、V入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、V入賞口 2 1 5 5 の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU 2 2 0 1 は、S 2 0 8 3 の処理を実行した後、処理を S 2 0 8 4 に移す。

【1 4 3 1】

S 2 0 8 4 において、メインCPU 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 2 0 8 4）を行うことにより、このV入賞装置開放準備処理の終了後に、V入賞装置開放制御処理（図 9 4 の S 2 0 1 7 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 2 0 1 は、S 2 0 8 4 の処理を実行した後、処理を S 2 0 8 5 に移す。

20

【1 4 3 2】

S 2 0 8 5 において、メインCPU 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 2 2 0 1 は、S 2 0 8 5 の処理を実行した後、処理を S 2 0 8 6 に移す。

【1 4 3 3】

S 2 0 8 6 において、メインCPU 2 2 0 1 は、V入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV入賞装置開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 2 0 1 は、S 2 0 8 6 の処理を実行した後、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

30

【1 4 3 4】

〔3-4-8. V入賞装置開放制御処理〕

次に、図 1 0 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 7 でメインCPU 2 2 0 1 により実行されるV入賞装置開放制御処理について説明する。図 1 0 0 は、第 3 のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1 4 3 5】

メインCPU 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S 2 0 9 1）。

40

【1 4 3 6】

S 2 0 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 2 0 9 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1 は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【1 4 3 7】

一方、S 2 0 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S 2 0 9 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 9 2 に移す。

【1 4 3 8】

S 2 0 9 2 において、メインCPU 2 2 0 1 は、Vアタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたときにV入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球の個数

50

が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ2153（図88参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Vアタッカーカウントスイッチ2153により計数されたVアタッカー入賞カウンタの値は、メインRAM2203内の所定領域に格納される。

【1439】

S2092において、V入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S2092がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2093に移す。

【1440】

一方、S2092において、V入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S2092がYES判定の場合）、メインCPU2201は処理をS2094に移す。

【1441】

S2093において、メインCPU2201は、V入賞装置2150の最大開放時間（すなわち開閉入賞口2151の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、S2082の処理（図99参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【1442】

S2093においてV入賞装置2150の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S2093がNO判定の場合）、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1443】

一方、S2093においてV入賞装置2150の最大開放時間が経過していると判定された場合（S2093がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2094に移す。

【1444】

S2094において、メインCPU2201は、V入賞装置2150（すなわち開閉入賞口2151）の閉鎖処理を行う。メインCPU2201は、S2094の処理を実行した後、処理をS2095に移す。

【1445】

S2095において、メインCPU2201は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V入賞口2155への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ2156による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はV入賞装置2150の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Vアタッカー2152の作動が開始してから規定時間内、係止部材2160による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【1446】

S2095においてV入賞検出があったと判定された場合（S2095がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2096に移す。

【1447】

S2096において、メインCPU2201は、V当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板2184を介してホールコンピュータ2186（いずれも図88参照）に出力される信号（例えば、V当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、V当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図91参照）に示されるように例えば10ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得する。本実施例では、説明の便宜上、V当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、V当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインC

10

20

30

40

50

P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 6 の処理を実行した後、処理を S 2 0 9 7 に移す。

【 1 4 4 8 】

また、S 2 0 9 6 の V 当り遊技制御の開始設定処理において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 4 4 9 】

S 2 0 9 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に行われた V 入賞装置 2 1 5 0 の開放（すなわち V アタッカー 2 1 5 2 の作動）が、1 ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V 入賞検出があったと判定された（S 2 0 9 5 が Y E S 判定された）ことによって実行される V 当り遊技制御は、2 ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 7 の処理を実行した後、処理を S 2 0 9 8 に移す。

10

【 1 4 5 0 】

S 2 0 9 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド表示 L E D データをセットする処理を行う。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、例えば、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数（すなわち、V アタッカー 2 1 5 2 の作動回数）の上限値をセットする処理（S 2 0 9 9）、外部端子板 2 1 8 4 への V 当り信号セット処理（S 2 1 0 0）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 1 0 1）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 1 0 2）、および、V 当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 1 0 3）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 1 0 1）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 8 参照）が行われることとなる。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

20

【 1 4 5 1 】

S 2 0 9 5 に戻って、この S 2 0 9 5 において V 入賞検出がなかったと判定された場合（S 2 0 9 5 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 1 0 4 に移す。

【 1 4 5 2 】

S 2 1 0 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 9 8 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 0 4 の処理を実行した後、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

30

【 1 4 5 3 】

〔 3 - 4 - 9 . 大入賞口開放準備処理 〕

次に、図 1 0 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 8 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 1 0 1 は、第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 5 4 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S 2 1 1 1）。

40

【 1 4 5 5 】

S 2 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S 2 1 1 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 5 6 】

一方、S 2 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S 2 1 1 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 1 1 2 に移す。

【 1 4 5 7 】

S 2 1 1 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数す

50

るカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数值（ラウンドカウンタ値）は、メインRAM 2203内の所定領域に格納される。メインCPU 2201は、S 2112の処理を実行した後、処理をS 2113に移す。

【1458】

S 2113において、メインCPU 2201は、大入賞口の開放回数が上限値であるかを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【1459】

S 2113において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（S 2113がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理をS 2114に移す。

10

【1460】

S 2114において、メインCPU 2201は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理（S 2114）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図94のS 2020参照）が行われることとなる。メインCPU 2201は、S 2114の処理を実行した後、処理をS 2115に移す。

【1461】

S 2115において、メインCPU 2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 2201は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（S 2116）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS 322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、S 2116の処理後、メインCPU 2201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

20

【1462】

S 2113に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（S 2113がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、処理をS 2117に移す。

【1463】

S 2117において、メインCPU 2201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU 2201は、S 2117の処理を実行した後、処理をS 2118に移す。

30

【1464】

S 2118において、メインCPU 2201は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理（図95のS 2023参照）の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出された（図97のS 2052がYES判定された）ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口2131が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され（図97のS 2060がYES判定され）、さらにV入賞検出された（図100のS 2095がYES判定された）ことによって開始されたV当り遊技制御である場合、開放する大入賞口としてV入賞装置2150（すなわち開閉入賞口2151）が選択される。メインCPU 2201は、S 2118の処理を実行した後、処理をS 2119に移す。

40

【1465】

S 2119において、メインCPU 2201は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口2131またはV入賞装置2150の開放回数、大入賞口2131またはV入賞装置2150の最大開放時間、大入賞口2131またはV入賞装置2150への最大入賞個数、大入賞口2131またはV入賞装置2150への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口2131またはV入賞装置2150の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1ラウンドにおいて大入賞口2131またはV入賞装置2150が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口2131またはV入賞装置2150の開閉回数を管理する制御とを

50

、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU2201は、S2119の処理を実行した後、処理をS2120に移す。

【1466】

なお、上記の「大入賞口2131またはV入賞装置2150」は、大入賞口2131およびV入賞装置2150のうち、開放する大入賞口としてS2118で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。

【1467】

S2120において、メインCPU2201は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口2131またはV入賞装置2150の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU2201は、S2120の処理を実行した後、処理をS2121に移す。

10

【1468】

S2121において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理（S2121）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図94のS2019参照）が行われることとなる。メインCPU2201は、S2121の処理を実行した後、処理をS2122に移す。

【1469】

S2122において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU2201は、S2122の処理を実行した後、処理をS2123に移す。

20

【1470】

S2123において、メインCPU2201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。メインCPU2201は、S2123の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1471】

【3-4-10. 大入賞口開放制御処理】

次に、図102を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2019でメインCPU2201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図102は、第3のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【1472】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する（S2131）。

【1473】

S2131において特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定された場合（S2131がNO判定の場合）、メインCPU2201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

40

【1474】

一方、S2131において特別図柄の制御状態番号が「6」であると判定された場合（S2131がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2132に移す。

【1475】

S2132において、メインCPU2201は、大入賞口2131またはV入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口2131への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ2132（図88参照）またはV入賞装置2150の内部への遊技球の進入個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ2153（図88参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ2132またはVアタッカー

50

カウントスイッチ 2 1 5 3 により計数された V アタッカー入賞カウンタの値は、メイン R A M 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 4 7 6 】

S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合 (S 2 1 3 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 1 3 3 に移す。

【 1 4 7 7 】

一方、S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合 (S 2 1 3 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 1 3 4 に移す。

【 1 4 7 8 】

S 2 1 3 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理 (図 1 0 1 の S 2 1 1 9 参照) においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 1 4 7 9 】

S 2 1 3 3 において大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していないと判定された場合 (S 2 1 3 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 8 0 】

一方、S 2 1 3 3 において大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していると判定された場合 (S 2 1 3 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 1 3 4 に移す。

【 1 4 8 1 】

S 2 1 3 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の閉鎖処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 3 4 の処理を実行した後、処理を S 2 1 3 5 に移す。

【 1 4 8 2 】

S 2 1 3 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理 (S 2 1 3 5) を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理 (図 9 4 の S 2 0 1 8 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 3 5 の処理を実行した後、処理を S 2 1 3 6 に移す。

【 1 4 8 3 】

S 2 1 3 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 3 6 の処理を実行した後、処理を S 2 1 3 7 に移す。

【 1 4 8 4 】

S 2 1 3 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、S 2 1 3 7 の処理後、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 8 5 】

[3 - 4 - 1 1 . 大当たり終了処理]

次に、図 1 0 3 を参照して、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) 中の S 2 0 2 0 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される大当たり終了処理について説明する。図 1 0 3 は、第 3 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 8 6 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定

10

20

30

40

50

する（Ｓ２１４１）。

【１４８７】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ２１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【１４８８】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定された場合（Ｓ２１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１４２に移す。

【１４８９】

Ｓ２１４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４２の処理を実行した後、処理をＳ２１４３に移す。

【１４９０】

Ｓ２１４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【１４９１】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４９２】

〔４．拡張例〕

以下に、上述した第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第３のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【１４９３】

〔４－１．確変制御の拡張例〕

第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機では、大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

【１４９４】

例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも１個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂Ｖ確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

【１４９５】

このようなＶ確変機では、例えば、図１０４～図１０７を参照して後述するように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

10

20

30

40

50

【1496】

図104は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、(A)特定領域の開放態様が第1開放態様である場合、(B)特定領域の開放態様が第2開放態様である場合、(C)特定領域の開放態様が第3開放態様である場合、を示す図である。なお、第1開放態様および第2開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第3開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図104に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。

【1497】

なお、図104では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【1498】

図104(A)に示されるように、第1開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が1個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【1499】

また、図104(B)に示されるように、第2開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が1個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【1500】

一方、図104(C)に示されるように、第3開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間(この2回はいずれも短時間)を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第1開放態様および第2開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【1501】

なお、図104では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第1開放態様および第2開放態様の2態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、2態様に限られず、1態様だけでもよいし、3態様以上としてもよい。

【1502】

また、図104では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第3開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、1態様に限られず、2態様以上設け

10

20

30

40

50

てもよい。

【1503】

図105は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図105に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第1特別図柄および第2特別図柄の当り時選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、40%の選択率で「z0」が選択され、10%の選択率で「z1」が選択され、50%の選択率で「z2」が選択される。また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、15%の選択率で「z3」が選択され、50%の選択率で「z4」が選択され、35%の選択率で「z5」が選択される。

10

【1504】

図106は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図106に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、当り時選択図柄コマンドが「z0」の場合、ラウンド数が「3」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（3R通常大当りA）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z1」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（10R通常大当りA）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z2」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第1開放態様の大当り（10R確変大当りA）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z3」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（10R通常大当りB）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「z4」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第1開放態様の大当り（10R確変大当りB）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「z5」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第2開放態様の大当り（10R確変大当りC）に決定される。

20

【1505】

すなわち、上記の図104～図106によれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、40%の選択率で3R通常大当りAに決定され、10%の選択率で10R通常大当りAに決定され、50%の選択率で10R確変大当りAに決定される。一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、15%の選択率で10R通常大当りBに決定され、50%の選択率で10R確変大当りBに決定され、35%の選択率で10R確変大当りCに決定される。このようにして、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

30

【1506】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図104（A）～（C）に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図107に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

40

【1507】

図107は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、（A）特定領域の開放態様が第1開放態様である場合、（B）特定領域の開放態様が第2開放態様である場合、を示す図である。

【1508】

図107（A）に示されるように、他の例の第1開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に1個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより1個目

50

の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に2個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより2個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が1個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【1509】

また、図107(B)に示されるように、他の例の第2開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に1個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより1個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に2個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより2個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第1開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【1510】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第3のパチンコ遊技機のような1種2種混合機である場合に有効である。

【1511】

また、上記では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第1特別図柄専用の開放態様や第2特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【1512】

また、上記では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第2特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第3態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第2特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第1態様または第2態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【1513】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第3態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の2回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は1回であってもよいし複数回であってもよい。

【1514】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数的大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

10

20

30

40

50

【1515】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に到達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に到達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

10

【1516】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に到達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に到達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第3のパチンコ遊技機のような1種2種混合機である場合に有効である。

【1517】

また、上述したV確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなV確変機では、リミッタ回数を例えばN回とすると、N回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものととして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、N回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものととはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

20

【1518】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ST機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ST回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてST回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂V確変タイプの遊技機であってもよい。

30

40

【1519】

〔4-2. 時短制御の拡張例〕

第1のパチンコ遊技機、第2のパチンコ遊技機および第3のパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に、大当り遊技制御処理の終了後、時短制御が実行されうるようにしたが、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでない場合であっても、時短制御が実行されうるようにしてもよい。

【1520】

例えば、特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズレであったとしても、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄当り判定処理とは別に、時短

50

制御を実行するか否かを決める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

【1521】

また、特別図柄当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を同一フレームにおいて特別図柄当り判定処理に先だって実行してもよい。

【1522】

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【1523】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

【1524】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【1525】

また、サブCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1526】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

【1527】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブCPUは、大当り遊技状態において推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブCPUは、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよ

10

20

30

40

50

い。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば 2 回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば 2 回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

【1528】

また、特別図柄当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブ CPU は、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【1529】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。

【1530】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【1531】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、1 種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。

【1532】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってもよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

【1533】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第 1 始動口および第 2 始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【1534】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値データ）であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは／および特定の当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の当り図柄、特定の当り図柄であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短

10

20

30

40

50

当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【1535】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理（図68のS2023参照）の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインCPU2201は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

【1536】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メインCPUは、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【1537】

また、メインCPUは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

【1538】

（時短当落判定処理を実行可能な遊技状態）

時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等）においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。

【1539】

（時短制御の態様）

大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第1の時短フラグおよび第2の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第1の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第2の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第1の時短フラグがオンにセットされた場合と第2の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第1の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行い、第2の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のう

ちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第1の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第1時短遊技状態に制御し、第2の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち電サポ制御のみが行われる第2時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。

【1540】

(時短当り時にセットされる時短回数)

時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第1の時短当り判定値データである場合は時短回数を「100」に決定し、第2の時短当り判定値データである場合は時短回数を「50」に決定すること等が相当する。

【1541】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【1542】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行うことができる。

【1543】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【1544】

なお、第1の時短フラグがオンにセットされた場合と第2の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインCPUは、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにして

もよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。

【1545】

なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「0」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「0」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「0」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。

10

【1546】

(時短制御の開始タイミング)

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。

【1547】

20

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし（「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず）、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする（大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある）ことが好ましい。

【1548】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理の結果に基づいて、ただちに（特別図柄当り判定処理が行われる前）に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態（すなわち、時短制御の実行有無）が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

30

【1549】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブCPUにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

40

【1550】

なお、第3のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（時短制御が実行される大当り）であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（時短制御が実行される役物開放当り）であって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄当り判定処理（図68のS2023参照）の結果が

50

役物開放当りであることに基づいてVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインCPUは、開閉入賞口2151が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。

【1551】

(時短遊技状態の終了タイミング)

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が0回にセットされた場合」等である。

10

【1552】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【1553】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによって開閉入賞口2151が開放されたものの、Vアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインCPU2201は、開閉入賞口2151が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

20

【1554】

(時短回数書き換え)

時短制御が実行される遊技状態(例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等)において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない(すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する)ようにしてもよい。

【1555】

なお、時短回数を書き換える場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて(セットして)もよいし、特別図柄当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

30

【1556】

(時短当り確率)

第1始動口または第2始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第1始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理(以下、「第1時短当落判定処理」と称する)と、第2始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理(以下、「第2時短当落判定処理」と称する)とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第1時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第2時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第2時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第1時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第1時短当落判定処理が行われた場合と第2時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。

40

【1557】

50

（時短当落判定処理の結果表示）

時短当落判定処理の結果（時短当りであるか時短ハズレであるか）を表示する時短当落判定結果表示部、または／および、時短当落判定処理の結果（時短当り）に基づいて決定された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または／および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果または／および時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。

【１５５８】

（インターバル）

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【１５５９】

また、第３のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【１５６０】

〔４－３．遊技媒体の管理にかかわる拡張例〕

本明細書に記載された第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球、賞データ等）が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体（例えば、遊技球、メダル等）が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【１５６１】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が１５個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、１５個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

【１５６２】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭおよびＲＷＭ（あるいはＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の

10

20

30

40

50

払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これから実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【1563】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【1564】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【1565】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っているか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【1566】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【1567】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

【1568】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【1569】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の内価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【1570】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【1571】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技機の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【1572】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったことにより、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行わ

10

20

30

40

50

れることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【1573】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この本実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるCRユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【1574】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をOFFにした場合であっても、OFFにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【1575】

なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプのもの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。

【1576】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたCPUの固有ID、払出制御回路に設けられたCPUの固有ID、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

【1577】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされことなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【1578】

。

10

20

30

40

50

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【1579】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【1580】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

【1581】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。

【1582】

また、第1特別図柄の変表示と第2特別図柄の変表示とが並行して行われる場合、メインCPUは、第1特別図柄および第2特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。

【1583】

詳述すると、メインCPUは、第1特別図柄の変表示および第2特別図柄の変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第1特別図柄の始動条件および第2特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインCPUは、第1特別図柄の変表示および第2特別図柄の変表示のいずれも新たに行わない。

【1584】

また、メインCPUは、第1特別図柄の変表示および第2特別図柄の変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第1特別図柄の始動条件および第2特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインCPUは、第1特別図柄の変表示および第2特別図柄の変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第1特別図柄の変表示および第2特別図柄の変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メインCPUは、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様でLED群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。

【1585】

[4-4. その他の拡張例]

本明細書では、第1のパチンコ遊技機、第2のパチンコ遊技機および第3のパチンコ遊

技機を例に挙げて説明したが、本明細書に記載された技術を、例えばパチスロ等、他の遊技機に適用することができる。

【1586】

本明細書に記載された技術をパチンコ遊技機およびパチスロのいずれに適用した場合であっても、図柄の仮停止を伴う演出については、リールによる仮停止を含んでも良い。なお、図柄の「停止」には本停止と仮停止があり、「停止」の解釈はいずれであってもよい。また、遊技者による遊技を行うための操作には、レバー、ハンドル、ボタンなどの操作、タッチ等、いずれであってもよい。

【1587】

パチンコ遊技機では、演出ボタンを操作することによって遊技機の管理者が演出等の設定を行う場合があるが、当該演出ボタンによる設定の後、遊技者が遊技を開始するよう運用される場合がある。この場合、結果的に、管理者による操作が、遊技者が遊技を行うための操作となる場合も想定される。同様にパチスロでは、管理者が2ベット遊技を行い、2ベット遊技に応じたBBフラグが成立した状態で、遊技者が3ベット遊技を行う運用を想定する場合がある。この場合、遊技者が2ベット遊技と3ベット遊技とのいずれでも遊技を行うことができるものの、2ベット遊技を遊技機の管理者が行う場合があるため、管理者が行う遊技（例えば、2ベット遊技等）やホールメニューの選択等が、遊技者が遊技を行うための操作であってもよい。

【1588】

パチンコ遊技機では、メインCPUの制御により右打ちか左打ちかを報知することで遊技者の遊技方法を管理し、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブCPUの制御により報知するようにしてもよい。

【1589】

パチスロでは、遊技者による押し順（アシスト）等、遊技者の遊技方法をメインCPUの制御により管理する場合があるが、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合に、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブCPUの制御により報知するようにしてもよい。

【1590】

また、パチンコ遊技機では、主制御基板と払出制御基板とが別基板で搭載されているが、1ボードであってもよい。パチスロでは、払出制御基板が存在しない場合があるが、主制御基板で払出が制御されていてもよいし、主制御基板と払出制御基板とに分かれていてもよい。

【1591】

また、パチスロは、通常、種々の遊技に必要な装置を内部に収納した矩形の筐体、及び筐体に対して開閉可能な扉を備えているが、パチスロにおける筐体を枠としてとらえることが可能である。一方、パチンコにおいては、外枠を筐体ととらえること、外枠及びベースドアを筐体ととらえること、外枠、ベースドア、ガラスドア及び皿ユニットからなる遊技機全体を筐体ととらえること等が可能である。なお、筐体と扉との間や、枠と扉の間に、各種制御基板が設けられたユニット、中枠、中間部などが存在していてもよいし、扉、枠、筐体等に、各種制御基板や表示手段、装飾部、役物等が存在していてもよい。

【1592】

〔H. 第3実施形態〕

次に本発明の第3実施形態に係るパチンコ遊技機（遊技機）の構成及び各種動作について、図面を参照しながら説明する。なお、第1実施形態（第1のパチンコ機～第3のパチンコ機）、第2実施形態（封入式の遊技機）に記載した発明を、以下に説明する第3実施形態に係るパチンコ遊技機に適用することができる。

【1593】

本発明の第3実施形態に係るパチンコ遊技機の構成が、図108に示されている。この構成は、図6に示す第1のパチンコ機と同様の構成である。例えば、第3実施形態に係る

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機の主制御回路４２００、メインＣＰＵ４２０１、メインＲＯＭ４２０２、メインＲＡＭ４２０３、設定キー差込口４１７４、設定キー４１７４ａ、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６、電源スイッチ４０９５は、第１のパチンコ機の主制御回路２００、メインＣＰＵ２０１、メインＲＯＭ２０２、メインＲＡＭ２０３、設定キー１７４、バックアップクリアスイッチ１７６、電源スイッチ９５にそれぞれ対応する。したがって、ここでは、第１のパチンコ機と異なる構成、及び、本願の発明に関連する構成について説明を行う。

【１５９４】

<メインＣＰＵが有する各種レジスタ>

ここで、図１０９を参照しながら、メインＣＰＵ４２０１が有する各種レジスタについて説明する。なお、図１０９は、メインＣＰＵ４２０１に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

【１５９５】

図１０９（Ａ）に示すように、メインＣＰＵ４２０１は、メインレジスタとして、拡張レジスタ（Ｑレジスタ、Ｕレジスタ）、汎用レジスタ（Ａレジスタ、Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、Ｌレジスタ）、フラグレジスタ（Ｆレジスタ）、インデックスレジスタ（ＩＸレジスタ、ＩＹレジスタ）、及びスタックポインタ（スタックポインタＳＰ）を有する。

【１５９６】

また、メインＣＰＵ４２０１は、サブレジスタとして、拡張レジスタ（Ｑ'レジスタ）、汎用レジスタ（Ａ'レジスタ、Ｂ'レジスタ、Ｃ'レジスタ、Ｄ'レジスタ、Ｅ'レジスタ、Ｈ'レジスタ、Ｌ'レジスタ）、フラグレジスタ（Ｆ'レジスタ）、及びインデックスレジスタ（ＩＸ'レジスタ、ＩＹ'レジスタ）を有する。なお、上述したメインレジスタ、サブレジスタのそれぞれは、１バイトのレジスタで構成される。

【１５９７】

また、本実施形態では、ＢレジスタとＣレジスタとをペアレジスタ（ＢＣレジスタ）として用い、ＤレジスタとＥレジスタとをペアレジスタ（ＤＥレジスタ）として用いる。さらに、本実施形態では、ＨレジスタとＬレジスタとをペアレジスタ（ＨＬレジスタ）として用いる。

【１５９８】

また、本実施形態では、２つのバンク（バンク０、バンク１）を切り替えて処理を行うように制御することができ、上述したメインレジスタとサブレジスタに関しても、バンク０のメインレジスタ、サブレジスタと、バンク１のメインレジスタ、サブレジスタとが用意され、バンクの切り替えによって、プログラムの命令が利用・参照するレジスタが、バンク０のレジスタ、及びバンク１のレジスタの間で切り替えられる。

【１５９９】

なお、本実施形態のプログラムでは、アドレスの上位側のアドレスデータ（アドレス値）がＱレジスタに格納される。例えば、メインＣＰＵ４２０１がリセットされると、Ｑレジスタには、バンク０において利用されるメインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈがセットされ、バンクを切り替えてバンク１を利用する場合には、バンク１において利用されるメインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ２」ＨがＱレジスタにセットされるように制御（処理）してもよい。

また、上位側のアドレスデータとしてＱレジスタを使用する場合以外にも、Ｑレジスタ以外のレジスタ（例えば、Ｈレジスタ）に、メインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈをセットし、Ｑレジスタ以外のレジスタ（例えば、Ｄレジスタ）に、メインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ２」Ｈがセットされるように制御（処理）してもよい。

特に、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアと領域外エリアを参照する場合に、遊技用エリアの上位側のアドレスを参照する場合はＱレジスタ（特定のレジスタ）を使用する命令を使用して参照し、領域外エリアの上位側のアドレスを参照する場合はＱレジスタ以外

10

20

30

40

50

のレジスタを使用する命令を使用して参照するように制御してもよく、このとき、バンク 1 に切り替える前、または切り替えた後に、Qレジスタ以外のレジスタに先頭アドレス（上位側）「F2」Hが設定されるように制御（処理）してもよい。

なお、本実施形態のプログラムにおいて、メインRAM4203の遊技用エリアと領域外エリアを参照、及び書き込みを行う制御（処理）の過多に応じて、QレジスタにセットするメインRAM4203の先頭アドレス（上位側）を「F0」H、または「F2」Hをセットすることが望ましい。

例えば、メインRAM4203の先頭アドレス（上位側）が「F0」Hのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Qレジスタに「F0」Hをセットし、また、メインRAM4203の先頭アドレス（上位側）が「F2」Hのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Qレジスタに「F2」Hをセットする。

10

【1600】

さらに、本実施形態では、1バイトのレジスタで構成された、インタラプトページアドレスレジスタ（Iレジスタ）、メモリリフレッシュレジスタ（Rレジスタ）、プログラムカウンタ（PC）、割込み許可レジスタ1、及び割込み許可レジスタ2を、制御レジスタとして有する。

【1601】

また、図109（B）に示すように、フラグレジスタのFレジスタ、F'レジスタのそれぞれには、各ビットに演算処理の結果等を示す所定のフラグ情報がセットされる。例えばビット6（D6）には、演算結果の判定処理において演算結果が「0」であるか否かを示すデータ（ゼロ・フラグ）がセットされる。具体的には、演算結果が「0」である場合、ビット6にデータ「1」がセットされ、演算結果が「0」でない場合には、ビット6にデータ「0」がセットされる。そして、演算結果の判定処理では、メインCPU4201は、ビット6のデータ「0」／「1」を参照して演算結果の判定を行う。

20

【1602】

また、フラグレジスタのビット2（D2）には、パリティフラグ、またはオーバーフローフラグがセットされる。例えば、パリティフラグとして利用される場合、論理演算を実行した際に、演算結果が格納されるディスティネーション内のビット「1」の数をカウントし、合計が奇数であれば「0」をセットし、偶数であれば「1」をセットする。また、オーバーフローフラグとして利用される場合、符号付き算術演算を実行した際に、オーバーフローとなったときにオーバーフローフラグがセットされる。

30

【1603】

また、所定の命令によって、フラグレジスタの各ビット（例えば、ビット2）に、他のレジスタの値をセットするように制御することもできる。

【1604】

<メインROM及びメインRAMの内部構成（メモリマップ）>

次に、図110を参照しながら、主制御回路4200（マイクロプロセッサ）に含まれるメインROM4202及びメインRAM4203の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図110（A）が、メモリ全体のメモリマップを示しており、図110（B）が、当該メモリ全体の内蔵ROMの構成を示しており、図110（C）が、当該メモリ全体の内蔵RAMの構成を示している。図110（A）の内蔵ROMは、例えば、図108のメインROM4202に対応し、図110（A）の内蔵RAMは、図108のメインRAM4203に対応する。

40

【1605】

主制御回路200が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図110（A）に示すように、アドレスの先頭（例えば、「0000」H）から、メインROM4202のメモリ領域、メインRAM4203のメモリ領域、機能レジスタのエリアが、未使用領域を間に挟んでこの順で配置される。ここで、機能レジスタは、各周辺機能の動作設定のために用いられる第1のレジスタと、モニタや制御のための第2のレジスタからなる2種類の内蔵レ

50

ジスタを含む。

【1606】

メインROM 4202のメモリマップでは、図110(B)に示すように、メインROM 4202のアドレスの先頭(「0000」H)側から、遊技用エリア(すなわち、プログラムエリア(遊技用エリア)、及びデータエリア(遊技用エリア))、領域外エリア、及び、その他のエリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、この例では、16バイトの未使用領域が設けられている。

【1607】

なお、プログラムエリア(遊技用エリア)には、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU 4201により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリア(遊技用エリア)には、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU 4201により使用される各種データ(例えば、大当たり抽選データテーブル等のデータテーブル、副制御回路6300に対して各種制御指令(コマンド)を送信するためのデータ等)が記憶される。

【1608】

すなわち、プログラムエリア(遊技用エリア)とデータエリア(遊技用エリア)とからなる遊技用エリアには、遊技店で遊技者が実際に行う遊技に関連する制御処理(遊技性に関する処理)に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

【1609】

また、領域外エリアには、遊技者により実施される遊技(遊技の進行及び遊技性)に直接関与しない各種処理(遊技性に影響を与えない処理)の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチンコ遊技機6001の検定試験(試射試験)で使用するプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電断復帰時(電源復帰時)のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が格納される。

【1610】

メインRAM 4203のメモリマップでは、図110(C)に示すように、メインRAM 4203のアドレスの先頭(「F000」H)から、遊技用エリア(すなわち、作業領域(遊技用エリア)、及びスタックエリア(遊技用エリア))、領域外エリア(すなわち、作業領域(領域外エリア))、及びスタックエリア(領域外エリア)が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、メインROM 4202と同様に、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、この例では、16バイトの未使用領域が設けられている。

【1611】

作業領域(遊技用エリア)、及びスタックエリア(遊技用エリア)には、遊技者により実施される遊技(遊技の進行及び遊技性)に関連する制御プログラムの実行により決定された各種データ(各種乱数値、大当たり判定結果等)が一時的に格納される。

【1612】

また、作業領域(領域外エリア)、及びスタックエリア(領域外エリア)は、遊技者により実施される遊技(遊技の進行及び遊技性)に直接関与しない各種処理の作業領域である。本実施形態では、この作業領域(領域外エリア)、及びスタックエリア(領域外エリア)を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理が実行される。

【1613】

上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機6001では、メインROM 4202内において、遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ(テーブル)を、遊技用エリアとは異なるアドレスに配置された領域外エリアに格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理は、メインRAM 4203内において、遊技用エリアとは異なるアドレスに配置さ

10

20

30

40

50

れた領域外エリアを使用して行われる。

【1614】

このようなメインROM 4202の構成では、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを領域外エリアに配置することができ、そのために、遊技用エリアの容量の圧迫を回避することができる。

【1615】

また、本実施形態では、上述のように、バンクの切り替えを行うことによって、バンク0に係る処理とバンク1に係る処理を切り替えることができるが、ここで、バンク0に係る処理は、メインROM 4202の遊技用エリアに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインRAM 4203の遊技用エリアを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技の動作を制御するための演算処理を行う。すなわち、バンク0に係る処理は、遊技用エリアに係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図109で説明した、バンク0のレジスタである。

10

【1616】

一方、バンク1に係る処理は、メインROM 4202の領域外エリアに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインRAM 4203の領域外エリアを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理（遊技以外の処理を行うための演算処理）を行う。すなわち、バンク1に係る処理は、領域外エリアに係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図109で説明した、バンク1のレジスタである。

20

【1617】

なお、バンク0に係る処理（遊技用エリアに係る処理）は、メインROM 4202のプログラムエリア（遊技用エリア）に記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインROM 4202のデータエリア（遊技用エリア）に記憶されているデータを参照し、さらに、メインRAM 4203の作業領域（遊技用エリア）を利用してデータの参照・更新を行うが、メインRAM 4203の作業領域（領域外エリア）に記憶されたデータの参照を行うこともある。

【1618】

同様に、バンク1に係る処理（領域外エリアに係る処理）は、メインROM 4202の領域外エリアに記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインROM 4202の領域外エリアに記憶されているデータを参照し、さらに、メインRAM 4203の作業領域（領域外エリア）を利用してデータの参照・更新を行うが、メインRAM 4203の作業領域（遊技用エリア）に記憶されたデータの参照を行うこともある。

30

【1619】

バンク0の処理からバンク1の処理に切り替えるには、例えば、所定のサブプログラムを特定の呼び出し命令によりコールすることによって行われ、バンク1の処理からバンク0の処理に戻るには、例えば、上述した特定の呼び出し命令でコールされた所定のサブプログラムにおいて特定のリターン命令をコールすることによって行われる。

【1620】

なお、本実施形態では、図110（C）に示すように、メインRAM 4203において、アドレス「F000」Hから始まる1つの領域を作業領域（遊技用エリア）として用いたが、このような形態は例示に過ぎず、本発明がこのような実施例に限定されるものではない。例えば、「F000」Hから始める領域を第1作業領域（遊技用エリア）とし、「F100」Hから始める領域を第2作業領域（遊技用エリア）とするなど、作業領域を、特定の処理単位で複数に分割して用いるようにすることもできる。

40

【1621】

また、図110は、メモリ内の領域を模式的に示したものであり、本発明の構成が、例示したアドレスや、各領域の見た目のサイズ（容量）等に限定されるものではない。

【1622】

<割込み許可レジスタ>

50

ここで、図 109 に示した割込み許可レジスタ 1、及び割込み許可レジスタ 2 について、より詳細に説明する。

【1623】

割込み許可レジスタ 1 は、その値によって、割込み要因マスクによって、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御可能なマスカブル割込みの許可／禁止が決定され、割込み許可レジスタ 2 は、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御できないノンマスカブル割込み処理後に割込み許可レジスタ 1 の値を復帰させるために利用される。

【1624】

また、割込み許可レジスタ 2 に関しては、上記のような、ノンマスカブル割込み処理からの復帰以外に、領域外エリアに係る処理の呼び出し命令（以降、「領域外エリア処理呼出命令」と称する）を実行した後に、領域外エリアに係る処理から遊技用エリアに係る処理に復帰する命令（以降、「遊技用エリア処理復帰命令」とする）がされた場合に、それまで割込み許可レジスタ 2 に格納されていた値が、割込み許可レジスタ 1 にコピーされる（割込み許可レジスタ 2 の値を割込み許可レジスタ 1 に復帰させる）。

【1625】

また、ノンマスカブル割込みを受け付けた場合、または、領域外エリア処理呼出命令実行時には、割込み許可レジスタ 1 の値がクリアされ（値は「0」になる）、結果的に、その値が維持される間、マスカブル割込みが禁止される。

【1626】

さらに、割込み許可レジスタ 2 の値は、所定の命令により、フラグレジスタ（Fレジスタ）のパリティ／オーバーフロー・フラグに格納され、割込み許可レジスタ 2 の値を参照したり、一時的に退避したりすることができる。

【1627】

また、割込み許可命令を実行すると、割込み許可レジスタ 1 の値は、割込み許可を表す値「1」となり、同時に割込み許可レジスタ 2 の値も、割込み許可を表す値「1」となる。このように、割込み許可命令が実行されると、マスカブル割込みが許可される。また、割込み禁止命令を実行すると、割込み許可レジスタ 1 の値は、割込み禁止を表す値「0」となり、同時に割込み許可レジスタ 2 の値も、割込み禁止を表す値「0」となる。

【1628】

＜メイン RAM の遊技用エリアと領域外エリアに関するクリア処理＞

次に、図 111、図 112 を参照して、メイン RAM 4203 のクリア処理の概要について説明する。当該クリア処理におけるメイン RAM 4203 のクリア範囲は、起動状態に応じて判定され、その起動状態は、電源投入時の設定キー 4174a、及び RAM クリアスイッチ 4176 の操作等に基づいて決定される。この処理は、後述する起動状態チェック処理（図 118）において詳細に説明する。

【1629】

起動時におけるメイン RAM 4203 のクリア範囲は、図 111（A）に示す起動状態に応じて判定される。この起動状態は、図 111（A）に示すように、メイン RAM 4203 に異常があるか否か（図 111（A）の「メイン RAM 異常」の欄）、パチンコ遊技機の電源投入時の操作（図 111（A）の「電源投入時の操作」の欄）、及び前回の電断時に設定変更が行われていたか否か（図 111（A）の「設定変更中電断復帰」の欄）に基づいた複数のパターンにより決定される。メイン RAM 4203 に異常があるか否かについては、メイン RAM 4203 の指定領域について、電源投入前と電源投入後で CRC を算出し、算出された CRC 値の照合を行い、両者の値が異なる場合に、メイン RAM 4203 に異常があるものと判断する。

【1630】

図 111（A）の第 1 のパターン（NO. 1）は、メイン RAM 4203 に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「A」であり、設定変更中の電断復帰でない（X 印で示されている）パターンである。ここで、パチンコ遊技機の電源投入時の操作は、「

10

20

30

40

50

A」～「D」で表され、これらは、図111(B)に示す、パチンコ遊技機の電源投入時の操作のパターン「A」～「D」に対応する。

【1631】

図111(B)のパターン「A」は、電源が投入されていない状態で、設定キー4174aをオン操作せず（すなわち、オフ状態のまま）、RAMクリアスイッチ4176のオン操作せずに（すなわち、オフ状態のまま）、電源スイッチ4095のオン操作を行う操作である。この操作は、通常の営業開始時の状態でもあり、また、電圧降下等のトラブルや、瞬断などによって再立ち上げがされるような状況でも考えられる。

【1632】

パターン「B」は、電源が投入されていない状態で、設定キー4174aをオン操作し（例えば、設定キー差込口4174に差し込み、所定方向に回す）、RAMクリアスイッチ4176のオン操作せずに（オフのままとして）、電源スイッチ4095のオン操作を行う操作である。この操作は、通常、設定確認処理を行うために行われる操作である。

【1633】

パターン「C」は、電源が投入されていない状態で、設定キー4174aをオン操作せず、RAMクリアスイッチ4176のオン操作をして、電源スイッチ4095のオン操作を行う操作である。この操作は、通常、メインRAM4203のクリアを行うために行われる操作である。

【1634】

パターン「D」は、電源が投入されていない状態で、設定キー4174aをオン操作し、RAMクリアスイッチ4176のオン操作、及び電源スイッチ4095のオン操作の両方を行う操作である。この操作は、通常、設定変更を行うために行われる操作である。

【1635】

上記のように、電源投入時の操作は、パターン「A」～「D」のいずれか1つであり、図111(A)の第1のパターンの場合には、パターン「A」の欄に「○」が配置されてパターン「A」の操作が行われていることが表されており、その他のパターン「B」～「D」はX印となっている。

【1636】

図111(A)の第1のパターンの場合、起動状態は「電断復帰」と判定され、クリア範囲は電断復帰時RAMクリア範囲となる。このクリア範囲については、図112を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が電断復帰時RAMクリア範囲に設定された後、メインCPU4201は、当該クリア範囲をクリアし、その後、電断復帰に応じた処理を行う。

【1637】

図111(A)の第2のパターン(No. 2)は、メインRAM4203に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「B」であり、設定変更中の電断復帰でない(X印で示されている)パターンである。

【1638】

図111(A)の第2のパターンの場合、起動状態は「設定確認」と判定され、クリア範囲は電断復帰時RAMクリア範囲となる。このクリア範囲については、図112を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が電断復帰時RAMクリア範囲に設定された後、メインCPU4201は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定確認の処理を行う。

【1639】

図111(A)の第3のパターン(No. 3)は、メインRAM4203に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「C」であり、設定変更中の電断復帰でない(X印で示されている)パターンである。

【1640】

図111(A)の第3のパターンの場合、起動状態は「RAMクリア」と判定され、クリア範囲は設定変更時RAMクリア範囲となる。このクリア範囲については、図112を

10

20

30

40

50

参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時RAMクリア範囲に設定された後、メインCPU4201は、当該クリア範囲をクリアし、その後、電断復帰に応じた処理を行う。

【1641】

図111(A)の第4のパターン(No. 4)は、メインRAM4203に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「D」であり、設定変更中の電断復帰でない(X印で示されている)パターンである。

【1642】

図111(A)の第4のパターンの場合、起動状態は「設定変更」と判定され、クリア範囲は設定変更時RAMクリア範囲となる。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時RAMクリア範囲に設定された後、メインCPU4201は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。

【1643】

図111(A)の第5のパターン(No. 5)は、メインRAM4203に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「A」～「D」のどれでもよい「ANY」であり、設定変更中の電断復帰がある(O印で示されている)パターンである。

【1644】

図111(A)の第5のパターンの場合、起動状態は「設定変更」と判定され、クリア範囲は設定変更時RAMクリア範囲となる。このように、設定変更中の電断復帰である場合は、メインRAM4203に異常がない限り、パチンコ遊技機の電源投入時の操作がどのようなものであっても、クリア範囲に設定変更時RAMクリア範囲が設定されることになる。このパターンでは、電断前の設定キー4174a、RAMクリアスイッチ4176の操作を表す状態情報がセットされ、電源投入後に、電断前の設定キー4174a、RAMクリアスイッチ4176の操作が再現される。

【1645】

このクリア範囲については、図112を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時RAMクリア範囲に設定された後、メインCPU4201は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。

【1646】

図111(A)の第6のパターン(No. 6)は、メインRAM4203に異常があり、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「D」である場合のクリア範囲を示している。また、このパターンでは、設定変更中の電断復帰であるか否かについては、どちらでも良いことを表す「ANY」で示されている。

【1647】

図111(A)の第6のパターンの場合、起動状態は「RAM異常1」と判定され、クリア範囲は異常時RAMクリア範囲となる。このクリア範囲については、図112を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が異常時RAMクリア範囲に設定された後、メインCPU4201は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。

【1648】

図111(A)の第7のパターン(No. 7)は、メインRAM4203に異常があり、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「D」以外のいずれかである場合のクリア範囲を示している。また、このパターンでは、第6のパターンと同様に、設定変更中の電断復帰であるか否かについては、どちらでも良いことを表す「ANY」で示されている。

【1649】

図111(A)の第7のパターンの場合、起動状態は「RAM異常2」と判定され、クリア範囲としては、異常時RAMクリア範囲が設定されるが、最終的には、遊技復帰不可能エラー処理が行われ、遊技停止となる。

【1650】

なお、図111(A)に示す起動状態は、パチンコ遊技機の電源が投入されたときのス

10

20

30

40

50

テータスを識別することを目的としており、この起動状態に応じてメインRAM 4203のクリア範囲が判定される。ここで、電断復帰時に設定されるクリア範囲とは、起動状態が電断復帰である場合に設定されるクリア範囲（すなわち、「電断復帰時RAMクリア範囲」）であり、設定変更時に設定されるクリア範囲とは、起動状態が設定変更である場合に設定されるクリア範囲（すなわち、「設定変更時RAMクリア範囲」）である。

【1651】

なお、パチンコ遊技機の電源が投入されたときに、メインCPU 6101が、電断復帰の処理を行うことになったとしても、クリア範囲として「電断復帰時RAMクリア範囲」が設定されるとは限らない。例えば、図111（A）の第1のパターンでは、クリア範囲として「電断復帰時RAMクリア範囲」が設定され、そのクリア範囲がクリアされた後、電断復帰の処理を行うが、第3のパターンでは、クリア範囲として「設定変更時RAMクリア範囲」が設定されるが、そのクリア範囲がクリアされた後、電断復帰の処理が行われる。

10

【1652】

また、「異常時RAMクリア範囲」、「設定変更時RAMクリア範囲」、「電断復帰時RAMクリア範囲」はそれぞれ、後述の図112に示すようなクリア範囲とすることができ、これらのクリア範囲の少なくとも2つを、同じクリア範囲とするように設計することも可能である。

【1653】

次に、図112を参照して、それぞれのクリア範囲の概要について説明する。

20

【1654】

図112（A）には、異常時RAMクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインRAM 4203の遊技用エリアについての異常時RAMクリア範囲は、先頭のアドレス（「F000」H）からスタックエリア（遊技用エリア）の途中までである。メインRAMが異常であると判定されているので、作業領域はすべてクリアする。また、スタックエリアは、アドレス「F200」Hからアドレス値の小さい方向に順に用いられるため、ここでは、使用中のスタックエリアを保護するために、アドレス「F1FC」Hまでをクリアし、スタックエリアのすべてをクリアしないようにしている。スタックエリアには、例えば、呼び出されたプログラムの戻り番地を記憶している領域があり、この部分をクリア対象にしないことで、当該戻り番地を保護している。

30

【1655】

メインRAM 4203の領域外エリアについての異常時RAMクリア範囲は、先頭のアドレス（「F210」H）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。すなわち、作業領域（領域外エリア）のすべてがクリアされる。なお、この例では、上述のように、16バイトの未使用領域を設けているため、領域外エリアの先頭アドレスは、遊技用エリアの最終アドレスに16バイトを加算した「F210」Hとなる（図112（B）、図112（C）の領域外エリアについても同様）。また、このような、メインRAM 4203の領域外エリアのクリア範囲については、メインRAM 4203の遊技用エリアについての異常時RAMクリア範囲の先頭のアドレス（「F000」H）の下位1バイト（すなわち、「00」H）に基づいて判断している。

40

【1656】

図112（B）には、設定変更時RAMクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインRAM 4203の遊技用エリアについての設定変更時RAMクリア範囲は、アドレス（「F003」H）からスタックエリア（遊技用エリア）の途中までである。設定変更時と判定されているので、作業領域は、先頭アドレス（「F000」H）から3バイト分確保されている設定変更に係る設定値をクリアしないようにしている。また、スタックエリアは、アドレス「F200」Hからアドレス値の小さい方向に順に用いられるため、ここでは、使用中のスタックエリアを保護するために、アドレス「F1FC」Hまでをクリアし、スタックエリアのすべてをクリアしないようにしている。スタックエリアには、例えば、呼び出されたプログラムの戻り番地を記憶している領域があり、この部分をク

50

リア対象にしないことで、当該戻り番地を保護している。

【1657】

メインRAM 4203の領域外エリアについての設定変更時RAMクリア範囲は、アドレス（「F232」H）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。作業領域（領域外エリア）では、性能表示等に関するデータがクリアされずに残される。このような、メインRAM 4203の領域外エリアのクリア範囲については、メインRAM 4203の遊技用エリアについての設定登録時RAMクリア範囲の先頭のアドレス（「F003」H）の下位1バイト（すなわち、「03」H）に基づいて判断している。

【1658】

図112（C）には、電断復帰時RAMクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインRAM 4203の遊技用エリアについての電断復帰時RAMクリア範囲は、アドレス（「F07B」H）から9バイト分をクリアする。電断復帰時と判定されているので、作業領域の大部分、及びスタックエリアの全部は、電断前の遊技状態等を保持するために、クリアされずに残される。クリアされる部分は、例えば、遊技異常検知フラグ等のデータである。なお、電断復帰時RAMクリア範囲に関しては、スタックエリアはクリア対象でないため、上述した、異常時RAMクリア範囲や、設定変更RAMクリア範囲のように、意識的にスタックエリアの一部を残しておいて、プログラムの戻り番地を確保しようとする処理を行わないように制御することが可能である。

【1659】

メインRAM 4203の領域外エリアについての電断復帰時RAMクリア範囲は、アドレス（「F232」H）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。作業領域（領域外エリア）では、性能表示等に関するデータがクリアされずに残される。このような、メインRAM 4203の領域外エリアのクリア範囲については、メインRAM 4203の遊技用エリアについての設定登録時RAMクリア範囲の先頭のアドレス（「F07B」H）の下位1バイト（すなわち、「7B」H）に基づいて判断している。

【1660】

以上のように、それぞれのクリア範囲を決定する場合、メインRAM 4203の領域外エリアについては、対応する遊技用エリアのクリア範囲のうち、先頭アドレスの下位1バイトに基づいて決定しており、新たに、各条件を参照してどのクリア範囲か判断する処理を省略している。また、遊技用エリアのクリア範囲の先頭アドレスの下位1バイトが、各クリア範囲で異なるように意図的に設定されているため、当該下位1バイトによって、メインRAM 4203の領域外エリアのクリア範囲を決定することができる。

【1661】

上記のように、本願では、遊技用の領域（遊技用エリア）のクリア範囲に応じて、遊技用以外の領域（領域外エリア）のクリア範囲を設定することができ、この場合、遊技用の領域のクリア範囲は、遊技用の領域のクリア範囲を指定する情報であって、例えば、遊技用の領域のクリア範囲の先頭アドレスの下位1バイトである。

【1662】

なお、図112で用いたアドレス値は例示のためのものであり、メインRAM 4203における各エリアの配置やサイズ、各クリア範囲を様々に設定することができる。

【1663】

図112に示すような、遊技用エリアと領域外エリアのクリア処理は、遊技用エリアと領域外エリアに関するCRC値の照合結果に基づいて、パチンコ遊技機の起動時に同期して（概ね同タイミングで）行われる。すなわち、（後で詳細に説明するが）図119に示す指定範囲クリア処理において図120の領域外指定領域クリア処理が呼び出され、そこで、領域外エリアのクリア処理が行われ、その後すぐに、指定範囲クリア処理に戻り、遊技用エリアのクリア処理が行われる。

【1664】

<電断検知に係る外部割込み処理>

次に、本実施形態における、電断を検知した際の外部マスカブル割込み処理の概要につ

10

20

30

40

50

いて、図 1 1 3 を参照して説明する。

【1 6 6 5】

メインCPU 4 2 0 1 は、本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機の平行入力ポートを経由して、外部端子（XINT 端子）からの割込み要求信号を受信すると、この外部端子に対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、後述する図 1 3 1 の外部マスカブル割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも 1 ビットの「0」が配置される。

10

【1 6 6 6】

また、本実施形態では、パチンコ遊技機のタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタ P T C 2）からタイマ割込みの信号を受信すると、このタイマカウンタに対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、後述する図 1 3 2 のシステムタイマ割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも 1 ビットの「0」が配置される。

【1 6 6 7】

このように、外部端子（XINT 端子）からの外部割込みや、タイマカウンタからのタイマ割込みといった割込み要因ごとに、上述した設定領域が設けられ、その対応する設定領域に記憶されたデータによって、割込みに応じて実行される処理プログラムのエントリアドレス、及び割込みの優先順位が規定される。

20

【1 6 6 8】

上述した外部マスカブル割込み処理が開始されると、メインCPU 4 2 0 1 は、入力ポートの所定のアドレスをチェックして、電断信号を受信したか否かを判定する。この処理は、割込み要因が電断であるか否かを判定する処理であり、電断信号を受信した場合、図 1 1 3（A）に示すような割込み要因マスクで割込みマスクレジスタを更新し、所定の割込み要因をマスクする。

【1 6 6 9】

ここで、割込みマスクレジスタには、図 1 1 3（A）に示す割込み要因マスクにより、電源投入後の初期設定において、例えば、タイマカウンタを割込みの要因とする割込み（タイマカウンタ割込み）と、電断を割込みの要因とする割込み（電断割込み）とを受け付けるように、対応するビット（例えば、ビット 0～7 において、ビット位置 2 とビット位置 3）に「0」がセットされている。そして、上記の外部マスカブル割込み処理では、電断が生じた時点で、割込みマスクレジスタに対し、ビット位置 2 とビット位置 3 に、それぞれ「1」をセットする。

30

【1 6 7 0】

このように、割込みマスクレジスタのビット位置 2 と、ビット位置 3 に、それぞれ「1」をセットすると、これ以降、メインCPU 4 2 0 1 は、タイマカウンタ割込みと電断割込みを受け付けないように制御される（すなわち、図 1 3 1 の外部マスカブル割込み処理と、図 1 3 2 のシステムタイマ割込み処理が新たに開始されないように制御される）。

40

【1 6 7 1】

次に、外部マスカブル割込み処理では、XINT 検知フラグをセットし、電断が発生しているというステータスをセットする。その後、後述する主制御メイン処理で呼び出される電断判定処理（図 1 1 5 のステップ S 4 0 1 5、図 1 2 4）において、この XINT 検知フラグの内容を参照して、電断が発生しているか否かを判定し、電断が発生していれば、電断設定処理を実行する。

【1 6 7 2】

図 1 1 3（B）には、主制御回路 4 2 0 0 がプログラムを実行するのに必要な情報を格

50

納するプログラム管理エリアに記憶される割込み初期設定データが示されている。このデータには、割込み優先順の設定値が記憶されている。

【1673】

図113 (C) には、設定値が「01」の場合の、割込要因ごとの優先順位が示されている。図113 (B) に示したように、割込み優先順位の設定値がビット「01」である場合、タイマカウンタ割込 (タイマカウンタPTC2の割込み) のほうが、電断割込 (XINT端子からの信号による割込み) より割込の優先順位が高くなるように設定される。なお、この優先順位は、設定値を変えれば、それに応じて変更されるようになっている。また、本実施形態では、この優先順位の設定内容をプログラムで規定する必要はない。

【1674】

また、図113 (A) の割込みマスキレジスタは、各ビットがそれぞれ割込み要因に対応付けられるが、ここでは、ビット位置0からビット位置5に向かって、図113 (C) に示す割込み要因が、優先順の高い順に対応付けられている。すなわち、割込みマスキレジスタのビット位置0には、タイマカウンタPTC0の割込みが対応付けられ、ビット位置1には、タイマカウンタPTC1の割込みが対応付けられ、ビット位置2には、タイマカウンタPTC2の割込みが対応付けられ、ビット位置3には、外部端子 (XINT端子) からの外部割込みが対応付けられ、ビット位置4には、非同期シリアル送受信0による割込みが対応付けられ、ビット位置5には、非同期シリアル送受信1による割込みが対応付けられる。なお、ビット位置7とビット位置6は未使用である。

【1675】

上記のように、本実施形態では、タイマカウンタ割込みと電断割込みの発生を前提としているが、上記のように、少なくとも、複数のタイマカウンタによる割込み、複数の非同期シリアル送受信による割込み、及びXINT端子から入力する外部からの割込みに関する要因に対応することができる。

【1676】

このような、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。

【1677】

また、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【1678】

このように、割込みマスキレジスタに「1」をセットするビット位置によって、割込み要因ごとに発生の検知を行うか否かを調整することができるため、例えば、電断の検知により外部マスカブル割込み処理が実行された後に、特定の割込み要因に係る割込み処理については、その処理を許容するように制御することも可能である。

【1679】

〔主制御メイン処理〕

次に、図114～図116を参照して、メインCPU4201の制御によるメイン処理 (主制御メイン処理) について説明する。なお、図114～図116は、主制御メイン処理の手順を示すフローチャートである。

【1680】

まず、メインCPU4201は、バンク0の処理を開始し、電断信号ビットが「0」であるか否かを判定する (ステップS4001)。ステップS4001において、メインCPU4201が、電断信号ビットが「0」であると判定した場合 (ステップS4001がYES判定の場合)、メインCPU4201は、電断を検知中であるとして、ステップS4001の判定処理を繰り返す。

【1681】

ステップS4001において、メインCPU4201が、電断信号ビットが「0」でないと判定した場合（ステップS4001がNO判定の場合）、メインCPU4201は、電断検知中でないとして、ステップS4002に進む。

【1682】

次に、メインCPU4201は、ステップS4002において、遊技用エリアに係る（バンク0の）スタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタSPに、図110（C）に示したスタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス+1をセットする。そして、以降の処理中、バンク0でスタックが用いられる場合は、スタックポインタSPから1を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。

10

【1683】

次に、ステップS4003において、内蔵レジスタの初期設定を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、Qレジスタに、バンク0において利用されるメインRAM4203の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「F0」Hがセットされる。

【1684】

その後、ステップS4004において、（例えば、Eレジスタに）起動時のRAMクリアスイッチ4176の状態情報と、設定キー差込口4174に差し込まれる設定キー4174aの状態情報を格納し、それらの状態を、後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。

20

【1685】

次いで、メインCPU4201は、ウェイト処理を行う（ステップS4005）。この処理では、メインCPU4201は、副制御回路6300側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおおよそ12000msである。また、この起動待ち時間において、メインCPU4201は、割込み要求信号（XINT）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時のWDTの出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタPTC2のタイマカウントの更新を行うように制御し、PTC2のタイムアウトが発生したか否かを、PTC2タイムアウトフラグレジスタを用いて1命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。

30

【1686】

次いで、メインCPU4201は、RAMアクセス設定を行う（ステップS4006）。この処理で、メインCPU4201は、メインRAM4203へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。

【1687】

次に、メインCPU4201は、指定領域CRC検査処理を行う（ステップS4007）。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク1に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。メインCPU4201はそこで、メインRAM4203の遊技用エリアと領域外エリアに関するCRC検査を行い、その処理が終了すると、遊技用エリア処理復帰命令でリターンすることにより、以降の処理が、バンク0に係る処理（遊技用エリアの処理）を行うことになる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

40

【1688】

なお、CRC検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断する

50

ことができる。

【1689】

次に、ステップS4008において、メインCPU4201は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、メインCPU4201は、CRCチェック結果と電源投入時の所定キーの操作等に基づいて、メインRAM4203のクリア範囲を決定する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1690】

次に、ステップS4009において、メインCPU4201は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインCPU4201は、メインRAM4203の遊技用エリア、及び領域外エリアについて、指定範囲のクリアを行う。なお、この処理については、後で

10

【1691】

次に、ステップS4010において、メインCPU4201は、（例えば、HLレジスタに）メインRAM4203の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このHLレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。

【1692】

次いで、ステップS4011において、メインCPU4201は、ステップS4010でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータをセットする。また、この処理では、開始時点で割込み禁止の設定がされ、終了時点で、当該処理の開始時点における割込み禁止／許可状態が復元される。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

20

【1693】

次いで、ステップS4012において、メインCPU4201は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインCPU4201は、設定キー4174aが設定キー差込口4174に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行うように制御する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1694】

次に、ステップS4013において、メインCPU4201は、遊技復帰処理を行う。この処理では、メインCPU4201は、遊技機の電源投入（起動時）の際に、RAMクリアスイッチ4176が「オン」であるか否かを判定し、「オン」でなければ、電断復帰時であると判断して、遊技の復帰を行うために、電断復帰時の初期設定処理を行い、「オン」であれば、RAMクリア（バックアップクリア）が指定されたと判断して、遊技の復帰を行うために、バックアップクリア時の初期設定処理を行う。

30

【1695】

次に、ステップS4014において、メインCPU4201は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。またここで、上述したように、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値が共に「0」にセットされる。

【1696】

この処理では、メインCPU4201は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ1の値は「0」となり、割込み許可レジスタ2の値も「0」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ1の値が「0」の間）、マスカブル割込みは禁止される。

40

【1697】

次に、ステップS4015において、メインCPU4201は、電断判定処理を行う。この処理では、メインCPU4201は、電断が検知されたか否か（すなわち、XINTが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合は、電断設定処理を行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1698】

次に、ステップS4016において、メインCPU4201は、初期乱数値更新処理を

50

行う。この処理では、メインCPU 4201は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。

【1699】

この後、ステップS4017において、メインCPU 4201は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク1に係る処理（領域外エリアの処理）となる。メインCPU 4201は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メインRAM 4203作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1700】

次に、ステップS4018において、メインCPU 4201は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。またここで、上述したように、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値が共に「1」にセットされる。

【1701】

次に、ステップS4019において、メインCPU 4201は、システム周期時間（6 msec：割込み周期（2 msec）の3倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メインCPU 4201は、メインRAM 4203の作業領域（遊技用エリア）の割込みカウンタ領域に格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から3減算した値が「0」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、システムタイマ割込み処理毎に1加算され（図133のステップS4402参照）、システム周期時間経過時には「3」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から3減算した値が「0」である場合には、ステップS4019の判定は「YES」となり、割込みカウンタの値から3減算した値が「0」でない場合、ステップS4019の判定は「NO」となる。

【1702】

ステップS4019において、メインCPU 4201が、システム周期時間が経過していないと判定した場合（ステップS4019がNO判定の場合）、メインCPU 4201は、処理をステップS4014の処理に戻し、ステップS4014以降の処理を行う。

【1703】

一方、ステップS4019において、メインCPU 4201が、システム周期時間が経過したと判定した場合（ステップS4019がYES判定の場合）、メインCPU 4201は、ステップS4020において、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理は、割込みカウンタ領域に格納された値（割込みカウンタの値）から1減算する処理を3回行うものである。この処理により、主制御メイン処理内の割込み禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる（「0」になる）。

【1704】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、6 msecの割込み禁止区間（ステップS4014～ステップS4018の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、6 msec毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の3倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の2倍以上で且つ3倍以外の値にしてもよい。

【1705】

次いで、メインCPU 4201は、主制御コマンド送受信処理を行う（ステップS4021）。この処理では、メインCPU 4201は、主に、払出制御のコマンド送受信処理を行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1706】

次いで、メインCPU 4201は、特別図柄制御処理を行う（ステップS4022）。この処理では、メインCPU 4201は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。なお、特別図柄制御処理については、図26等を参照して説明した処理と同様のものである。

【1707】

10

20

30

40

50

次いで、メインCPU 4201は、普通図柄制御処理を行う（ステップS 4023）。この処理では、メインCPU 4201は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。なお、普通図柄制御処理については、図43等を参照して説明した処理と同様のものである。

【1708】

次いで、メインCPU 4201は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う（ステップS 4024）。この処理では、メインCPU 4201は、第1特別図柄表示LED、第2特別図柄表示LED、普通図柄表示LED、保留表示LED等に出力する表示データの設定処理を行う。

【1709】

次いで、メインCPU 4201は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップS 4025）。この処理では、メインCPU 4201は、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理等を行う。その後、ステップS 4026において、メインCPU 4201は、試射試験信号の生成処理を行う。なお、試射試験信号の生成処理は、メインRAM 4203の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。

【1710】

次いで、メインCPU 4201は、ポート出力処理を行う（ステップS 4027）。この処理では、メインCPU 4201は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理、WDTの出力処理を行う。

【1711】

次いで、メインCPU 4201は、状態監視処理を行う（ステップS 4028）。この処理では、メインCPU 4201は、発射位置判定処理（発射位置に変化があれば、発射位置コマンドの送信予約処理を行う）、遊技異常検知判定処理（異常があれば、遊技異常検知コマンドの送信予約処理を行う）、払出異常検知判定処理（異常があれば、払出異常検知コマンドの送信予約処理を行う）を行う。

【1712】

そして、ステップS 4028の処理後、メインCPU 4201は、処理をステップS 4014の処理に戻し、ステップS 4014以降の処理を行う。

【1713】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、起動後、ウェイト処理（ステップS 4005）の実行前に、RAMクリアスイッチ4176の状態情報、及び、設定キー4174aの状態情報の退避する（ステップS 4004）。このような処理を設けた場合、例えばウェイト期間中に設定キー差込口4174に対し設定キー4174aの操作が行われても（オン／オフされても）、電源投入時におけるこれらの状態情報を確保しておくことができるので、本実施形態では、起動時のRAMクリアスイッチ4176の操作状況、及び設定キー4174aの操作状況を、より確実に把握して、遊技機に対する操作を正確に識別することができる。

【1714】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップS 4020以降の処理）の実行前に、6msecの割込み禁止区間（ステップS 4014～ステップS 4018の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップS 4015）、初期値乱数更新処理（ステップS 4016）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップS 4017）等が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技の出玉性能等に影響を与える値や遊技全体を通じて集計される値の管理処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路4200で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路4200の処理負荷を軽減することができる。

【1715】

〔指定領域CRC検査処理〕

次に、図117を参照して、メインCPU 4201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される指定領域CRC検査処理（図114のステップS 4007）に

ついて説明する。なお、図 1 1 7 は、指定領域 C R C 検査処理の手順を示すフローチャートである。

【1 7 1 6】

指定領域 C R C 検査処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン R O M 4 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。ただし、この処理では、C R C 算出のために、メイン R A M 4 2 0 3 の遊技用エリアも参照する。

【1 7 1 7】

まず、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 4 1 において、領域外エリアに係る（バンク 1 の）スタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタ S P に、図 1 1 0（C）に示したスタックエリア（領域外エリア）の最終アドレス+1 をセットする。そして、以降の処理中、バンク 1 でスタックが用いられる場合は、スタックポインタ S P から 1 を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（領域外エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用する。

【1 7 1 8】

本実施形態では、遊技機が起動すると、最初に、図 1 1 4 ないし図 1 1 6 に示した主制御メイン処理が開始され、最初に遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理が行われる一方（ステップ S 4 0 0 2）、領域外エリアに関しても、領域外エリアに係る処理として、遊技機の起動後初めて実行された指定領域 C R C 検査処理において、領域外エリアに係るスタックポインタ設定処理が行われる。このように、遊技用エリアのスタックポインタは、遊技用エリアの処理の際に行い、領域外エリアのスタックポインタは、領域外エリアの処理の際に行うように切り分けることで、コーディングのミス等を防止することができる。

【1 7 1 9】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 4 2 において、指定領域 C R C 演算処理を行う。この処理は、メイン R A M 4 2 0 3 の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））、及びスタックエリア（遊技用エリア））、及び領域外エリア（作業領域（領域外エリア））、及びスタックエリア（領域外エリア））のデータについて C R C 演算を行うものである。

【1 7 2 0】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 4 3 において、電断時の指定領域に関する C R C 演算結果を取得する。この処理は、記憶されている電断時の C R C 演算結果をメイン R A M 4 2 0 3 から読み取るものである。電断時の C R C 演算結果は、電断が検知されたときに指定領域のデータについてした C R C 演算の結果であり、例えば、C R C 演算の後で、メイン R A M 4 2 0 3 の作業領域（領域外エリア）に格納される。電断時に C R C 演算を行う処理については、後で詳細に説明する。

【1 7 2 1】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 4 4 において、ステップ S 4 0 4 2 で計算した C R C 演算結果と、ステップ S 4 0 4 3 で取得した（直前の）電断時の C R C 演算結果とを照合し、ステップ S 4 0 4 5 において、（例えば、B レジスタに）初期値として、バックアップ異常ありを示すフラグ「1」をセットする。

【1 7 2 2】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 4 6 において、ステップ S 4 0 4 4 で行った C R C 演算結果の照合結果を判定し、不一致であった場合（ステップ S 4 0 4 6 が Y E S 判定の場合）、バックアップ異常があったものと判断してステップ S 4 0 5 1 に進む。B レジスタには、初期値のまま、フラグ「1」がセットされている。

【1 7 2 3】

ステップ S 4 0 4 6 において、C R C 演算結果の照合結果が一致したと判定された場合（ステップ S 4 0 4 6 が N O 判定の場合）、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 4 7 において、B レジスタに、電断未検知を示すフラグ「2」をセットする。

【1 7 2 4】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 4 8 において、電断が実施されたか否かを示す電断実施フラグを取得し、ステップ S 4 0 4 9 において、その電断実施フラグに基づいて、電断実施が行われたか否かを判定する。ここで、電断が実施されていないと判定された場合（ステップ S 4 0 4 9 が N O 判定の場合）、メイン C P U 4 2 0 1 は、電断未検知であると判断してステップ S 4 0 5 1 に進む。B レジスタには、ステップ S 4 0 4 7 でセットされた、（電断未検知を示す）フラグ「2」がセットされている。

10

【1 7 2 5】

ステップ S 4 0 4 9 において、電断実施が行われたと判定された場合（ステップ S 4 0 4 9 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 4 2 0 1 は、B レジスタに、異常なしを示すフラグ「0」をセットする。

【1 7 2 6】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 5 1 において、B レジスタに記憶されている照合結果（フラグ）を、「C R C 照合結果」として、メイン R A M 4 2 0 3 の作業領域（領域外エリア）に格納し、さらに、ステップ S 4 0 5 2 において、電断実施フラグをクリアする。

【1 7 2 7】

20

最後に、メイン C P U 4 2 0 1 は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1 7 2 8】

このように、指定領域 C R C 検査処理において、電源投入後、最初にメイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアに関する処理を行う際に、バンク 1 に係るスタックポインタ S P の設定がされるため、初期化処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。

【1 7 2 9】

〔起動状態チェック処理〕

次に、図 1 1 8 を参照して、メイン C P U 4 2 0 1 の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される起動状態チェック処理（図 1 1 4 のステップ S 4 0 0 8）について説明する。なお、図 1 1 8 は、起動状態チェック処理の手順を示すフローチャートである。この処理では、メイン R A M 4 2 0 3 に異常があるか否か、電源投入時の設定キー 4 1 7 4 a、及び R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 の操作、及び前回の電断時に設定変更が行われていたか否かに応じて起動状態が決定され、その決定された起動状態に基づいて、メイン R A M 4 2 0 3 のクリア範囲（R A M クリア範囲）が設定される。

30

【1 7 3 0】

まず、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 7 1 において、メイン R A M 4 2 0 3 の作業領域（領域外エリア）に格納されている C R C 照合結果を取得する。この C R C 照合結果には、例えば、上述した指定領域 C R C 検査処理において、バックアップ異常あり（フラグ「1」）、電断未検知（フラグ「2」）、異常なし（フラグ「0」）のいずれかがセットされている。

40

【1 7 3 1】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 7 2 において、R A M のクリア範囲（例えば、H L レジスタ）の初期値として、異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスをセットする。

【1 7 3 2】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 7 3 において、ステップ S 4 0 7 1 で取得した C R C 照合結果を参照して、異常があるか否かを判定し、異常がある場合（ステップ S 4 0 7 3 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 4 0 7 7 に進み、異常がない場合（ステップ S 4 0 7 3 が N O 判定の場合）、ステップ S 4 0 7 4 において、H L レジスタに、

50

設定変更時 R A M クリア範囲先頭アドレスをセットする。

【 1 7 3 3 】

ステップ S 4 0 7 4 の後、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 7 5 において、前回の R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 の状態情報に基づき、今回の処理が、設定変更中の電断復帰であるか否かを判定する。設定変更中の電断復帰でない場合（ステップ S 4 0 7 5 が N O 判定の場合）、ステップ S 4 0 7 7 に進み、設定変更中の電断復帰である場合（ステップ S 4 0 7 5 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 4 0 7 6 において、（例えば、E レジスタに）前回の R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 の状態情報、及び設定キー 4 1 7 4 a の状態情報をセットする。この処理は、今回の R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 の状態情報、及び設定キー 4 1 7 4 a の状態情報を、前回の（電断復帰前の）情報に書き換えるものであり、これにより、設定変更中の電断復帰であった場合に、今回において、その設定変更を継続させるようにしている。

10

【 1 7 3 4 】

ステップ S 4 0 7 6 の後、または、ステップ S 4 0 7 3 の Y E S 判定の場合、ステップ S 4 0 7 5 の N O 判定の場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 0 7 7 に進み、そこで、今回の R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 の状態情報、及び設定キー 4 1 7 4 a の状態情報から、R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 がオン、かつ設定キー 4 1 7 4 a がオンであるか否かを判定し、両方がオンであれば（ステップ S 4 0 7 7 が Y E S 判定の場合）、処理を終了する。

【 1 7 3 5 】

このように、メイン R A M が異常であって（ステップ S 4 0 7 3 が Y E S 判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 が「オン」、設定キー 4 1 7 4 a が「オン」である場合、R A M のクリア範囲には異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップ S 4 0 7 7 の Y E S 判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図 1 1 9、図 1 2 0 参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図 1 2 2、図 1 2 3 参照）。この起動状態は、図 1 1 1（A）に示す「R A M 異常 1」であり、第 6 のパターンに対応する。

20

【 1 7 3 6 】

また、メイン R A M に異常がなく（ステップ S 4 0 7 3 が N O 判定の場合）、かつ、設定変更中の電断復帰ではなく（ステップ S 4 0 7 5 が N O 判定の場合）、さらに、電源投入時の操作において、R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 が「オン」、設定キー 4 1 7 4 a が「オン」である場合、R A M のクリア範囲には設定変更時 R A M クリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップ S 4 0 7 7 の Y E S 判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図 1 1 9、図 1 2 0 参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図 1 2 2、図 1 2 3 参照）。この起動状態は、図 1 1 1（A）に示す「設定変更」であり、第 4 のパターンに対応する。

30

【 1 7 3 7 】

さらに、メイン R A M に異常がなく（ステップ S 4 0 7 3 が N O 判定の場合）、かつ、設定変更中の電断復帰である場合（ステップ S 4 0 7 5 が N O 判定の場合）、ステップ S 4 0 7 6 において、電源投入時の操作が、R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 が「オン」、設定キー 4 1 7 4 a が「オン」に擬制されるので、R A M のクリア範囲には設定変更時 R A M クリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップ S 4 0 7 7 の Y E S 判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図 1 1 9、図 1 2 0 参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図 1 2 2、図 1 2 3 参照）。この起動状態は、図 1 1 1（A）に示す「設定変更」であり、第 5 のパターンに対応する。

40

【 1 7 3 8 】

ステップ S 4 0 7 7 において、R A M クリアスイッチ 4 1 7 6 と設定キー 4 1 7 4 a が両方オンでない場合（ステップ S 4 0 7 7 が N O 判定の場合）、ステップ S 4 0 7 8 に進む。

【 1 7 3 9 】

50

次に、ステップ S 4 0 7 8 において、メイン CPU 4 2 0 1 は、CRC 照合結果を参照して、異常があるか否かを判定し、異常がある場合（ステップ S 4 0 7 8 が YES 判定の場合）、ステップ S 4 0 7 9 に進み、そこで、遊技復帰不可能エラー処理を行う。遊技復帰不可能エラー処理では WDT のクリア処理、及びリスタート処理を無限ループで繰り返し、例えば、性能表示モニタ 6 1 7 0 に「E」の文字を表示するよう制御し、遊技停止の状態となる。なお、この場合、上述したように、クリア範囲としては、異常時 RAM クリア範囲が設定されるが、ここで、このクリア範囲（異常時 RAM クリア範囲）をクリアするようにしてもよいし、クリアせずにそのまま遊技停止の状態としてもよい。

【1 7 4 0】

このように、メイン RAM が異常であって（ステップ S 4 0 7 3 が YES 判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、RAM クリアスイッチ 4 1 7 6 と設定キー 4 1 7 4 a が両方「オン」の状態になっていない場合、RAM のクリア範囲には異常時 RAM クリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップ S 4 0 7 8 の YES 判定を経て、上記のように遊技復帰不可能エラー処理を行う。この起動状態は、図 1 1 1 (A) に示す「RAM 異常 2」であり、第 7 のパターンに対応する。

10

【1 7 4 1】

メイン RAM 4 2 0 3 に異常がない場合（ステップ S 4 0 7 8 が NO 判定の場合）、ステップ S 4 0 8 0 において、RAM クリアスイッチ 4 1 7 6 の状態が「オン」であるか否かを判定する。

【1 7 4 2】

20

ステップ S 4 0 8 0 において、RAM クリアスイッチ 4 1 7 6 の状態が「オン」である場合（ステップ S 4 0 8 0 が YES 判定の場合）、処理を終了する。

【1 7 4 3】

このように、メイン RAM に異常がなく（ステップ S 4 0 7 8 が NO 判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、RAM クリアスイッチ 4 1 7 6 が「オン」である場合（ステップ S 4 0 8 0 が YES 判定の場合）、RAM のクリア範囲には設定変更時 RAM クリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップ S 4 0 8 0 の YES 判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図 1 1 9、図 1 2 0 参照）、その後、電断復帰の処理が行われる。この起動状態は、図 1 1 1 (A) に示す「RAM クリア」であり、第 3 のパターンに対応する。

30

【1 7 4 4】

なお、この場合は、ステップ S 4 0 7 6 で RAM クリアスイッチ 4 1 7 6 と設定キー 4 1 7 4 a の状態情報がセットされると、ステップ S 4 0 7 7 で YES 判定となるため、設定変更中の電断復帰ではないと言える。また、設定キー 4 1 7 4 a も「オン」の状態であれば、ステップ S 4 0 7 7 で YES 判定となるので、ここでは、設定キー 4 1 7 4 a は「オフ」の状態であると言える。

【1 7 4 5】

ステップ S 4 0 8 0 において、RAM クリアスイッチ 4 1 7 6 の状態が「オフ」である場合（ステップ S 4 0 8 0 が NO 判定の場合）、ステップ S 4 0 8 1 において、HL レジスタに、電断復帰時 RAM クリア範囲先頭アドレスをセットし、処理を終了する。

40

【1 7 4 6】

このように、メイン RAM に異常がなく（ステップ S 4 0 7 8 が NO 判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、RAM クリアスイッチ 4 1 7 6 が「オン」でない場合（ステップ S 4 0 8 0 が NO 判定の場合）、RAM のクリア範囲には電断復帰時 RAM クリア範囲先頭アドレスが設定され、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われる（図 1 1 9、図 1 2 0 参照）。この起動状態は、図 1 1 1 (A) に示す「電断復帰」、または「設定確認」であり、第 1 のパターン、または第 2 のパターンに対応する。なお、ここでは、上記と同様に、ステップ S 4 0 7 6 で RAM クリアスイッチ 4 1 7 6 と設定キー 4 1 7 4 a の状態情報がセットされると、ステップ S 4 0 7 7 で YES 判定となるため、設定変更中の電断復帰ではないと言える。

50

【1747】

上記のように、RAMのクリア範囲に電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定される起動状態として、図111(A)に示す第1のパターンと第2のパターンがあるが、第1のパターンでは、設定キー4174aが「オフ」の状態であつ、RAMクリアスイッチ4176が「オフ」の状態になっており、一方、第2のパターンでは、設定キー4174aが「オン」の状態であつ、RAMクリアスイッチ4176が「オフ」の状態になっており、これらの相違点に基づいて、後続の処理が切り分けられる。すなわち、第1のパターンの起動状態は「電断復帰」であり、当該クリア範囲に基づいたクリア処理の後、電断復帰の処理が行われ、第2のパターンの起動状態は「設定確認」であり、当該クリア範囲に基づいたクリア処理の後、設定確認の処理が行われる（図122、図123参照）。 10

【1748】

[指定範囲クリア処理]

次に、図119を参照して、メインCPU4201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される指定範囲クリア処理（図115のステップS4009）について説明する。なお、図119は、指定範囲クリア処理の手順を示すフローチャートである。

【1749】

まず、メインCPU4201は、ステップS4101において、起動時のRAMクリアスイッチ4176の状態情報、及び設定キー4174aの状態情報といった情報をスタックに退避する。これらの情報は、例えば、EレジスタやDレジスタのデータをスタックに退避することで実現される。 20

【1750】

次に、ステップS4102において、メインCPU4201は、RAMクリア範囲先頭アドレス（下位アドレス）がセットされているレジスタの値を、RAMクリア範囲判定データとして、メインRAM4203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納する。本実施形態では、図118の起動状態チェック処理に関連して説明したように、例えば、メインRAM4203の異常、設定変更の有無、RAMクリアスイッチ4176の操作といった各条件に応じて、HLレジスタに、対応するRAMクリア範囲先頭アドレスがセットされており、メインRAM4203の領域外エリアのクリア処理にあたり、HLレジスタに記憶されているRAMクリア範囲先頭アドレスの下位を参照することによって、再度、図118に示したような判定を行わなくて済むようにした。 30

【1751】

また、本実施形態では、HLレジスタに記憶されているRAMクリア範囲先頭アドレスの下位のみを渡すことによって、メインRAM4203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））と同様に、メインRAM4203の領域外エリア（作業領域（領域外エリア））についても、それぞれ対応する条件に応じた範囲をクリアすることができるよう構成されている。例えば、ある条件で、メインRAM4203の遊技用エリアの領域（アドレス「F07B」Hを先頭とする領域）をクリアする場合に、アドレスの下位データである「7B」Hを渡すことによって、メインRAM4203の領域外エリアでは、その「7B」Hのデータに対応する領域が決定され、その決定された領域をクリアするように制御することができる。 40

【1752】

また、ここでは、RAMクリア範囲判定データを、メインRAM4203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納しているが、これは、データをレジスタに記憶させて渡すことができないためである。領域外エリア処理呼出命令がされた場合、図109に示すようにバンク0からバンク1に切り替わって、それに応じてレジスタも切り替えられる。

【1753】

次に、メインCPU4201は、ステップS4104において、領域外指定領域クリア処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク 50

1に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。領域外指定領域クリア処理は、上述した、RAMクリア範囲先頭アドレスがセットされているレジスタの下位アドレスに基づいて、メインRAM 4203の領域外エリアの指定範囲をクリアする。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1754】

なお、ここで呼び出される領域外指定領域クリア処理では、割込み禁止命令、及び割込み許可命令を実行するものではないが、図115に示す主制御メイン処理のステップS4011で呼び出されるデータ格納処理（図121参照）のように、割込み禁止命令、及び割込み許可命令を実行する構成であれば、このデータ格納処理と同様に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すように構成することができる。

10

【1755】

すなわち、割込み禁止命令の前で割込み許可レジスタ2の値を退避し、割込み禁止命令の後で実行される所定処理が終了した後で、退避していた、割込み許可レジスタ2の値から、データ格納処理が呼び出された時点での割込み制御状態を判断し、割込み許可の状態であった場合は、割込み許可命令を実行し、そうでなければ、割込み禁止の状態のまま終了するように構成することができる。

【1756】

次に、メインCPU 4201では、バンク0に係る処理（遊技用エリアの処理）に戻り、ステップS4105において、RAMクリア範囲のサイズ（例えば、電断復帰時RAMクリア範囲のサイズ）をセットする。

20

【1757】

次に、メインCPU 4201は、ステップS4106において、RAMクリア範囲先頭アドレスが、電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスであるか否かを判定し、電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスである場合（ステップS4106がYES判定の場合）、ステップS4109に進む。

【1758】

一方、電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスでない場合（ステップS4106がNO判定の場合）、この場合は、電断復帰時のRAMクリア範囲とは異なるので、ステップS4107において、電断復帰時以外のRAMクリア範囲における最終アドレスを、RAMクリア範囲最終アドレスとしてセットする。ここでセットされるRAMクリア範囲最終アドレスは、メインRAM 4203の遊技用エリアの最終アドレスとなるが、スタックエリア（遊技用エリア）のうち、使用されているスタックをクリアしないように考慮される。例えば、スタックエリア（遊技用エリア）において、アドレス値の大きいスタックからアドレス値の小さいスタックに向けて順に使用されるが、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレスから4を減算したアドレスがRAMクリア範囲最終アドレスとしてセットされ、所定バイト分（例えば、4バイト分）のスタックがクリアされることなく確保される。これによって、呼び出されたプログラムの戻り番地や退避されたデータ等が保護されることになる。

30

【1759】

その後、ステップS4108において、ステップS4102で記憶されたRAMクリア範囲先頭アドレス（下位アドレス）とステップS4107でセットされたRAMクリア範囲最終アドレスとから、電断復帰時でない場合のRAMクリア範囲のサイズを算出し、その後、ステップS4109に進む。

40

【1760】

次に、メインCPU 4201は、ステップS4109において、RAMクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、例えば、HLレジスタに記憶されている、クリア対象となるRAMクリア範囲の先頭アドレスと、ステップS4105で算出されたクリア範囲のサイズ、または、ステップS4108で算出されたクリア範囲のサイズを指定すると、その範囲のデータのすべてのバイトが「00」Hにセットされる。

50

【1761】

次に、メインCPU4201は、ステップS4110において、起動時のRAMクリアスイッチ4176の状態情報、及び設定キー4174aの状態情報といった情報をスタックから復帰させる。これらの情報は、例えば、EレジスタやDレジスタに格納される（ステップS4101参照）。

【1762】

このような、指定範囲クリア処理によって、メインRAM4203の遊技用エリアにおけるクリア範囲（下位アドレス）が、メインRAM4203の領域外エリアにおけるクリア範囲の決定に効果的に利用され、処理の効率化が図られるとともに、プログラムの構成を簡潔にし、さらにプログラムのサイズを小さくすることができる。

10

【1763】

〔領域外指定領域クリア処理〕

次に、図120を参照して、メインCPU4201の制御による指定範囲クリア処理で呼び出される領域外指定領域クリア処理（図119のステップS4104）について説明する。なお、図120は、領域外指定領域クリア処理の手順を示すフローチャートである。

【1764】

領域外指定領域クリア処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM4202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM4203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

20

【1765】

まず、メインCPU4201は、ステップS4121において、メインRAM4203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納されているRAMクリア範囲判定データを取得する。このRAMクリア範囲判定データは、図118のステップS4102において、メインCPU4201により格納されたデータである。

【1766】

次に、ステップS4122において、メインCPU4201は、取得したRAMクリア範囲判定データを（例えば、Eレジスタに）退避する。その後、ステップS4123において、メインCPU4201は、ステップS4121で取得したRAMクリア範囲判定データと比較するために、メインRAM4203の領域外エリアにおける異常時RAMクリア範囲先頭アドレスを（例えば、HLレジスタに）セットする。

30

【1767】

次に、ステップS4124において、メインCPU4201は、HLレジスタにセットされた異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、RAMクリア範囲判定データを比較し、RAMクリア範囲判定データが、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップS4124がYES判定の場合）、ステップS4128に進む。

【1768】

一方、RAMクリア範囲判定データが、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップS4124がNO判定の場合）、ステップS4125において、ステップS4121で取得したRAMクリア範囲判定データと比較するために、メインRAM4203の領域外エリアにおける設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスをHLレジスタにセットする。

40

【1769】

次に、ステップS4126において、メインCPU4201は、HLレジスタにセットされた設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、RAMクリア範囲判定データを比較し、RAMクリア範囲判定データが、設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップS4126がYES判定の場合）、ステ

50

ップ S 4 1 2 8 に進む。

【 1 7 7 0 】

一方、RAMクリア範囲判定データが、設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップ S 4 1 2 6 が NO 判定の場合）、ステップ S 4 1 2 7 において、ステップ S 4 1 2 1 で取得したRAMクリア範囲判定データと比較するために、メインRAM 4 2 0 3 の領域外エリアにおける電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスをHLレジスタにセットし、ステップ S 4 1 2 8 に進む。

【 1 7 7 1 】

ステップ S 4 1 2 8 では、それぞれのRAMクリア範囲のサイズを算出し、その後、ステップ S 4 1 2 9 において、メインRAM 4 2 0 3 の領域外エリアに関し、RAMクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、例えば、HLレジスタに記憶されている、クリア対象となるRAMクリア範囲の先頭アドレスと、ステップ S 4 1 2 8 で算出されたRAMクリア範囲のサイズを指定すると、その範囲のデータのすべてのバイトが「00」Hにセットされる。

10

【 1 7 7 2 】

次に、ステップ S 4 1 3 0 において、メインCPU 4 2 0 1 は、ステップ S 4 1 2 2 で退避させていたRAMクリア範囲判定データを、Eレジスタから（例えば、Aレジスタに）復帰させる。

【 1 7 7 3 】

次に、ステップ S 4 1 3 1 において、メインCPU 4 2 0 1 は、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、RAMクリア範囲判定データを比較し、RAMクリア範囲判定データが、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップ S 4 1 3 1 が NO 判定の場合）、ステップ S 4 1 3 4 に進む。なお、ステップ S 4 1 3 1 の判定は、実質的にステップ S 4 1 2 4 と同様の判定である。

20

【 1 7 7 4 】

RAMクリア範囲判定データが、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップ S 4 1 3 1 が YES 判定の場合）、ステップ S 4 1 3 2 において、（例えば、HLレジスタに）メインROM 4 2 0 2 に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルのアドレスをセットする。

【 1 7 7 5 】

次に、ステップ S 4 1 3 3 において、メインCPU 4 2 0 1 は、テーブルデータ設定処理を実行する。この処理は、メインROM 4 2 0 2 に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルのアドレスを表すHLレジスタを参照して、性能表示モニタの制御に係る初期値を（メインRAM 4 2 0 3 の）作業領域に格納する処理である。性能表示モニタの制御に係る初期値には、例えば、LEDの点滅切替タイミングや点滅繰返し回数等が含まれる。

30

【 1 7 7 6 】

ステップ S 4 1 3 4 において、メインCPU 4 2 0 1 は、（例えば、HLレジスタに）メインROM 4 2 0 2 に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットする。

40

【 1 7 7 7 】

次に、ステップ S 4 1 3 5 において、メインCPU 4 2 0 1 は、テーブルデータ設定処理を実行する。この処理は、メインROM 4 2 0 2 に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを表すHLレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを（メインRAM 4 2 0 3 の）作業領域に格納する処理である。電源投入時初期化用のデータには、例えば、LEDの点滅切替タイミングと点滅繰返し回数の乗算結果等が含まれる。

【 1 7 7 8 】

最後に、メインCPU 4 2 0 1 は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

50

【1779】

このように、領域外指定領域クリア処理では、図118に示した起動状態チェック処理で決定された、メインRAM4203の遊技用エリアに係るクリア範囲を用いて、メインRAM4203の領域外エリアに係るクリア範囲を決定しているため、メインRAM4203のクリア処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。

【1780】

[データ格納処理]

次に、図121を参照して、メインCPU4201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出されるデータ格納処理（図115のステップS4011）について説明する。なお、図121は、データ格納処理の手順を示すフローチャートである。また、メイン処理から呼び出される場合、例えば、HLレジスタには、電源投入時初期化用データテーブルのアドレスがセットされている。なお、本実施形態では、このデータ格納処理が、図115のステップS4011等を含む数カ所でコールされ、それぞれ、バンク0に係る処理（領域内エリアに係る処理）として実行されるように構成されているが、上述した特定の呼出命令でコールすることによって、バンク1に係る処理（領域外エリアに係る処理）として実行されるように構成することができる。また、ここで、データ格納処理がバンク0に係る処理（領域内エリアに係る処理）として実行される場合に、例えば、QレジスタにメインRAM4203の領域内アドレスの先頭アドレス（上位側）「F0」Hをセットしておくことで、データ格納処理では、メインRAM4203の領域内エリアにある処理対象エリアを、当該処理対象エリアの先頭アドレス（下位側）だけで特定することができ、当該処理対象エリアに係る命令の長さを（アドレスを4バイト（上位側＋下位側）で指定するより）短くすることができる。同様に、データ格納処理がバンク1に係る処理（領域外エリアに係る処理）として実行される場合は、例えば、QレジスタにメインRAM4203の領域外アドレスの先頭アドレス（上位側）「F2」Hをセットしておくことで、メインRAM4203の領域外エリアにある処理対象エリアを、当該処理対象エリアの先頭アドレス（下位側）だけで特定することができる。

【1781】

まず、メインCPU4201は、ステップS4151において、割込み許可レジスタ2の値をレジスタ（例えば、フラグレジスタFのパリティ／オーバーフロー・フラグ）に退避する。割込み許可レジスタ2の値は、上述の通り、割込み禁止命令がされると、「0」となり、それ以前の情報が失われてしまうため、このタイミングでこの値を退避しておく。

【1782】

次に、メインCPU4201は、ステップS4152において、割込み禁止命令を行う。これによって、データ格納処理の開始時点で割込み禁止がされていない場合は、この割込み禁止命令以降、後述するステップS4162で割込み許可命令がされるまでの間、マスカブル割込みが禁止される。次に、メインCPU4201は、ステップS4153において、割込み許可レジスタ2の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタF）のデータを、スタックに保存する。

【1783】

次に、メインCPU4201は、ステップS4154において、HLレジスタを参照して、HLレジスタに記憶されているアドレスのデータを取得する。上記のように、当該処理がメイン処理から呼び出された場合、電源投入時初期化用データテーブルが取得される。

【1784】

次に、メインCPU4201は、ステップS4155において、ステップS4154で取得したデータから、クリア処理に係るデータのサイズを判定し、そのサイズが0で、クリア処理がないと判定した場合（ステップS4155がNO判定の場合）、ステップS4158に進む。

【1785】

一方、クリア処理に係るデータのサイズが0ではなく、クリア処理があると判定した場合（ステップS4155がYES判定の場合）、ステップS4156において、ステップS4154で取得したデータから格納対象領域アドレスの下位を取得し、ステップS4157でその格納対象領域をクリアする。なお、格納対象領域の開始アドレスは、予め設定されているアドレスの上位（例えば、「F0」H）と、ステップS4156で取得した格納対象領域アドレスの下位を組み合わせることで特定され、この格納対象領域の開始アドレスと、電源投入時初期化用データテーブルから取得したクリア処理に係るデータのサイズとを用いて格納対象領域のクリアが行われる。ここでは、例えば、1バイト単位といった所定の単位でクリア処理が繰り返され、そのクリア処理の度に、クリア対象となる格納対象領域アドレスがシフトされ、クリア処理に係るデータのサイズが1バイトずつ減算される。

10

【1786】

メインCPU4201は、ステップS4158において、ステップS4154から取得したデータから、セット処理（格納処理）に係るデータのサイズを判定し、そのサイズが0で、セット処理がないと判定した場合（ステップS4158がNO判定の場合）、ステップS4160に進む。

【1787】

一方、セット処理に係るデータのサイズが0ではなく、セット処理があると判定した場合（ステップS4158がYES判定の場合）、ステップS4159において、格納対象データに格納データをストアする。この処理は、ステップS4154で取得したデータから格納対象領域アドレスの下位を取得することで、予め設定されているアドレスの上位と組み合わせて格納対象領域の開始アドレスを特定し、さらに、ステップS4154で取得したデータから格納するデータを取得することで実行される。

20

【1788】

次に、メインCPU4201は、ステップS4160において、ステップS4153でスタックに保存した、割込み許可レジスタ2の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタF）のデータを復帰させる。

【1789】

次に、メインCPU4201は、ステップS4161において、ステップS4160にて復帰させたデータであるフラグレジスタに記憶されている割込み許可レジスタ2の値が「0」か否かを判定し、「0」であると判定された場合（ステップS4161がYES判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前から割込み禁止の状態であったと判定し、割込み許可命令を実行することなく処理を終了する。

30

【1790】

一方、割込み許可レジスタ2の値が「1」であると判定された場合（ステップS4161がNO判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前は割込み許可の状態であったと判定し、ステップS4162において、割込み許可命令を実行し処理を終了する。

【1791】

データ格納処理のこうした処理により、ステップS4152の割込み禁止命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「0」となり、ステップS4162の割込み許可命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「1」となるが、データ格納処理を呼び出す時点で割込み許可レジスタ2が「0」であった場合（すなわち、データ格納処理を呼び出す時点で割込み禁止の状態であった場合）、ステップS4162は実行されず、割込み許可レジスタ2が「0」の状態が維持されることになる。

40

【1792】

また、本実施形態では、データ格納処理を呼び出す時点で、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値が同じであることが前提となるが、ノンマスカブル割込みが発生したり、バンク1に係る処理においてデータ格納処理が呼び出されたりする場合、データ格納処理を呼び出す時点で、割込み許可レジスタ1の値が「0」、割込み許可レジスタ2の値が「1」となる可能性も考えられる。しかしながら、そのような場合であっても

50

、割込み許可レジスタ 1 の値と割込み許可レジスタ 2 の値をそれぞれ退避し、領域のクリア処理とデータのセットを行った後で、これらのレジスタ値を復帰させることによって、データ格納処理が終了したときに、元の割込み許可、または割込み禁止の状態に戻ることができる。

【1793】

なお、本実施形態では、図 121 に示したデータ格納処理のプログラムは、様々な箇所で領域のクリア処理、及びデータのセットを行うために呼び出される共通モジュール（汎用モジュール）としての性格を有する。

【1794】

このようなデータ格納処理の構成により、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。より具体的には、所定領域のクリア処理やデータのセット処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を保存するとともに、当該呼び出される処理において割込み禁止状態で処理を行い、その後、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻ることができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【1795】

また、このようなデータ格納処理のプログラムにおいて、割込み制御状態の制御、所定領域のクリア処理、及び当該所定処理へのデータのセット処理がひとまとまりに記述されることで、管理上、及び処理上の一層の効率化が図られる。

【1796】

〔設定変更確認処理〕

次に、図 122、及び図 123 を参照して、メイン CPU 4201 の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される設定変更確認処理（図 115 のステップ S4012）について説明する。なお、図 122、図 123 は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートである。

【1797】

まず、メイン CPU 4201 は、ステップ S4181 において、（例えば、E レジスタに記憶されている）起動時の設定キー 4174a の状態情報を取得し、その設定キー 4174a の操作が「オン」であるか否かを判定する。設定キー 4174a の操作が「オフ」である場合（ステップ S4181 が NO 判定の場合）、処理を終了する。

【1798】

ステップ S4181 において、メイン CPU 4201 は、設定キー 4174a の操作が「オン」である場合（ステップ S4181 が YES 判定の場合）、ステップ S4182 で、メイン RAM 4203 の作業領域（遊技用エリア）の設定変更ステータス領域に、起動時の設定キー 4174a の状態情報、及び起動時の RAM クリアスイッチ 4176 の状態情報を格納する。なお、ここで保存された状態情報が、図 118 に示す起動状態チェック処理において、前回、設定変更中に電断が発生したか否かを判定するのに用いられる。

【1799】

次に、ステップ S4183 において、メイン CPU 4201 は、設定操作コマンドをセットして、演出制御コマンド送信処理を実行する。この処理により、設定操作コマンドは、副制御回路 6300 に向けて送信される。

【1800】

次に、ステップ S4184 において、メイン CPU 4201 は、割込み要求信号（XINT）が発生したか否かを判定し、発生していると判定した場合（ステップ S4184 で YES 判定の場合）、ステップ S4194 において電断設定処理を実行する。一方、割込み要求信号（XINT）が発生していないと判定した場合（ステップ S4184 で NO 判定の場合）、PTC2 タイムアウトが発生したか否かを判定し、発生していないと判定した場合（ステップ S4185 で NO 判定の場合）、ステップ S4184 に進み、再度、割

10

20

30

40

50

込み要求信号（XINT）が発生したか否かを判定する。

【1801】

ステップS4185において、PTC2タイムアウトが発生していると判定した場合（ステップS4185でYES判定の場合）、メインCPU4201は、ステップS4186において、入力ポート読込処理を行う。

【1802】

次に、ステップS4188において、メインCPU4201は、出力ポートにセキュリティ信号出力を行い、ステップS4189において、（例えば、Aレジスタに）設定値をセットする。

【1803】

次に、ステップS4190において、メインCPU4201は、設定表示データテーブルとステップS4189でセットされた設定値に基づいて、Aレジスタに設定表示データをセットし、その後、ステップS4191において、Aレジスタの設定表示データに基づいて、表示LEDデータセットを行い、さらに、ステップS4192において、性能LEDコモンセットを行う。

【1804】

次に、ステップS4193において、メインCPU4201は、WDTのクリア処理、及びWDTのリスタート処理を行う。

【1805】

次に、ステップS4194において、メインCPU4201は、RAMクリアスイッチ4176が「オフ」か否かを判定し、「オフ」とであると判定した場合（ステップS4194でYES判定の場合）、すなわち、起動時に、RAMクリアスイッチ4176が操作されず、オフの状態となっている場合に、この操作は、設定確認の操作であると判定し、ステップS4197に進む。

【1806】

一方、RAMクリアスイッチ4176が「オン」とであると判定した場合（ステップS4194でNO判定の場合）、すなわち、起動時に、RAMクリアスイッチ4176が操作され、オンの状態となっている場合に、この操作は、設定更新の操作であると仮定し、ステップS4195において、RAMクリアスイッチ4176が操作されているか否かを判定する。ステップS4195において、RAMクリアスイッチ4176が操作されていない場合（ステップS4195でNO判定の場合）、ステップS4197に進む。

【1807】

一方、ステップS4195において、RAMクリアスイッチ4176が操作されている場合（ステップS4195でYES判定の場合、例えば、RAMクリアスイッチ4176をカチカチと押す操作をした場合）、ステップS4196において、RAMクリアスイッチ4176の操作に応じて設定値を変動させ、設定値を更新する。

【1808】

その後、ステップS4197において、メインCPU4201は、設定キー4174aが「オフ」に操作されたか否かを判定し、「オン」とである場合（ステップS4197でNO判定の場合）、すなわち、設定キー4174aが「オン」のままである場合、ステップS4184に戻り、そこで再度、割込み要求信号の発生を判定する。

【1809】

一方、設定キー4174aが「オフ」に操作された場合（ステップS4197でYES判定の場合）、設定変更の処理が終了したと判定して、ステップS4198において、設定変更ステータス領域（今回の設定変更に係る作業領域）をクリアし、処理を終了する。なお、ステップS4198において、設定変更ステータス領域がクリアされることによって、ここで保存された状態情報が、図118に示す起動状態チェック処理において参照された場合に、前回、設定変更中に電断が発生していないと判定され、電断等で、ステップS4198の処理が行われないと、図118に示す起動状態チェック処理において、前回、設定変更中に電断が発生したと判定される。また、ここで、設定変更ステータス情報を

10

20

30

40

50

、レジスタ（例えば、Aレジスタ）にロードし、次の遊技復帰処理に備えている。

【1810】

〔電断判定処理〕

次に、図124を参照して、メインCPU4201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される電断判定処理（図115のステップS4015）について説明する。なお、図124は、電断判定処理の手順を示すフローチャートである。

【1811】

まず、メインCPU4201は、ステップS4211において、XINTを検知したか否かを判定し、検知していないと判定した場合（ステップS4211でNO判定の場合）、すなわち、電断を検知していない場合、処理を終了する。一方、XINTを検知したと判定した場合（ステップS4211でYES判定の場合）、ステップS4212で電断設定処理を実行する。なお、電断判定処理については、後で詳細に説明する。

10

【1812】

また、この処理では、XINTの検知は、XINT検知フラグを参照することによって行われ、このXINT検知フラグは、後述する外部マスカブル割込み処理が電断を検知した場合にセットする。

【1813】

〔電断設定処理〕

次に、図125を参照して、メインCPU4201の制御による設定変更確認処理や電断判定処理で呼び出される電断設定処理（図122のステップS4194、図124のステップS4212）について説明する。なお、図125は、電断設定処理の手順を示すフローチャートである。

20

【1814】

まず、メインCPU4201は、ステップS4231において、XINT検知フラグをクリアする。ここで、XINT検知フラグは、上述のように、後述する外部マスカブル割込み処理が電断を検知した場合にセットするフラグである。

【1815】

次に、ステップS4232において、指定領域CRC生成処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク1に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。メインCPU4201はそこで、メインRAM4203の遊技用エリアと、メインRAM4203の領域外エリアに関するCRCを生成し、その処理が終了すると、遊技用エリア処理復帰命令でリターンすることにより、以降の処理が、バンク0に係る処理（遊技用エリアの処理）を行うことになる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

30

【1816】

その後、メインCPU4201は、ステップS4233において、RAMアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインRAM4203へのアクセスを禁止する、RAMアクセス禁止処理を行う。

【1817】

〔指定領域CRC生成処理〕

次に、図126を参照して、メインCPU4201の制御による電断設定処理で呼び出される指定領域CRC生成処理（図125のステップS4232）について説明する。なお、図126は、指定領域CRC生成処理の手順を示すフローチャートである。

40

【1818】

また、指定領域CRC生成処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM4202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM4203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。ただし、この処理では、後述のように、CRC算出のために、メインRAM4203の遊技用エリアも参照する。

50

【1819】

まず、メインCPU4201は、ステップS4251において、電断検知フラグをメインRAM4203の作業領域（領域外エリア）に格納する。

【1820】

次に、メインCPU4201は、ステップS4252において、指定領域CRC算出処理を行う。この処理は、例えば、CRC16演算レジスタを用いて、当該CRC16演算レジスタに、算出対象となるデータをライトすることで実行される。また、算出対象としては、メインRAM4203の遊技用エリアと領域外エリアの大部分が含まれる。なお、本実施形態では、この指定領域CRC生成処理は、基本的にバンク1に係る処理を行うものとして、領域外エリア処理呼出命令によって呼び出されるが、上述したように、CRCの算出に関しては、算出対象として、メインRAM4203の遊技用エリアを含むように構成される。

10

【1821】

次に、メインCPU4201は、ステップS4253において、CRC算出結果（指定領域CRC値）を、（例えば、HLレジスタ）に格納する。

【1822】

最後に、メインCPU4201は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1823】

〔性能表示モニタ集計除算処理〕

次に、図127を参照して、メインCPU4201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される性能表示モニタ集計除算処理（図115のステップS4017）について説明する。なお、図127は、性能表示モニタ集計除算処理の手順を示すフローチャートである。

20

【1824】

また、性能表示モニタ集計除算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM4202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM4203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

30

【1825】

まず、メインCPU4201は、ステップS4271において、領域外RAMクリアチェック処理を実行する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1826】

次に、メインCPU4201は、ステップS4272において、表示データ切替フラグ1領域の内容を（例えば、Aレジスタに）セットし、ステップS4273において、Aレジスタにセットした値が、区間Aフラグ値（0）以外（すなわち、299個到達済み）か否かを判定する。

【1827】

ステップS4273において、区間Aフラグ値（0）以外であると判定された場合（ステップS4273がYES判定の場合）、299個に到達したとして、ステップS4280に進む。

40

【1828】

一方、ステップS4273において、区間Aフラグ値（0）であると判定された場合（ステップS4273がNO判定の場合）、299個に到達していないとして、ステップS4272に進み、そこで、総アウトカウンタ値と区間A判定値を比較する。

【1829】

次に、メインCPU4201は、ステップS4275において、総アウトカウンタ値と区間A判定値との差が299個未満か否かを判定し、その差が299個未満であると判定した場合（ステップS4275がYES判定の場合）、ステップS4285に進む。総ア

50

ウトカウンタ値と区間 A 判定値との差が 299 個未満でないとは判定した場合（ステップ S 4275 が NO 判定の場合）、ステップ S 4276 に進み、そこで、表示データ切替フラグ 1 領域に、区間 B フラグ値をセットする。

【1830】

次に、メイン CPU 4201 は、ステップ S 4278 において、通常賞球数カウンタ領域に「0」をセットし、ステップ S 4279 において、通常アウトカウンタ領域に「0」をセットする。

【1831】

次に、メイン CPU 4201 は、ステップ S 4284 において、計算ワーク対象取得処理 5 を実行し、その後、メイン CPU 4201 は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1832】

ステップ S 4273 において、A レジスタの値が区間 A フラグ値（0）以外であると判定された場合（ステップ S 4273 が YES 判定の場合）、299 個に到達したとして、ステップ S 4280 に進み、そこで、総アウトカウンタ値と区間移行判定値を比較する。

【1833】

次に、メイン CPU 4201 は、ステップ S 4281 において、総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が 60000 個未満か否かを判定し、その差が 60000 個未満であると判定した場合（ステップ S 4281 が YES 判定の場合）、ステップ S 4285 に進む。総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が 60000 個未満でないとは判定した場合（ステップ S 4281 が NO 判定の場合）、ステップ S 4282 に進み、そこで、表示データ切替フラグ 1 領域の値を補正する（すなわち、1 を加算する（ただし、規定の上限値に達した場合は加算しない））。その後、ステップ S 4284 に進む。

【1834】

ステップ S 4275 において、総アウトカウンタ値と区間 A 判定値との差が 299 個未満であると判定した場合（ステップ S 4275 が YES 判定の場合）や、ステップ S 4281 において、総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が 60000 個未満であると判定した場合（ステップ S 4281 が YES 判定の場合）、ステップ S 4285 において、除算タスクモジュールアドレステーブルと除算タスク移行状態領域の内容とから、対象モジュールを決定し、当該決定した対象モジュールを呼び出す。

【1835】

最後に、メイン CPU 4201 は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1836】

このように、本実施形態では、性能表示モニタ集計除算処理の最初に、領域外 RAM クリアチェック処理を行っており、これによって、メイン RAM 4203 に異常があったような場合に、性能表示モニタ関連の領域をクリアする。

【1837】

本実施形態では、図 112、図 119、及び図 120 を参照して説明したように、パチンコ遊技機の起動時に、遊技用エリアと領域外エリアのクリア処理が同期して（概ね同じタイミングで）行われるが、このようなクリア処理に加えて、ここでは、パチンコ遊技機の起動後、メイン RAM 4203 に異常があった場合、その時点で非同期に性能表示モニタ関連の領域をクリアするように構成されている。この構成によって、継続的に性能表示モニタの機能を維持し続けることができ、また、異常な性能表示モニタによる表示を効果的に回避することができる。

【1838】

〔領域外 RAM クリアチェック処理〕

次に、図 128 を参照して、メイン CPU 4201 の制御による性能表示モニタ集計除算処理で呼び出される領域外 RAM クリアチェック処理（図 127 のステップ S 4271

10

20

30

40

50

）について説明する。なお、図 1 2 8 は、領域外 R A M クリアチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 8 3 9 】

また、領域外 R A M クリアチェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出された性能表示モニタ集計除算処理によって呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン R O M 4 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【 1 8 4 0 】

まず、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 3 0 1 において、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアに記憶されている初期化フラグ領域の内容を（例えば、H L レジスタに）セットする。次に、ステップ S 4 3 0 2 において、H L レジスタの値と初期フラグ値が同じか否かを判定し、異なると判定した場合（ステップ S 4 3 0 2 が N O 判定の場合）、ステップ S 4 3 0 9 に進む。一方、H L レジスタの値と初期フラグ値が同じであると判定された場合（ステップ S 4 3 0 2 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 4 3 0 3 において、除算タスク移行状態領域の内容を（例えば、A レジスタに）セットし、ステップ S 4 3 0 4 において、A レジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

【 1 8 4 1 】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 3 0 4 において、A レジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合（ステップ S 4 3 0 4 が N O 判定の場合）、ステップ S 4 3 0 9 に進む。一方、A レジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合（ステップ S 4 3 0 4 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 4 3 0 5 において、表示内容ポインタ領域の内容を（例えば、A レジスタに）セットし、ステップ S 4 3 0 6 において、A レジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

【 1 8 4 2 】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 3 0 6 において、A レジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合（ステップ S 4 3 0 6 が N O 判定の場合）、ステップ S 4 3 0 9 に進む。一方、A レジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合（ステップ S 4 3 0 6 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 4 3 0 7 において、表示データ切替フラグ 1 領域の内容を（例えば、A レジスタに）セットし、ステップ S 4 3 0 8 において、A レジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

【 1 8 4 3 】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 3 0 8 において、A レジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合（ステップ S 4 3 0 8 が N O 判定の場合）、ステップ S 4 3 0 9 に進む。一方、A レジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合（ステップ S 4 3 0 8 が Y E S 判定の場合）、処理を終了する。

【 1 8 4 4 】

ステップ S 4 3 0 2 で N O 判定の場合、ステップ S 4 3 0 4 で N O 判定の場合、ステップ S 4 3 0 6 で N O 判定の場合、または、ステップ S 4 3 0 8 で N O 判定の場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 3 0 9 において、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアに配置されている性能表示モニタ関連領域をクリアする。次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 3 1 0 において、性能表示モニタ制御イニシャルテーブル等に基づいて、性能表示モニタ制御の初期設定を行い、その後、処理を終了する。

【 1 8 4 5 】

〔主制御コマンド送受信処理〕

次に、図 1 2 9 を参照して、メイン C P U 4 2 0 1 の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される主制御コマンド送受信処理（図 1 1 6 のステップ S 4 0 2 1）について説明する。なお、図 1 2 9 は、主制御コマンド送受信処理の手順を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【1846】

まず、メインCPU4201は、ステップS4331において、XINTを検知したか否かを判定し、検知したと判定した場合（ステップS4331でYES判定の場合）、すなわち、電断を検知した場合、処理を終了する。一方、XINTを検知していないと判定した場合（ステップS4331でNO判定の場合）、ステップS4332で、（例えば、Aレジスタに）主制御コマンド制御状態番号をセットする。ここで、主制御コマンド制御状態番号は、「0」が、主制御コマンド送信開始値を表し、「1」が、払出通信モード受信値を表し、「2」が、払出通信イベント受信値を表しており、主制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、払出通信イベント受信処理等においてそれぞれ、主制御コマンド制御状態番号が設定される。

10

【1847】

次に、メインCPU4201は、ステップS4333において、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理を選択する。この処理は、例えば、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレス（プログラム開始アドレス）を定義している、払出通信制御分岐テーブルを参照して、Aレジスタにセットされている主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを求めるものである。

【1848】

次に、メインCPU4201は、ステップS4334において、ステータスレジスタ（例えば、非同期シリアル送受信のレジスタ）の受信FIFO状態チェック値を参照して、受信FIFOエラーが検知された否かを判定し、当該受信FIFOエラーが検知されていないと判定された場合（ステップS4334でNO判定の場合）、異常なしと判断して、ステップS4336に進む。

20

【1849】

ステップS4334において、受信FIFOエラーが検知されたと判定された場合（ステップS4334でYES判定の場合）、異常ありと判断して、ステップS4335において、所定のコマンドレジスタに受信FIFOクリアのためのコマンドを送信し、受信FIFOをクリアする。

【1850】

次に、メインCPU4201は、ステップS4336において、ステップS4333で選択されたアドレスを用いて、対応する処理（すなわち、主制御コマンド制御状態に応じた処理）を呼び出し、その後、処理を終了する。対応する処理は、例えば、主制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、払出通信イベント受信処理のいずれかである。

30

【1851】

図129に示す主制御コマンド送受信処理では、受信データの有無を問わず、処理を継続するために、ステップS4334における、受信FIFOのエラー検知の結果に応じて、受信FIFOのクリアを行う。例えば、受信データがあって、受信FIFOのエラーなしの場合は、正常データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データなしで、受信FIFOのエラーなしの場合は、0データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがあって、受信FIFOのエラーありの場合は、受信FIFOをクリアし、0データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがなしで、受信FIFOのエラーありの場合は、受信FIFOをクリアし、0データを取得して選択された処理を呼び出す。

40

【1852】

〔主制御コマンド送信開始処理〕

次に、図130を参照して、メインCPU4201の制御による主制御コマンド送受信処理において、主制御コマンド制御状態番号に基づいて選択されたプログラムアドレスを用いて呼び出される主制御コマンド送信開始処理（図129のステップS4336）について説明する。なお、図130は、主制御コマンド送信開始処理の手順を示すフローチャートである。

【1853】

50

まず、メインCPU 4201は、ステップS 4351において、メインRAM 4203の遊技用エリアの起動情報領域に記憶されている起動情報を（例えば、Aレジスタ）にセット（退避）し、ステップS 4352において、この起動情報領域をクリアする。

【1854】

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4353において、Aレジスタを参照して、起動情報があるか否かを判定する。起動情報があると判定された場合（ステップS 4353がYES判定の場合）、ステップS 4361に進み、起動情報がないと判定された場合（ステップS 4353がNO判定の場合）、ステップS 4354において、メインRAM 4203の遊技用エリアの払出管理カウンタ領域のサイズを（例えば、Bレジスタ）にセットする。ここで、払出管理カウンタ領域のサイズは、例えば15であり、これが、管理する賞球数のエン트리数となる（例えば、賞球数1～15）。 10

【1855】

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4355において、払出管理カウンタ領域の先頭アドレスを取得し、その15バイト目（最下位のバイト）のアドレスを（例えば、HLレジスタ）にセットし、ステップS 4356において、HLレジスタにセットされたアドレスに対応するエントリーの値（カウンタ値）が「0」であればそのままとし、それ以外は「1」を減算し、減算できたか否かに応じて、所定のフラグを変化させる。

【1856】

この処理では、賞球ごとに払出しがあるかのカウンタ値（15球賞球が3回ならカウンタ値は3）があって、カウンタ値を減算できればフラグをセットし、カウンタ値が「0」の場合は「0」のままとするように、1つの処理（1命令）で行うよう制御する。 20

【1857】

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4357において、払出管理カウンタ領域の判定対象アドレスに対応するエントリーのカウンタ値があるか否かを判定する。この判定は、ステップS 4356において、カウンタ値に「1」の減算が行われたか否かを表す、上述した所定のフラグを参照することによって行われる。カウンタ値があると判定された場合（ステップS 4357がYES判定の場合）、すなわち、「1」の減算が行われた場合、ステップS 4360に進む。

【1858】

一方、カウンタ値がないと判定された場合（ステップS 4357がNO判定の場合）、すなわち、「1」の減算が行われていない場合、ステップS 4358に進み、そこで、次のエントリーのカウンタ値を参照するように、HLレジスタのアドレスを減算する。例えば、HLレジスタのアドレスが15バイト目（最下位のバイト）であった場合は、14バイト目（最下位から1つ上位のバイト）に変更される。 30

【1859】

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4359において、すべてのエントリー（例えば、払出管理カウンタ領域のサイズとして定義されている15のエントリー）の払出管理カウンタ領域について処理を行ったか否かを判定し、すべてのエントリーの処理を終了した場合（ステップS 4359がYES判定の場合）、ステップS 4360に進む。一方、すべてのエントリーの処理を終了していない場合（ステップS 4359がNO判定の場合）、払出管理カウンタ領域の次のアドレスに関する処理を行うために、ステップS 4355に進み、以降の処理を繰り返す。 40

【1860】

ステップS 4353がYES判定の場合、または、ステップS 4359がYES判定の場合、上述のように、ステップS 4360に進み、そこで、メインCPU 4201は、主制御コマンドを生成する。本実施形態では、払出管理カウンタ領域が15のエントリーを有し、これらが、賞球数1～15に関するカウンタに対応している。ステップS 4357で、判定対象アドレスに対応するエントリーにカウンタ値があると判定された場合、その判定対象アドレスに対応するエントリーの賞球数に応じた払出数の主制御コマンドを生成する。 50

【1861】

次に、メインCPU4201は、ステップS4361において、例えば、非同期シリアル送受信のデータレジスタに対して、主制御コマンドを送信する。主制御コマンドは、ステップS4361が、ステップS4353がYES判定の場合に実行されるときは、起動情報に基づいた主制御コマンドであり、ステップS4360の後で実行されるときは、ステップS4360で生成された主制御コマンドである。

【1862】

次に、メインCPU4201は、ステップS4362において、主制御コマンドを、主制御コマンド送信領域にセットする。この処理は、正常な通信がおこなわれたか否かを判断するためのものである。例えば、払出通信モード受信処理では、受信したコマンドの2の補数値と、主制御コマンド送信領域にセットされた値を加算して0となれば、正常な通信が行われたと判断し、そうでなければ、主制御コマンド再生処理を行うよう制御する。

10

【1863】

次に、ステップS4363において、主制御コマンド制御状態番号領域の値を「1」加算し、処理を終了する。

【1864】

[外部マスカブル割込み処理]

次に、図131を参照して、外部マスカブル割込み処理について説明する。この処理は、XINT端子から入力される外部からの割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、外部マスカブル割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理である。なお、図131は、外部マスカブル割込み処理の手順を示すフローチャートである。

20

【1865】

まず、メインCPU4201は、ステップS4381において、保護レジスタ（例えば、AFレジスタ）をスタックに退避する。次に、メインCPU4201は、ステップS4382において、入力ポートの電断信号ビット位置を検査し、電断が検知されていない場合（ステップS4382がNO判定の場合）、ステップS4385に進む。一方、電断が検知された場合（ステップS4382がYES判定の場合）、ステップS4383において、割込みマスケジスタに対して割込み要因マスクをセットし、以降の処理において割込み処理が発生しないようにする。次に、ステップS4384において、XINT検知フラグをセットし、電断が発生したステータスに更新する。

30

【1866】

次に、メインCPU4201は、ステップS4381において、ステップS4381で退避した保護レジスタを復帰させる。

【1867】

[システムタイマ割込み処理]

次に、図132を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ（PTC2）から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、PTC2タイムアウト割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理であり、例えば、2msecの周期（割込み周期）で実行される。なお、図132は、システムタイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

40

【1868】

まず、メインCPU4201は、ステップS4401において、保護レジスタ（例えば、AFレジスタ）をスタックに退避する。次に、メインCPU4201は、ステップS4402において、割込みカウンタ領域の値に「1」を加算する。

【1869】

次に、メインCPU4201は、ステップS4403において、入力ポートの状態の読込処理を行い、ステップS4404において、スイッチ入力検知処理を行う。なお、スイッチ入力検知処理については、後で詳細に説明する。

50

【1870】

次に、メインCPU4201は、ステップS4405において、遊技LED点灯データ出力処理を行う。なお、遊技LED点灯データ出力処理については、後で詳細に説明する。次に、メインCPU4201は、ステップS4406において、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、メインCPU4201は、演出制御コマンド（入賞情報コマンド）の送信予約処理を行う。

【1871】

次に、メインCPU4201は、ステップS4407において、性能表示モニタ制御処理（領域外）を行う。この処理では、メインCPU4201は、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ6170の表示内容更新処理等を行う。また、この処理は、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM4202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM4203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

10

【1872】

次に、メインCPU4201は、ステップS4408において、ステップS4401で退避した保護レジスタの内容をスタックから復帰させ、その後、ステップS4409において、割込み許可を行う。

【1873】

本実施形態では、上述のように、電断割込み（XINT）発生後は、割込み要因をマスクするようにしたため、システムタイマ割込み処理では、電断発生を考慮した処理を設ける必要がなく、結果として、処理が簡潔になり、プログラムサイズを節約することもできる。

20

【1874】

[スイッチ入力検知処理]

次に、図133を参照して、メインCPU4201の制御によるシステムタイマ割込み処理で呼び出されるスイッチ入力検知処理（図132のステップS4404）について説明する。図133は、スイッチ入力検知処理の手順を示すフローチャートである。

【1875】

まず、メインCPU4201は、ステップS4421において、異常状態監視処理を行う。なお、異常状態監視処理の詳細については、後で説明する。

30

【1876】

次に、メインCPU4201は、ステップS4422において、普通図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインCPU4201は、第1始動口入賞球スイッチ6044a、通過球スイッチ6043a、第2始動口入賞球スイッチ6045a（普通電動役物6046）のチェック処理を行う。このチェック処理において、第1始動口入賞球スイッチ6044aのオンエッジ又は通過球スイッチ6043aのオンエッジが検知された場合には、乱数取得処理、乱数転送処理等が行われる。また、このチェック処理において、第2始動口入賞球スイッチ6045aのオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、普通電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。

40

【1877】

次に、メインCPU4201は、ステップS4423において、特別図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインCPU4201は、カウントスイッチ6132、第1始動口スイッチ6121、第2始動口スイッチ6141のチェック処理を行う。このチェック処理において、カウントスイッチ6132のオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、特別電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。また、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施される場合には、特定保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。一方、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施

50

されない場合には、保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。

【1878】

次に、メインCPU4201は、ステップS4424において、タッチ状態信号チェック処理を行う。この処理は、入力ポートの情報から、タッチ状態に変化があったか否かを判定し、タッチ状態に変化があった場合、タッチ状態オンが検知されたのか、タッチ状態オフが検知されたのかを区別して、所定のフラグにセットする。

【1879】

次に、メインCPU4201は、ステップS4425において、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この処理では、メインCPU4201は、賞球時に、払出管理テーブルに格納されたデータ（指定賞球管理カウンタ）の更新処理を行う。

10

【1880】

その後、ステップS4426において、アウト球関連スイッチチェック処理を行う。この処理は、例えば、上述した第1のパチンコ遊技機のアウト口178のアウト口スイッチが遊技球の通過を検知した信号が供給されたか否かを入力ポートの情報から判定し、当該信号が供給されていない場合は処理を終了し、当該信号が供給された場合、アウト球数管理カウンタ領域に格納されているアウト球数管理カウンタに「1」を加算する。ステップS4426の後、処理を終了する。

【1881】

〔異常状態監視処理〕

次に、図134を参照して、メインCPU4201の制御によるスイッチ入力検知処理で呼び出される異常状態監視処理（図133のステップS4421）について説明する。図134は、異常状態監視処理の手順を示すフローチャートである。

20

【1882】

まず、メインCPU4201は、ステップS4441において、異常状態監視処理（領域外）を行う。領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM4202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM4203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。なお、異常状態監視処理（領域外）の詳細については、後で説明する。

【1883】

次に、メインCPU4201は、ステップS4442において、入力ポート有効エッジ情報反映処理を行う。この処理は、入力ポート（0～3）のエッジ情報から、所定のマスクデータを用いて、有効なエッジを抽出し、入力ポート有効エッジ情報をセット（反映）するものである。

30

【1884】

次に、メインCPU4201は、ステップS4443において、遊技機異常検知情報反映処理を行う。この処理は、メインRAM4203の遊技用エリアに記憶される遊技機異常検知フラグ領域と、メインRAM4203の領域外エリアに記憶される領域外遊技機異常検知フラグ領域とから、遊技機異常検知フラグを更新し、遊技機異常検知フラグ領域にセットするものである。

40

【1885】

次に、メインCPU4201は、ステップS4444において、セキュリティ信号要求設定を行う。この処理は、メインRAM4203の遊技用エリアに記憶されるセキュリティ信号要求フラグと、メインRAM4203の領域外エリアに記憶される領域外セキュリティ信号要求フラグとから、セキュリティ信号要求フラグを更新し、セットするものである。

【1886】

次に、メインCPU4201は、ステップS4445において、メインRAM4203の領域外エリアに記憶される扉・枠開閉状態フラグ領域を参照して、扉、枠が開放中か否か（例えば、ベースドア6003及び／又はガラスドア6004が開放されているか否か

50

）を判定する。扉、枠が開放中でない場合（ステップ S 4 4 4 5 が N O 判定の場合）、処理を終了し、扉、枠が開放中である場合（ステップ S 4 4 4 5 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 4 4 4 6 において、磁気センサを初期化し、その後、処理を終了する。

【 1 8 8 7 】

この処理により、異常入賞に関しては、入賞が遊技進行に大きく関わる点を考慮して、異常を検知する処理を、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアに係る処理とし、検知結果を反映する処理を、メイン R A M 4 2 0 3 の遊技用エリアに係る処理としている。また、遊技機異常に関しては、異常を検知する処理、及び検知内容の合成を、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアに係る処理で行う。

【 1 8 8 8 】

〔異常状態監視処理（領域外）〕

次に、図 1 3 5 を参照して、メイン C P U 4 2 0 1 の制御による異常状態監視処理で呼び出される異常状態監視処理（領域外）（図 1 3 4 のステップ S 4 4 4 1）について説明する。図 1 3 5 は、異常状態監視処理（領域外）の手順を示すフローチャートである。

【 1 8 8 9 】

異常状態監視処理（領域外）、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン R O M 4 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【 1 8 9 0 】

まず、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 4 6 1 において、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアに配置される領域外セキュリティ信号要求フラグ領域をクリアする。その後、ステップ S 4 4 6 2 において、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアに配置される領域外遊技機異常検知フラグ領域をクリアする。

【 1 8 9 1 】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 4 6 3 において、入力ポート有効設定を行う。この処理は、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアに配置される入力ポート有効エッジマスク領域のすべてにデータ「 F F 」 H をセットする処理である。

【 1 8 9 2 】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 4 6 4 において、割込み周期タイマカウンタ更新処理を行う。

【 1 8 9 3 】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 4 6 5 において、異常状態監視前処理を行う。この処理では、メイン R A M 4 2 0 3 の領域外エリアに記憶される扉・枠開閉状態フラグ領域を参照して、扉、枠が開放中か否か（例えば、ベースドア 6 0 0 3 及び／又はガラスドア 6 0 0 4 が開放されているか否か）を判定し、扉・枠が開放中であると判定した場合には、異常検知情報（入力ポートのバッファ領域）に関し、入力ポートの磁気センサビットをリセットする。これにより、磁気センサの検知レベルがオフ状態となり、磁気センサによる異常検知が行われなくなる。その後、監視補正済入力値領域に、異常検知情報をセットする。

【 1 8 9 4 】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 4 6 6 において、汎用異常検知判定処理を行う。

【 1 8 9 5 】

次に、メイン C P U 4 2 0 1 は、ステップ S 4 4 6 7 において、誘導磁界監視処理を行う。この処理は、誘導磁界検知中であるか否かの判定し、誘導磁界検知中でなければ処理を終了する。一方、誘導磁界検知中であれば、入力ポート有効エッジマスクをクリアし、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に「 F F 」 H をセットするとともに、領域外遊技機異常検知フラグ領域の誘導磁界検知情報ビットにオン（「 1 」）をセットする。

10

20

30

40

50

【1896】

次に、メインCPU4201は、ステップS4468において、普通電動役物不正入賞処理を行う。この処理は、第1のパチンコ遊技機で示したような普通電動役物146について、その役物が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中信号管理データ領域のデータによって）判定し、例えば、作動中であると判定された場合、未作動用入賞監視カウンタ値（例えば、18）を設定し、作動中用入賞監視カウンタ値は元の値のままとする。ここで、第2始動口140への遊技球の入賞を検知した場合に、作動中用入賞監視カウンタ値から「1」を減算した結果が「0」であった場合は、異常が検知されたと判断し、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。この後、普通電動役物146が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中フラグ領域のデータによって）判定し、作動中であれば、入賞有効期間中であることを条件に、入力ポート有効エッジマスクの始動口2スイッチのビット位置をクリアする。

10

【1897】

普通電動役物146が作動中でない場合、作動中用入賞監視カウンタ値（例えば、4）を設定し、未作動用入賞監視カウンタ値は元の値のままとする。ここで、第2始動口140への遊技球の入賞を検知した場合に、未作動用入賞監視カウンタ値から「1」を減算した結果が「0」であった場合は、異常が検知されたと判断し、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。この後、普通電動役物146が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中フラグ領域のデータによって）判定し、作動中であれば、入賞有効期間中であることを条件に、入力ポート有効エッジマスクの始動口2スイッチのビット位置をクリアする。

20

【1898】

次に、メインCPU4201は、ステップS4469において、特別電動役物不正入賞処理を行う。この処理は、特別電動役物1不正入賞処理と特別電動役物2不正入賞処理を含んでおり、いずれも、上述した普通電動役物不正入賞処理と同様に、作動中用入賞監視カウンタ、及び未作動用入賞監視カウンタ等に基づいて、異常の検知を行い、異常が検知された場合に、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。

【1899】

最後に、メインCPU4201は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

30

【1900】

[遊技LED点灯データ出力処理]

次に、図136を参照して、メインCPU4201の制御によるシステムタイマ割込み処理で呼び出される遊技LED点灯データ出力処理（図132のステップS4405）について説明する。なお、図136は、遊技LED点灯データ出力処理の手順を示すフローチャートである。

【1901】

遊技LED点灯データ出力処理は、図柄表示を行うためのLED（遊技LED）と、性能表示を行うためのLED（性能LED）を兼用するLEDに対して、LEDデータとLEDコモンデータの出力を制御する処理である。遊技LEDのLEDデータは、例えば、主制御メイン処理で呼び出される遊技動作表示ユニット制御処理（図116のステップS4024）においてセットされ、性能LEDのLEDデータは、例えば、システムタイマ割込み処理で呼び出される性能表示モニタ制御処理（領域外）（図132のステップS4407）で呼び出される性能表示モニタ表示処理（不図示）においてセットされる。

40

【1902】

まず、メインCPU4201は、ステップS4481において、リフレッシュ値（例えば、8ビットのビット列「00000000」）を出力ポート12のアドレスにセットする。

50

【1903】

なお、出力ポート12は、図柄表示を行うためのLED（遊技LED）と、性能表示を行うためのLED（性能LED）を兼用するLEDに関するLEDデータ出力用ポートである。また、後述する出力ポート11は、当該LEDに関するLEDコモンデータの出力用ポートである。

【1904】

次に、ステップS4482において、メインRAM4203の遊技用エリアの遊技LEDコモン領域（遊技LEDのLEDコモンデータを格納する領域）の遊技LEDコモン値（LEDコモンデータ）に「1」を加算し更新する。このとき、遊技LEDコモン領域のアドレスが、例えば、HLレジスタのアドレスにセットされ、遊技LEDコモン値の計算が行われる。

10

【1905】

ただし、更新後の値は、指定した値（最大値）以上の場合、「0」に設定される。また、更新後の値は、遊技LEDコモン領域の指定されたレジスタ（例えば、HLレジスタ）が示すアドレスの領域に記憶され、さらに、これとは別のレジスタ（例えば、Aレジスタ）にも記憶される。

【1906】

例えば、上述した指定した値（最大値）は、遊技用エリアの遊技LEDデータ領域（遊技LEDのLEDデータを格納する領域）の範囲が「4」であり、領域外エリアの性能LEDデータ領域（性能LEDのLEDデータを格納する領域）の範囲が「4」である場合、 $4 + 4 - 1 = 7$ 、となり、ここで、遊技LEDコモン値が「1」のとき、この値は、最大値未満であるため、HLレジスタが示すアドレスの領域には「2」に更新されるとともに、Aレジスタの値も「2」にセットされる。また、このとき、遊技LEDコモン値が「7」のとき、この値は、最大値以上であるため、HLレジスタが示すアドレスの領域は「0」に更新されるとともに、Aレジスタの値も「0」にセットされる。

20

【1907】

ステップS4482のこうした処理は、1処理（1つの命令）によって実行される。

【1908】

次に、メインCPU4201は、ステップS4483において、Aレジスタの値を遊技LEDデータ領域の範囲（例えば、4データある場合は「4」）で除算し、商をAレジスタに記憶し、余りを別のレジスタ（例えば、Bレジスタ）に記憶する。またさらに、Bレジスタの値に「1」を加算して補正を行う。

30

【1909】

例えば、ステップS4482における処理の結果、HLレジスタが示すアドレスの領域が「6」に更新され、Aレジスタの値が「6」にセットされている場合、 $6 \div 4 = 1$ で、余りが2となるので、Aレジスタには「1」が記憶され、Bレジスタには「2」が記憶され、さらに、Bレジスタに対して「1」を加算する補正を行い、結果的に、Bレジスタの値は「3」となる。このように、Bレジスタの値は、「1」～「4」の値をとることになる。

【1910】

40

次に、メインCPU4201は、ステップS4484において、Aレジスタの値が、遊技LEDコモン値か否かを判定する。この判定は、例えば、Aレジスタに記憶された値が「0」か「1」かで判定することができ、Aレジスタの値が「0」であれば、その値は遊技LEDコモン値であり、Aレジスタの値が「1」であれば、その値は性能LEDコモン値となる。遊技LEDコモン値と判定された場合（ステップS4484がYES判定の場合）、ステップS4487に進む。一方、性能LEDコモン値と判定された場合（ステップS4484がNO判定の場合）、ステップS4485において、Bレジスタの値に、性能LEDデータ領域の範囲の値（例えば、「4」）を加算して、Bレジスタの値を補正する。この結果、Bレジスタの値は、「5」～「8」の値をとることになる。

【1911】

50

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4486において、メインRAM 4203の領域外エリアの性能LEDコモン領域（性能LEDのLEDコモンデータを格納する領域）のアドレスをHLレジスタに設定する。

【1912】

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4487において、ダイナミック点灯コモンデータの初期値（例えば、8ビットのビット列「10000000」）をAレジスタに設定する。ダイナミック点灯コモンデータは、LEDの点灯方法としてダイナミック点灯を行うためのコモンデータであり、ダイナミック点灯は、LEDを一定周波数で高速に点滅させることでLEDの点灯を実現する点灯方法である。

【1913】

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4488において、Aレジスタにセットされたダイナミック点灯コモンデータを補正する。

【1914】

この処理は、例えば、Aレジスタに格納されているダイナミック点灯コモンデータ（8ビットのビット列）を左に1ビットシフトし、左端にあったビット値を右端にセットするものである。次に、ステップS 4489において、HLレジスタのアドレスを補正してダイナミック点灯コモンデータ領域を選択する。

【1915】

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4490において、Bレジスタの値に対応する所定回数分の処理を行ったか否かを判定する。所定回数分の処理を行っていない場合（ステップS 4490がNO判定の場合）、ステップS 4488に戻って処理を繰り返す。

【1916】

この処理によって、例えば、Aレジスタに、ダイナミック点灯コモンデータの初期値（8ビットのビット列「10000000」）が格納されている場合、Bレジスタの値が「1」であれば、Aレジスタの内容は「00000001」となり、Bレジスタの値が「2」であれば、Aレジスタの内容は「00000010」となり、以降、同様に、Bレジスタの値に応じて、Aレジスタの値がシフトされ、Bレジスタの値が最大の「8」であった場合、Aレジスタの内容は元の値「10000000」に戻る。

【1917】

ステップS 4490において、所定回数分の処理を行っていると判定された場合（ステップS 4490がYES判定の場合）、ステップS 4491において、HLレジスタで示されるアドレスで指定されるLEDデータをHレジスタにセットする。例えば、HLレジスタで示されるアドレスが、性能LEDデータ領域である場合、Bレジスタの値に応じて、比率セグ上位出力ドライババッファ領域、識別セグ下位出力ドライババッファ領域、識別セグ上位出力ドライババッファ領域といった領域のうち1つの領域からデータがHレジスタにセットされる。また、HLレジスタで示されるアドレスが、遊技LEDデータ領域である場合、Bレジスタの値に応じて、遊技LEDデータ1領域（特別図柄1表示LEDに係るデータ領域）、遊技LEDデータ2領域（特別図柄2表示LEDに係るデータ領域）、遊技LEDデータ3領域（確変状態LED、時短状態報知LEDに係るデータ領域）、遊技LEDデータ4領域（ラウンド表示LED、発射位置報知LEDに係るデータ領域）といった領域のうち1つの領域からデータがHレジスタにセットされる。

【1918】

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4492において、Aレジスタに記憶されているダイナミック点灯コモンデータをLレジスタにセットする。

【1919】

次に、メインCPU 4201は、ステップS 4493において、出力ポート11、出力ポート12にHLレジスタの値をセットする。

【1920】

〔遊技状態情報更新処理〕

10

20

30

40

50

次に、図137を参照して、遊技状態情報更新処理について説明する。この処理は、メインCPU4201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される遊技復帰処理（図115のステップS4013）で呼び出される処理である。また、この処理は、メインCPU4201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される特別図柄制御処理（図116のステップS4022）から呼び出される特別図柄遊技判定処理（不図示、ただし、第1のパチンコ遊技機で説明した図30の特別図柄遊技判定処理と同様の処理）から呼び出される特別図柄遊技終了処理（不図示、ただし、第1のパチンコ遊技機で説明した図31の特別図柄遊技終了処理と同様の処理）からも呼び出される。なお、図137は、遊技状態情報更新処理の手順を示すフローチャートである。

【1921】

10

まず、メインCPU4201は、ステップS4511において、遊技状態指定パラメータ設定処理を行い、ステップS4512において、メインRAM4203の作業領域（遊技用エリア）に配置され、演出変動回数カウンタ値が格納されているアドレスをレジスタ（例えば、HLレジスタ）にセットする。

【1922】

次に、メインCPU4201は、ステップS4513において、HLレジスタに記憶されているアドレスで示される領域の（1バイト）データを、指定したビット位置で振り分け、それぞれの値をHレジスタ、Lレジスタにセットする。また、それぞれのレジスタの上位ビットには「0」をセットし、HLレジスタの値を2バイトのコマンドとする。

【1923】

20

この処理は、1バイト値をコマンド用に加工するものであり、例えば、1バイトのビット列「11001001」のデータに対して、ビット位置「6」を指定すると、Hレジスタには、6ビット目を境界にして振り分けた結果、最上位ビットである7ビット目の「1」が取り出され、さらに上位ビットをすべて「0」としたデータ「00000001」がセットされ、Lレジスタには、0ビット目から6ビット目の「1001001」が取り出された後、上位ビット（7ビット目）を「0」としたデータ「01001001」がセットされる。

【1924】

ステップS4513のこうした処理は、1処理（1つの命令）によって実行される。

【1925】

30

次に、メインCPU4201は、ステップS4514において、HLレジスタの内容を演出変動回数表示用パラメータ領域に、2バイトのコマンドとしてセットし、ステップS4515において、レジスタ（例えば、HLレジスタに）、確変状態変動回数カウンタ値をセットする。

【1926】

次に、メインCPU4201は、ステップS4516において、HLレジスタの値を2倍することで、HレジスタとLレジスタの値をすべて1ビット左にシフトし、その後、Lレジスタだけ右に1ビット分シフトすることで、HLレジスタの値を2バイトのコマンドとする。

【1927】

40

例えば、HLレジスタの値がビット列「0000100111001001」であった場合に、これを2倍すると、「0001001110010010」となる。ここで、Hレジスタはビット列「00010011」となり、Lレジスタはビット列「10010010」となる。そして、Lレジスタを1ビット分だけ右にシフトすると、ビット列「01001001」になる。その結果、HLレジスタの値は、ビット列「0001001101001001」になる。

【1928】

次に、メインCPU4201は、ステップS4517において、メインRAM4203の作業領域（遊技用エリア）に配置されている確変状態変動回数表示用パラメータ領域に、HLレジスタの値をセットする。こうした確変状態変動回数表示用パラメータ領域の上

50

位 8 ビット（ステップ S 4 5 1 6 で生成された H レジスタ）と下位 8 ビット（ステップ S 4 5 1 6 で生成された L レジスタ）がそれぞれ、所定コマンドの管理テーブルとして定義された場合、当該テーブルを取得したプログラムでは、例えば、H レジスタのビット列「0 0 0 1 0 0 1 1」と L レジスタのビット列「0 1 0 0 1 0 0 1」を取得し、そのうち、L レジスタの値の先頭の「0」を取って、H レジスタと L レジスタを繋げ、その上位ビットを「0」で埋めると、元の H L レジスタのビット列「0 0 0 0 1 0 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1」となる。

【1 9 2 9】

〔演出制御コマンド送信処理〕

次に、図 1 3 8 を参照して、演出制御コマンド送信処理について説明する。この処理は、メイン CPU 4 2 0 1 の制御による設定変更確認処理で実行される（図 1 2 2 のステップ S 4 1 8 3）処理である。なお、図 1 3 8 は、演出制御コマンド送信処理の手順を示すフローチャートである。また、演出制御コマンド送信処理は、さまざまなプログラムから呼び出され、その場合に、用途に応じたテーブルのアドレスがセットされるが、設定変更確認処理から実行される場合、例えば、H L レジスタに、設定操作コマンド管理データテーブルのアドレスがセットされる。

【1 9 3 0】

まず、メイン CPU 4 2 0 1 は、ステップ S 4 5 3 1 において、割込み許可レジスタ 2 の値をレジスタ（例えば、フラグレジスタ F のパリティ／オーバーフロー・フラグ）に退避する。割込み許可レジスタ 2 の値は、上述の通り、割込み禁止命令がされると、「0」となり、それ以前の情報が失われてしまうため、このタイミングでこの値を退避しておく。

【1 9 3 1】

次に、メイン CPU 4 2 0 1 は、ステップ S 4 5 3 2 において、割込み禁止命令を行う。これによって、演出制御コマンド送信処理の開始時点で割込み禁止がされていない場合は、この割込み禁止命令以降、後述するステップ S 4 5 4 1 で割込み許可命令がされるまでの間、マスカブル割込みが禁止される。次に、メイン CPU 4 2 0 1 は、ステップ S 4 5 3 3 において、割込み許可レジスタ 2 の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタ F）のデータを、スタックに保存する。

【1 9 3 2】

次に、メイン CPU 4 2 0 1 は、ステップ S 4 5 3 4 において、H L レジスタを参照して、H L レジスタに記憶されているアドレスのデータ（先頭の 1 バイトにあるコマンド種別コード）を（例えば、A レジスタに）セットする。また、このとき、H L レジスタに記憶されているアドレスは、「1」加算される。

【1 9 3 3】

次に、メイン CPU 4 2 0 1 は、ステップ S 4 5 3 5 において、STU 2（非同期シリアル通信）コマンドステータスレジスタにおける送信 FIFO トリガレベルフラグのビット位置を検査し、送信 FIFO トリガレベルが 1 2 8 バイト以上か否かを判定する。

【1 9 3 4】

送信 FIFO トリガレベルは 1 2 8 バイト未満とする制限があるため、送信 FIFO トリガレベルが 1 2 8 バイト以上と判定された場合（ステップ S 4 5 3 5 が YES 判定の場合）、処理を終了するため、ステップ S 4 5 3 9 に進む。一方、送信 FIFO トリガレベルが 1 2 8 バイト未満と判定された場合（ステップ S 4 5 3 5 が NO 判定の場合）、ステップ S 4 5 3 6 において、STU 2（非同期シリアル通信）データレジスタに対して、A レジスタにセットされているコマンド種別コード（または、コマンドパラメータ作業領域）の出力を行う。

【1 9 3 5】

次に、メイン CPU 4 2 0 1 は、ステップ S 4 5 3 7 において、（例えば、A レジスタに）H L レジスタに記憶されているアドレスのデータ（コマンド管理データテーブルに含まれるコマンドパラメータ作業領域）をセットする。また、このセットの後、H L レジ

10

20

30

40

50

タに記憶されているアドレスは、「1」加算される。

【1936】

次に、メインCPU4201は、ステップS4538において、ステップS4537でAレジスタにセットされた1バイトのデータはエンドコードか否かを判定する。Aレジスタのデータがエンドコードであると判定された場合（ステップS4538がYES判定の場合）、コマンド送信の処理は終了したので、ステップS4539に進む。一方、Aレジスタのデータがエンドコードでないと判定された場合（ステップS4538がYES判定の場合）、次のコマンド送信のために、ステップS4535に進み、ステップS4535～ステップS4538の処理を繰り返す。

【1937】

ステップS4539において、メインCPU4201は、ステップS4533でスタックに保存した、割込み許可レジスタ2の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタF）のデータを復帰させる。

【1938】

次に、メインCPU4201は、ステップS4540において、割込み許可レジスタ2の値が「0」か否かを判定し、「0」であると判定された場合（ステップS4540がYES判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前から割込み禁止の状態であったと判定し、割込み許可命令を実行することなく処理を終了する。

【1939】

一方、割込み許可レジスタ2の値が「1」であると判定された場合（ステップS4540がNO判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前は割込み許可の状態であったと判定し、ステップS4541において、割込み許可命令を実行し処理を終了する。

【1940】

演出制御コマンド送信処理のこうした処理により、ステップS4532の割込み禁止命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「0」となり、ステップS4541の割込み許可命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「1」となるが、データ格納処理を呼び出す時点で割込み許可レジスタ2が「0」であった場合（すなわち、データ格納処理を呼び出す時点で割込み禁止の状態であった場合）、ステップS4541は実行されず、割込み許可レジスタ2が「0」の状態が維持されることになる。

【1941】

このようなデータ格納処理の割込み禁止状態の管理の仕組みは、図121を参照して説明したデータ格納処理と同様のものであり、この処理に関しても、データ格納処理と同様の効果を得ることができる。

【1942】

また、図138の演出制御コマンド送信処理では、上記のような構成により、演出制御コマンドを送信するためのリングバッファを用意する必要がなくなり、そのために、リングバッファを管理するための処理（例えば、リングバッファに対する書き込み、及び読み出しを管理する処理）を行う必要がなくなる。そして、これにより、プログラムのサイズを大幅に削減できる。

【1943】

また、機種依存のメインRAM4203等にリングバッファを確保する際に、リングバッファのサイズを調整するといった処理をなくすることができる。

【1944】

以上、本発明の第3実施形態について、図面を参照して説明してきたが、これらの構成や処理は例示に過ぎず、様々な他の構成・方法で本発明の技術的思想を実現することができる。また、上記では、本願の技術的思想を、主としてパチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、第2実施形態として説明した封入式遊技機に対して適用することもできる。

【1945】

〔5．第4のパチンコ遊技機の第1実施形態〕

10

20

30

40

50

次に、第４のパチンコ遊技機について説明する。第４のパチンコ遊技機は、第１実施形態と第２実施形態とを有しており、いずれの実施形態も、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性の基本仕様が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成が一部異なっている。

【１９４６】

なお、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【１９４７】

最初に、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態を説明した後に、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態を説明する。以降、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【１９４８】

<第４のパチンコ遊技機の第１実施形態>

【５－１．遊技盤ユニット】

図１３９を参照して、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える遊技盤ユニット３０１０について説明する。この遊技盤ユニット３０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【１９４９】

図１３９は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える遊技盤ユニット３０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット３０１０は、遊技パネル３１００を備え、遊技パネル３１００に各種部材が配置され、遊技パネル３１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【１９５０】

図１３９に示されるように、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える遊技盤ユニット３０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、第１通過ゲート３１２６Ａと、第２通過ゲート３１２６Ｂと、第１始動口３１２０と、第２始動口３１４０と、普通電動役物ユニット３１４５と、特別電動役物ユニット３１３０と、Ｖ入賞装置３１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【１９５１】

（第１通過ゲート）

第１通過ゲート３１２６Ａは、表示装置７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が通過可能（右打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となるように配置されている。そして、第１通過ゲート３１２６Ａには、第１通過ゲート３１２６Ａへの遊技球の通過を検出する第１通過ゲートスイッチ３１２７Ａ（後述の図１４０参照）が備えられている。

【１９５２】

（第２通過ゲート）

第２通過ゲート３１２６Ｂは、右側領域１０７の後述する普通電動役物ユニット３１４５の下方に配置されており、右打ちされた遊技球のみが通過できるように配置されている。そして、第２通過ゲート３１２６Ｂには、第２通過ゲート３１２６Ｂへの遊技球の通過を検出する第２通過ゲートスイッチ３１２７Ｂ（後述の図１４０参照）が備えられている。

【１９５３】

第１通過ゲート３１２６Ａまたは第２通過ゲート３１２６Ｂ（以下、適宜「通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂ」ともいう）に遊技球が通過すると、普通図柄抽選や、普通図柄

10

20

30

40

50

の可変表示が行われる。なお、本実施形態では、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B に遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球（例えば 1 個の遊技球）が払い出されてもよい。

【1 9 5 4】

また、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【1 9 5 5】

このことは、上述した第 1 のパチンコ遊技機の通過ゲート 1 2 6、及び第 3 のパチンコ遊技機の通過ゲート 2 1 2 6 についても同様である。

【1 9 5 6】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 3 1 2 0 は、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A を通過した遊技球の進行方向（すなわち、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A の直下）であって、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A から略 1 個分の遊技球の距離を離間して近接して配置されている。さらに、第 1 始動口 3 1 2 0 は、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A を通過した遊技球以外は、遊技釘等により遊技球の入球が困難となるようにとなるように配置されている。

【1 9 5 7】

第 1 始動口 3 1 2 0 に遊技球が入球すると、特別図柄抽選や、第 1 特別図柄の可変表示が行われたり、所定の賞球（例えば 3 個の遊技球）が払い出されたりすることになる。

【1 9 5 8】

なお、本実施形態では、第 1 始動口 3 1 2 0 と第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A との離間距離を略 1 個分の遊技球の距離としたが、略 1 ～ 2 個分の遊技球の距離でもよい。本来的には、第 1 始動口 3 1 2 0 と第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A との距離は短ければ短いほどよいが、第 1 始動口 3 1 2 0 と第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A との機能をそれぞれ独立させるためには、第 1 始動口 3 1 2 0 と第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A との間は、最低 1 個分の遊技球の距離を開けることが望ましい。

【1 9 5 9】

このように、第 1 始動口 3 1 2 0 を、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A の直下に近接して配置したことにより、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A を通過した遊技球はすぐさま第 1 始動口 3 1 2 0 に入球することになり、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A への遊技球の通過を契機とした普通図柄の可変表示の開始時期と、第 1 始動口 3 1 2 0 への遊技球の入球を契機とした特別図柄の可変表示の開始時期との調整を図ることができる（略同時期に可変表示を開始できる）。

【1 9 6 0】

また、第 1 始動口 3 1 2 0 を、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A を通過した遊技球以外は入球が困難となるように配置したことにより、普通図柄の可変表示は行われないものの、特別図柄の可変表示のみが行われることの事象を防止し、第 1 始動口 3 1 2 0 への遊技球の入球を契機とした特別図柄の可変表示と、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A への遊技球の通過を契機とした普通図柄の可変表示とをセットで作動させることができる。

【1 9 6 1】

（第 2 始動口）

第 2 始動口 3 1 4 0 は、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）に配置されている。

【1 9 6 2】

第 2 始動口 3 1 4 0 に遊技球が入球すると、特別図柄抽選や、第 2 特別図柄の可変表示が行われたり、所定の賞球（例えば 1 個の遊技球）が払い出されたりすることになる。

【1 9 6 3】

（普通電動役物ユニット）

10

20

30

40

50

普通電動役物ユニット３１４５は、遊技球が入球することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入球を検出するスイッチと、普通電動役物３１４６とを一体化したユニット体であって、右側領域１０７に配置されている。本実施形態では、上記の入賞口を第２始動口３１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ３１４１としている。

【１９６４】

普通電動役物３１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ３１４７と、この普電用シャッタ３１４７を作動させる普電用ソレノイド３１４８（後述の図１４０参照）とを備える。普通電動役物３１４６すなわち普電用シャッタ３１４７は、第２始動口３１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２始動口３１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

10

【１９６５】

具体的には、普電用シャッタ３１４７は、第２始動口３１４０の入口前に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口３１４０に向けて傾斜した板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ３１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技パネル３１００の表面から遊技球の直径以上の距離を突出して遊技球の第２始動口３１４０への入球を阻害せず、板状の入球誘導部は、遊技パネル３１００の表面から遊技球の直径よりも小さい距離を突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口３１４０へ誘導する。一方、普電用シャッタ３１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技パネル３１００の表面から遊技球の直径よりも小さい距離を突出して遊技球の第２始動口３１４０への入球を阻害し、板状の入球誘導部は、遊技パネル３１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、下方に流下させる。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ３１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

20

【１９６６】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット３１３０は、大入賞口３１３１と、大入賞口３１３１への遊技球の入球を検出する大入賞口カウントスイッチ３１３２（後述の図１４０参照）と、特別電動役物３１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット３１３０は、右側領域１０７において下方に配置されている。

30

【１９６７】

大入賞口３１３１は、右打ちされた遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となるように右側領域１０７に配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、左打ちされた遊技球が入球可能な大入賞口を配置したり、センター役物１１５の上部において遊技球が入球可能な大入賞口を配置したりするようにしてもよい。

【１９６８】

大入賞口３１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）までの遊技球が入球可能となるように開放される入賞口である。この大入賞口３１３１に遊技球が入球すると、所定の賞球（例えば１０個の遊技球）が払い出されることになる。

40

【１９６９】

大入賞口３１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってＶアタッカー３１５２が開放し、開放されたＶアタッカー３１５２に進入した遊技球がＶアタッカー３１５２内のＶ入賞口に入賞した場合の第２のルートのときである。

【１９７０】

特別電動役物３１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ３１３４と、この特電用シャッタ３１３４を作動させる特電用ソレノイド３１３５（後述の図１４０参照）とを備える。特別電動役物３１３３すなわち特電用シャッタ３１３４は、大入賞口３１３１へ

50

の遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【1971】

具体的には、特電用シャッタ 3 1 3 4 は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。特電用シャッタ 3 1 3 4 が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて大入賞口 3 1 3 1 が開口し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を大入賞口 3 1 3 1 へ誘導する。一方、特電用シャッタ 3 1 3 4 が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して大入賞口 3 1 3 1 を閉口し、大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【1972】

(V入賞装置)

V入賞装置 3 1 5 0 は、右側領域 1 0 7 において普通電動役物ユニット 3 1 4 5 の下流側に設けられている。V入賞装置 3 1 5 0 は、V入賞装置 3 1 5 0 の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口 3 1 5 1 と、開閉入賞口 3 1 5 1 を開閉させることが可能なVアタッカー 3 1 5 2 と、このVアタッカー 3 1 5 2 を作動させて開閉入賞口 3 1 5 1 を開閉させるVアタッカー用ソレノイド 3 1 5 4 と、開閉入賞口 3 1 5 1 への遊技球の入球を検出するVアタッカーカウントスイッチ 3 1 5 3 と、開閉入賞口 3 1 5 1 からV入賞装置 3 1 5 0 の内部に進入した遊技球が通過可能なV入賞口 3 1 5 5 と、V入賞口 3 1 5 5 に遊技球が通過したことを検出するV入賞口スイッチ 3 1 5 6 と、開閉入賞口 3 1 5 1 からV入賞装置 3 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうちV入賞口 3 1 5 5 に進入しなかった遊技球が通過可能なハズレ口 3 1 5 7 と、V入賞口 3 1 5 5 を開閉させるVシャッター 3 1 5 8 と、このVシャッター 3 1 5 8 を作動させてV入賞口 3 1 5 5 を開閉させるVシャッター用ソレノイド 3 1 5 9 とを備えている。なお、V入賞装置 3 1 5 0 は、普通電動役物ユニット 3 1 4 5 よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 1 0 6 に設けられていてもよい。

【1973】

Vアタッカー 3 1 5 2 は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、Vアタッカー 3 1 5 2 を前方に進出させて開閉入賞口 3 1 5 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、Vアタッカー 3 1 5 2 を後方に退出させて開閉入賞口 3 1 5 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とに移行可能に構成される

【1974】

開閉入賞口 3 1 5 1 は、「役物開放当り」のときにVアタッカー 3 1 5 2 の作動により開放される入賞口であり、1回の開放あたりに所定個数（例えば10個）までの遊技球が入球可能となっている。この開閉入賞口 3 1 5 1 に遊技球が入球すると、Vアタッカー入賞カウンタの値が加算され、所定の賞球（例えば10個の遊技球）が払い出されることになる。

【1975】

V入賞口 3 1 5 5 は、Vアタッカー 3 1 5 2 が開放してから所定時間（例えば4000 msec）内に遊技球が通過したことを条件に、上述した第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【1976】

第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過したときのVアタッカー 3 1 5 2 の開放を1ラウンド目として、V入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過した後（2ラウンド目以降）は、大入賞口 3 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Vアタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続されるように、V入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過した後（2ラウンド目以降）も、Vアタッカー 2 1 5 2 が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【1977】

また、例えば特別電動役物 3 1 3 3 の内部（すなわち、特電用シャッタ 3 1 3 4 が開放

10

20

30

40

50

状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域)にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ3134が開放状態とされ、特別電動役物3133の内部に設けられたV入賞口3155に遊技球が進入すると、大当り遊技状態(第2のルートを経た大当り遊技状態)に制御される。

【1978】

ハズレ口3157は、V入賞装置3150の内部に進入したもののV入賞口3155を通過しなかった遊技球が進入(通過)するよう構成されたものである。ハズレ口3157を通過した遊技球は機外に排出される。なお、V入賞装置3150の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口3157を通過し、V入賞口3155への遊技球の通過がなかった場合、大当り遊技状態に制御されずに、遊技が終了となる。

【1979】

Vシャッター3158は、Vシャッター用ソレノイド3159(後述の図140参照)の作動により、V入賞口3155への遊技球の通過が不可能(又は困難)な閉鎖態様と、V入賞口3155への遊技球の通過が可能(又は容易)な開放態様との間で作動する。

【1980】

[5-2. 電氣的構成]

次に、図140を参照して、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の制御回路について説明する。図140は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の制御回路を示すブロック図の一例である。

【1981】

図140に示されるように、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路300と、払出・発射制御回路400と、電源供給回路450と、から構成される。

【1982】

しかしながら、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、第1のパチンコ遊技機と比べて、主制御回路200に接続されるデバイスの構成が一部異なっている。具体的には、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、普電用ソレノイド3148、特電用ソレノイド3135、Vアタッカー用ソレノイド3154、Vシャッター用ソレノイド3159、第1始動口スイッチ3121、第2始動口スイッチ3141、第1通過ゲートスイッチ3127A、第2通過ゲートスイッチ3127B、大入賞口カウントスイッチ3132、Vアタッカーカウントスイッチ3153、V入賞口スイッチ3156の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【1983】

また、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、確変制御を実行しないため、第1のパチンコ遊技機における確変報知用表示部167は備えられていない。さらに、後述するように、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能は備えられていないため、第1のパチンコ遊技機における普通図柄用保留表示部162、第1特別図柄用保留表示部165、第2特別図柄用保留表示部166も備えられていない。

【1984】

(普電用ソレノイド)

普電用ソレノイド3148は、普電用シャッタ3147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド3148は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、普電用シャッタ3147を前方に進出させて第2始動口3140を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、普電用シャッタ3147を後方に退出させて第2始動口3140を閉鎖状態とさせる。

【1985】

(特電用ソレノイド)

特電用ソレノイド 3 1 3 5 は、開閉扉からなる特電用シャッタ 3 1 3 4 を作動させる電磁ソレノイドである。特電用ソレノイド 3 1 3 5 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、特電用シャッタ 3 1 3 4 を前方に倒れさせ大入賞口 3 1 3 1 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF であると) と、特電用シャッタ 3 1 3 4 を後方に倒立させて大入賞口 3 1 3 1 を閉鎖状態とさせる。

【1 9 8 6】

(V アタッカー用ソレノイド)

V アタッカー用ソレノイド 3 1 5 4 は、V アタッカー 3 1 5 2 を作動させる電磁ソレノイドである。V アタッカー用ソレノイド 3 1 5 4 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、V アタッカー 3 1 5 2 を後方に退出させて開閉入賞口 3 1 5 1 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF であると) と、V アタッカー 3 1 5 2 を前方に進出させて開閉入賞口 3 1 5 1 を閉鎖状態とさせる。

【1 9 8 7】

(V シャッター用ソレノイド)

V シャッター用ソレノイド 3 1 5 9 は、V シャッター 3 1 5 8 を作動させる電磁ソレノイドである。V シャッター用ソレノイド 3 1 5 9 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、V シャッター 3 1 5 8 を後方に退出させて V 入賞口 3 1 5 5 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF であると) と、V シャッター 3 1 5 8 を前方に進出させて V 入賞口 3 1 5 5 を閉鎖状態とさせる。また、本実施形態では、V シャッター用ソレノイド 3 1 5 9 は、開閉入賞口 3 1 5 1 の開放時から 2 0 0 m s e c 後に作動させて、V 入賞口 3 1 5 5 を開放状態とさせる。すなわち、V 入賞口 3 1 5 5 は開閉入賞口 3 1 5 1 の開放時から 2 0 0 m s e c 後に開放状態となる

【1 9 8 8】

(第 1 始動口スイッチ)

第 1 始動口スイッチ 3 1 2 1 は、第 1 始動口 3 1 2 0 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第 1 始動口スイッチ 3 1 2 1 が第 1 始動口 3 1 2 0 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 特別図柄の始動情報を抽出し、抽出した特別図柄の始動情報を第 1 特別図柄の当り判定処理に用いたり、第 1 特別図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球 (例えば 3 個の遊技球) の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示したりすることになる。

【1 9 8 9】

(第 2 始動口スイッチ)

第 2 始動口スイッチ 3 1 4 1 は、第 2 始動口 3 1 4 0 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第 2 始動口スイッチ 3 1 4 1 が第 2 始動口 3 1 4 0 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 特別図柄の始動情報を抽出し、抽出した特別図柄の始動情報を第 2 特別図柄の当り判定処理に用いたり、第 2 特別図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球 (例えば 1 個の遊技球) の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示したりすることになる。

【1 9 9 0】

(第 1 通過ゲートスイッチ)

第 1 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 A は、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第 1 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 A が第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A への遊技球の通過を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動情報を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったりすることになる。

【1 9 9 1】

(第 2 通過ゲートスイッチ)

第 2 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 B は、第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第 2 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 B が第 2 通過ゲ

10

20

30

40

50

ート 3 1 2 6 B への遊技球の通過を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動情報を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったりすることになる。

【 1 9 9 2 】

なお、第 1 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 A により第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A への遊技球の通過が検出されたときと、第 2 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 B により第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B への遊技球の通過が検出されたときとは、区別なく同じ普通図柄の当り判定処理が行われることになる。また、第 1 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 A または第 2 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 B（以下、適宜「通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 A、3 1 2 7 B」ともいう）により通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

10

【 1 9 9 3 】

（大入賞口カウントスイッチ）

大入賞口カウントスイッチ 3 1 3 2 は、大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。大入賞口カウントスイッチ 3 1 3 2 が大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、1 ラウンドあたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、所定の賞球（例えば 1 0 個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示したりすることになる。

【 1 9 9 4 】

（V アタッカーカウントスイッチ）

V アタッカーカウントスイッチ 3 1 5 3 は、開閉入賞口 3 1 5 1 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。V アタッカーカウントスイッチ 3 1 5 3 が開閉入賞口 3 1 5 1 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、V アタッカー入賞カウンタの値を加算するとともに、所定の賞球（例えば 1 0 個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示したりすることになる。V アタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口 3 1 5 1 を開放することができる最大時間が経過していても、V アタッカー用ソレノイド 3 1 5 4 により V アタッカー 3 1 5 2 が作動して開閉入賞口 3 1 5 1 が閉鎖されることになる。

20

【 1 9 9 5 】

（V 入賞口スイッチ）

V 入賞口スイッチ 3 1 5 6 は、V 入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。V アタッカー 3 1 5 2 が開放してから所定時間（例えば 4 0 0 0 m s e c）内に V 入賞口スイッチ 3 1 5 6 が V 入賞口 3 1 5 5 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、V 入賞口スイッチ 3 1 5 6 により V 入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

30

【 1 9 9 6 】

【 5 - 3 . 基本仕様】

次に、図 1 4 1 ~ 図 1 5 1 を参照して、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態の基本仕様について説明する。なお、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

40

【 1 9 9 7 】

第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メイン CPU 2 0 1 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【 1 9 9 8 】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態では、詳しくは後述するが、特定条件下（

50

A時短遊技状態)における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数となると、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態を一部規制する「リミッタ機能」を備えている。

【1999】

本実施形態において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。また、C時短遊技状態では、普通電動役物3146の開放態様によって適宜左打ちと右打ちとの遊技態様が変化する。サブCPU301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置7の表示領域に表示する制御を実行する。

【2000】

〔5-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル〕

図141は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図141に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている【2001】

特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口3120への入球に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「役物開放当り」または「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲(幅)と、それに対応する判定値データ(「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」、「時短当り判定値データ」)との関係が規定されている。また、第2始動口3140への入賞に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲(幅)と、それに対応する判定値データ(「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」)との関係が規定されている。なお、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0~65535の範囲(幅)で発生する。

【2002】

図141に示すように、第1始動口3120に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第1特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第1特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「役物開放当り」または「時短当り」に決定する。また、第2始動口3140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第2特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

【2003】

なお、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「ハズレ」が決定されるように構成してもよい。また、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「役物開放当り」が決定されないように構成してもよい。すなわち、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「大当り」または「時短当り」が決定されることは必須の要件であるが、その他の要件は適宜設計変更が自由である。

【2004】

また、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「ハズレ」が決定されるように構成してもよいが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、第1特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第2特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い確率に設定することが好ましい。また、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「時短当り」が決定されるように構成してもよい。すなわち、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「大当り」または「役物開放当り」が決定されることは必須の要件であるが、その他の要件は適宜設計変更が自由である。

【2005】

10

20

30

40

50

なお、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【２００６】

10

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖアタッカー３１５２の開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞装置３１５０への入賞率を変えたり、Ｖ入賞口３１５５の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口３１５５への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、Ｖ入賞口３１５５の開放頻度（すなわちＶアタッカー３１５２の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【２００７】

【５－３－２．特別図柄判定テーブル】

20

図１４２は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図１４２に示す特別図柄判定テーブルは、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている

【２００８】

特別図柄判定テーブルは、第１始動口３１２０，第２始動口３１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【２００９】

「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

30

【２０１０】

図１４２に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が４～６０のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ１」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が

40

６１～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ１」を選択する。

【２０１１】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ２」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～８９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ２」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ６」を選択し、図柄指定コマン

50

ドとして「z A 2」を選択する。

【2012】

このように、本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合には、図142に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「z 6」<「z 5」<「z 4」の順に選択されやすく構成されている。

【2013】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～99のいずれであっても、選択図柄コマンドとして「z 7」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する。

10

【2014】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z 8」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。

【2015】

さらに、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z 9」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 5」を選択する。

20

【2016】

なお、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図140参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。

30

【2017】

〔5-3-3. 当り種類決定テーブル〕

図143は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図143に示す当り種類決定テーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。図143（a）は、リミッタ機能が作動していないとき（リミッタ機能非作動時）に参照される当り種類決定テーブルの一例であり、図143（b）は、リミッタ機能が作動したとき（リミッタ機能作動時）に参照される当り種類決定テーブルの一例である。

40

【2018】

図143に示されるように、当り種類決定テーブルは、選択図柄コマンドに対して、役物開放当りの開放態様、大当り遊技状態の態様、大当り遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）、役物開放当りの開放態様、初当り時におけるリミッタ回数とが対応付けられている。

【2019】

メインCPU201は、当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいて、役物開放当りの開放態様、大当り遊技状態の態様、大当り遊技状態後の遊技状態の態様

50

(時短フラグおよび時短回数)、役物開放当りの開放態様、リミッタ回数を決定する。

【2020】

「役物開放当りの開放態様」は、「役物開放当り」のときに開放される開閉入賞口3151の開放態様(V入賞装置3150の開放態様)を示している。「第1開放態様」とは、開閉入賞口3151が短時間の開放時間(本実施形態では、例えば200ms)であり、遊技者にとって不利な開放態様である。また、上述したように、本実施形態では、V入賞口3155は開閉入賞口3151の開放時から200ms後に開放状態となることから、開閉入賞口3151が第1開放態様により開放し、遊技球が開閉入賞口3151に入球しても、遊技球がV入賞口3155を通過することは困難となっており、かかる観点からも遊技者にとって不利な開放態様である。また、「第2開放態様」とは、開閉入賞口3151が長時間の開放時間(例えば1800ms)であり、遊技者にとって有利な開放態様である。そして、開閉入賞口3151が第2開放態様により開放し、遊技球が開閉入賞口3151に入球すると、遊技球がV入賞口3155を通過することが容易となっており、かかる観点からも遊技者にとって有利な開放態様である。

10

【2021】

なお、本実施形態では、「第1開放態様」が開閉入賞口3151の開放時間を短時間とし、「第2開放態様」が開閉入賞口3151の開放時間を長時間としたが、「第1開放態様」と「第2開放態様」とで開閉入賞口3151の開放時間を略同じにして、「第1開放態様」よりも「第2開放態様」の方がVシャッター3158が作動しやすい(V入賞口3155を開放状態にすることで、遊技球がV入賞口3155を通過しやすい)ように構成してもよい。

20

【2022】

「大当たり遊技状態の態様」は、「大当たり」のときに開放される大入賞口3131の開放態様を示し、本実施形態では、大当たりのラウンド数を示している。なお、大当たりのラウンド数に加え、1ラウンドあたりの開放時間や開放する大入賞口を決定してもよい。

【2023】

「その後の遊技状態の態様」は、大当たり遊技状態終了後の遊技状態の態様を示し、「時短フラグ」及び「時短回数」の設定を意味している。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当たり遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御され、「時短フラグ」及び「時短回数」が設定される。

30

【2024】

「リミッタ回数」は、A時短遊技状態以外の状態(通常遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態)における大当たりのときに設定されるリミッタ回数を示す。リミッタ回数は、特定条件下(A時短遊技状態)において大当たり遊技状態に移行する毎に減算されていき、リミッタ回数=0となると、リミッタ機能が作動し、図143(b)に示す当り種類決定テーブルが参照されることになる。

【2025】

図143(a)に示すように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」に対応する選択図柄コマンド「z4~z6」であるときには、メインCPU201は、「役物開放当りの開放態様」として遊技者にとって不利な「第1開放態様」を決定し、第2特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」に対応する選択図柄コマンド「z9」であるときには、「役物開放当りの開放態様」として遊技者にとって有利な「第2開放態様」を決定するように構成されている。

40

【2026】

本実施形態では、上述したように、第2特別図柄の当り判定処理において「大当たり」または「役物開放当り」のいずれかが決定される。そして、第2特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」が決定されると、遊技者にとって有利な「第2開放態様」が決定され、遊技球が開閉入賞口3151内のV入賞口3155を通過しやすく、第2のルートからの大当たり遊技状態に移行しやすいことになる。したがって、遊技球が第2始動口3140に入球すれば、第1のルートまたは第2のルートからの大当たり遊技状態に移行し

50

やく、遊技球が第2始動口3140に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能に構成されている。

【2027】

これに対し、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」が決定されたとしても、遊技者にとって不利な「第1開放態様」が決定され、第2のルートからの大当り遊技状態に移行することは困難である。したがって、第1始動口3120への遊技球の入球を契機とした役物開放当りは、実質的にハズレと同様に扱われることになる。なお、第1始動口3120への遊技球の入球を契機とした役物開放当りは、ハズレと同様に扱われるものの、後述する変動パターンテーブルの切り替えに参照されることになる。

【2028】

なお、本実施形態においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」が決定されたときには、「役物開放当りの開放態様」として、遊技者にとって不利な「第1開放態様」しか決定されないように構成されているが、遊技者にとって有利な「第2開放態様」が決定されるように構成してもよい。このように構成した場合には、遊技者にとって不利な「第1開放態様」よりも、遊技者にとって有利な「第2開放態様」の方が選択され難くなるように設定されているのが望ましい。

【2029】

また、図143(a)に示すように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「z1～z3」であるときには、メインCPU201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短回数を100回にセットすることを決定する。また、選択図柄コマンド「z1」であるときには、メインCPU201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、A時短遊技状態以外の状態における大当りのときに限りリミッタ回数を5回にセットすることを決定する。また、選択図柄コマンド「z2」であるときには、メインCPU201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、A時短遊技状態以外の状態における大当りのときに限りリミッタ回数を3回にセットすることを決定する。また、選択図柄コマンド「z3」であるときには、メインCPU201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、A時短遊技状態以外の状態における大当りのときに限りリミッタ回数を3回にセットすることを決定する。

【2030】

このように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」の場合に、選択図柄コマンドに応じて異なるラウンド数、リミッタ回数が設定されるように構成されている。これにより、大当りの種類（図柄）ごとに遊技者に与える利益を異ならせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2031】

また、図143(a)、(b)に示すように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「z7」であるときには、メインCPU201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短回数を1回にセットすることを決定する。

【2032】

このように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」のときには、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」と比べて、極めて短い期間の時短遊技状態が決定されることになる。

【2033】

図143(b)に示すリミッタ機能作動時の当り種類決定テーブルは、図143(a)に示すリミッタ機能非作動時の当り種類決定テーブルと比べて、「その後の遊技状態の態様」と「リミッタ回数」の設定が異なっており、「役物開放当りの開放態様」、「大当り遊技状態の態様」の設定は同じである。なお、図143(b)に示すように、リミッタ機能が作動していることから、当然に「リミッタ回数」は設定されることがない。

【2034】

図143(b)に示すように、リミッタ機能が作動したとき（リミッタ機能作動時）に

10

20

30

40

50

、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、大当り遊技状態に制御されることがないため、図143(a)と同様に、時短フラグ及び時短回数が設定される。

【2035】

しかしながら、リミッタ機能が作動したとき（リミッタ機能作動時）に、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当りで」、「役物開放当り」である場合には、いずれの選択図柄コマンドであっても、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様としては、時短フラグがオフにセットされ、時短回数が設定されることはない。すなわち、リミッタ機能が作動したとき（リミッタ機能作動時）には、大当り遊技状態終了後の遊技状態として、通常遊技状態に移行することになる。

【2036】

〔5-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル〕

図144～図147は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図144は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図145は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図146は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるA時短遊技状態及びB時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図147は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図144～図147に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2037】

図144～図147に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば0～249（250種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図144～図147の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【2038】

メインCPU201は、遊技状態等に応じて図144～図147のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。

【2039】

また、メインCPU201は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。なお、変動パターンコマンドは、第1始動口3120に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるか、第2始動口3140に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。

【2040】

図144～図147の「備考」の欄に示される大当り系リーチ、大当り系ノーマルリーチは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。チャンス変動は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す変動演出である。

【2041】

（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

本実施形態では、図 1 4 4 に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図 1 4 4 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 と、図 1 4 4 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 2 と、図 1 4 4 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 3 との 3 つの変動パターンテーブルを備えている。なお、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は 3 つに限定されず、1 つでもよいし、2 以上でもよい。

【 2 0 4 2 】

図 1 4 4 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態がバックアップクリアされた後（すなわち、初期値の変動パターンテーブル）、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z 4」に応じた第 1 特別図柄が停止表示された後、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後であって 1 回目の第 1 特別図柄の当り判定処理が終了した後（すなわち、後述する図 1 4 7 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z 1 からの移行後）に選択される変動パターンテーブルである。

10

【 2 0 4 3 】

図 1 4 4 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 2 は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z 5」に応じた第 1 特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【 2 0 4 4 】

図 1 4 4 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 3 は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z 6」に応じた第 1 特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

20

【 2 0 4 5 】

図 1 4 4 (1) ～ (3) に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル T 1 ～ T 3 においては、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い変動パターン「0 1 H」（以下「チャンス変動 A」ともいう）と、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い変動パターン「0 2 H」（以下「チャンス変動 B」ともいう）とのいずれかの変動パターンが選択される。

【 2 0 4 6 】

詳しくは図 1 6 8 を用いて後述するが、通常遊技状態において、普通図柄の可変表示時間よりも長いチャンス変動 A は、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物 3 1 4 6 の作動により第 2 始動口 3 1 4 0 が不利な開放態様となりやすく、普通図柄の可変表示時間よりも短いチャンス変動 B は、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物 3 1 4 6 の作動により第 2 始動口 3 1 4 0 が有利な開放態様となりやすい。

30

【 2 0 4 7 】

図 1 4 4 (1) ～ (3) に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル T 1 ～ T 3 は、このチャンス変動 A とチャンス変動 B との選択率が異なっている。通常遊技状態において第 2 始動口 3 1 4 0 が有利な開放態様となりやすいチャンス変動 B は、特別図柄の変動パターンテーブル T 1 < 特別図柄の変動パターンテーブル T 2 < 特別図柄の変動パターンテーブル T 3 の順に選択されやすく構成されている。

40

【 2 0 4 8 】

このため、通常遊技状態における特別図柄の変動パターンテーブル T 1 ～ T 3 のうちでは、特別図柄の変動パターンテーブル T 3 が、遊技者にとって最も有利な変動パターンテーブルとなっているが、図 1 4 2 において上述したように、選択図柄コマンドとしては、「z 6」<「z 5」<「z 4」の順に選択されやすく構成されていることから、選択図柄コマンド「z 6」に対応した特別図柄の変動パターンテーブル T 3 が最も選択され難く構成されている。

【 2 0 4 9 】

（C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

本実施形態では、図 1 4 5 に示されるように、C 時短遊技状態の特別図柄の変動パター

50

ンテーブルとして、図 1 4 5 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル C 1 と、図 1 4 5 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル C 2 と、図 1 4 5 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル C 3 との 3 つの変動パターンテーブルを備えている。なお、C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は 3 つに限定されず、1 つでもよいし、2 以上でもよい。

【 2 0 5 0 】

図 1 4 5 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル C 1 は、通常遊技状態から C 時短遊技状態への移行した後や、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z 4」に応じた第 1 特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【 2 0 5 1 】

図 1 4 5 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル C 2 は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z 5」に応じた第 1 特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【 2 0 5 2 】

図 1 4 5 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル C 3 は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z 6」に応じた第 1 特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【 2 0 5 3 】

図 1 4 5 (1) ~ (3) に示す C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル C 1 ~ C 3 においても、図 1 4 4 に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル T 1 ~ T 3 と同様に、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動 A」と、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動 B」とのいずれかの変動パターンが選択される。

【 2 0 5 4 】

詳しくは図 1 6 9 を用いて後述するが、C 時短遊技状態においても、普通図柄の可変表示時間よりも長いチャンス変動 A は、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物 3 1 4 6 の作動により第 2 始動口 3 1 4 0 が不利な開放態様となりやすく、普通図柄の可変表示時間よりも短いチャンス変動 B は、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物 3 1 4 6 の作動により第 2 始動口 3 1 4 0 が有利な開放態様となりやすい。

【 2 0 5 5 】

図 1 4 5 (1) ~ (3) に示す C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル C 1 ~ C 3 は、このチャンス変動 A とチャンス変動 B との選択率が異なっている。C 時短遊技状態において第 2 始動口 3 1 4 0 が有利な開放態様となりやすいチャンス変動 B は、特別図柄の変動パターンテーブル C 1 < 特別図柄の変動パターンテーブル C 2 < 特別図柄の変動パターンテーブル C 3 の順に選択されやすく構成されている。

【 2 0 5 6 】

このため、C 時短遊技状態における特別図柄の変動パターンテーブル C 1 ~ C 3 のうちでは、特別図柄の変動パターンテーブル C 3 が、遊技者にとって最も有利な変動パターンテーブルとなっているが、図 1 4 2 において上述したように、選択図柄コマンドとしては、「z 6」<「z 5」<「z 4」の順に選択されやすく構成されていることから、選択図柄コマンド「z 6」に対応した特別図柄の変動パターンテーブル C 3 が最も選択され難く構成されている。

【 2 0 5 7 】

なお、図 1 4 4 に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル T 1 ~ T 3 と、図 1 4 5 に示す C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル C 1 ~ C 3 とは、第 1 特別図柄の変動パターンは共通しているが、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合における第 2 特別図柄の変動パターンが相違している。すなわち、図 1 4 4 に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル T 1 ~ T 3 において、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合、メイン CPU 2 0 1 は

10

20

30

40

50

、第2特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば500000mscまたは600000mscと極めて長い長変動演出に決定している。これは、通常遊技状態である場合、基本的に第2始動口3140に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第2始動口3140に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与える利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【2058】

このため、図144に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3と、図145に示すC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルC1～C3とで共通する特別図柄の変動パターンテーブルを採用してもよい。

10

【2059】

(A時短遊技状態またはB時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図146に示す特別図柄の変動パターンテーブルAは、A時短遊技状態またはB時短遊技状態に制御されているときに選択される変動パターンテーブルである。

【2060】

特別図柄の変動パターンテーブルAは、当り判定処理の結果が「大当り」であるとき除き、特別図柄の可変表示時間が相対的に短く構成されている。これにより、A時短遊技状態またはB時短遊技状態においては、遊技球が開閉入賞口3151内のV入賞口3155を通過することによる第2のルートを経由した大当り遊技状態に短い時間で移行させることができる。

20

【2061】

(リミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブル)

図147(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZ1は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1回目の特別図柄の当り判定処理において選択される特定の変動パターンテーブルである。

【2062】

図147(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZ1においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、通常遊技状態において第2始動口3140が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Bが必ず選択されるように構成されている。

30

【2063】

通常遊技状態においてチャンス変動Bが選択されると、第2始動口3140が有利な開放態様となり、遊技球が第2始動口3140に入球しやすくなる。そして、本実施形態では、上述したように、遊技球が第2始動口3140に入球すれば、第1のルートまたは第2のルートからの大当り遊技状態に移行しやすく、遊技球が第2始動口3140に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能となっている。

【2064】

このため、リミッタ機能の作動により時短遊技状態における連荘が終了しても、通常遊技状態への移行後に1回目の第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第2のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させることができるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

40

【2065】

また、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンテーブルZ1は、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Bが必ず選択されるように構成したが、チャンス変動Bよりも低い確率で、第2始動口3140が不利な開放態様となりやすいチャンス変動Aが選択されるように構成してもよい。

【2066】

なお、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後であって1回目の第1特別図柄の当り判定処理が終了した後には、図147(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZ1から、図144(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1が選択され

50

ることになる。

【2067】

図147(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZ2は、図147(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZ1の変形例であり、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される特定の変動パターンテーブルである。特別図柄の変動パターンテーブルZ2は、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Aを20%、チャンス変動Bを80%の確率で選択されるように構成している。

【2068】

このようにしても、通常遊技状態への移行後に1回目の第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第2のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させる確率が高まるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

10

【2069】

なお、特別図柄の変動パターンテーブルZ1、Z2は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしたが、1回目に限られず、例えば、特別図柄の保留機能を有するような場合には、4回目までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよいし、任意の所定回数までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよい。

20

【2070】

なお、本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動A及びチャンス変動Bを1つとしたが、普通図柄の可変表示時間を基準として、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い複数のチャンス変動A群、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い複数のチャンス変動B群を備えて構成してもよい。

【2071】

〔5-3-5. 普通図柄の当り判定テーブル〕

図148は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図148に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

30

【2072】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、遊技状態と、通過ゲート3126A、3126Bを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の当り判定用乱数値とに基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【2073】

図148に示す普通図柄の当り判定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)と、普通図柄当り判定値データ(「普通図柄当り」または「ハズレ」と)が対応づけられて規定されている。

40

【2074】

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

【2075】

メインCPU201は、図148に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とに基づいて、普通図柄当り判定値データを決定する。

50

【2076】

本実施形態では、通常遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～89のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、非時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が90～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【2077】

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

【2078】

また、B時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～89のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、B時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が90～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【2079】

また、C時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～89のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、C時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が90～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【2080】

このように、本実施形態では、通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態のなかで、A時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図148に示される選択率（概算））が最も高い。

【2081】

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

【2082】

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

【2083】

〔5-3-6. 普通図柄判定テーブル〕

図149は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図149に示す普通図柄判定テーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2084】

普通図柄判定テーブルは、上述の当落判定値データと、通過ゲート3126A、3126Bを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果

10

20

30

40

50

が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。

【2085】

図149に示される普通図柄判定テーブルには、普通図柄当り判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【2086】

メインCPU201は、図149に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定する。

10

【2087】

図149に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【2088】

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

20

【2089】

特に、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するにあたり、遊技状態によらずに、当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、選択されるように構成されている。

【2090】

また、本実施形態において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図148参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図149参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

30

【2091】

〔5-3-7. 普通図柄当り種類決定テーブル〕

図150は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。なお、図150に示す普通図柄当り種類決定テーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

40

【2092】

普通図柄当り種類決定テーブルは、遊技状態と、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドとに応じて、普通電動役物3146の開放態様としての普通電動役物3146の開放パターンを決定する際に参照される。

【2093】

図150に示される普通図柄当り種類決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通電動役物3146の開放態様としての開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【2094】

50

メインCPU201は、図150に示される普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物3146の開放パターンを決定する。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物3146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【2095】

本実施形態では、メインCPU201は、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドであれば、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間200msec、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。

10

【2096】

なお、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、1回目の開放時間を異ならせてもよい。例えば、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」とであると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間200msecとし、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz2」とであると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間250msecとし、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz3」とであると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間300msecとし、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、2回目の開放時間を0としてもよい。

20

【2097】

また、メインCPU201は、A時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」とであると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間2000msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間2000msec、に決定する。また、メインCPU201は、A時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz2」とであると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間2500msec、に決定する。また、メインCPU201は、A時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz3」とであると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間3000msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間3000msec、に決定する。

30

【2098】

また、メインCPU201は、B時短遊技状態またはC時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」とであると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500msec、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。また、メインCPU201は、B時短遊技状態またはC時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz2」とであると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間2000msec、ウェイト時間600msec、2回目の開放時間2000msec、に決定する。また、メインCPU201は、B時短遊技状態またはC時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz3」とであると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500msec、ウェイト時間600msec、2回目の開放時間2500msec、に決定する。

40

【2099】

このように、本実施形態では、同じ普通図柄当り時選択図柄コマンド（例えば、「fz1」）であったとしても、遊技状態に応じて、普通電動役物3146の開放パターンが異なるように構成されている。

【2100】

また、本実施形態では、通常遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通

50

図柄当り」である場合、普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンは、各遊技状態における普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。なお、普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物 3 1 4 6 が開放された場合、第 2 始動口 3 1 4 0 への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【2 1 0 1】

A 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンは、各遊技状態における普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【2 1 0 2】

また、B 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンは、C 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【2 1 0 3】

【5-3-8. 普通図柄の変動パターンテーブル】

図 1 5 1 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 1 5 1 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【2 1 0 4】

図 1 5 1 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【2 1 0 5】

メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。そして、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。

【2 1 0 6】

図 1 5 1 に示されるように、通常遊技状態または C 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 0 m s e c に決定される。

【2 1 0 7】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 8 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 8 0 0 m s e c に決定される。

【2 1 0 8】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

【2 1 0 9】

このように、1 回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、各遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、A 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、A 時短遊技状態は、各遊技状態のなかで、普通電動役物 3 1 4

10

20

30

40

50

6 が開放されるまでの時間が最も短い。

【2110】

また、本実施形態では、通常遊技状態及びC時短遊技状態では、普通図柄の可変表示時間が10000msに固定されるように構成されている。このため、図144～図146に示す特別図柄の変動パターンテーブルにおいては、上述したように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、普通図柄の可変表示時間よりも長いチャンス変動Aは、10000msよりも長い13000msの可変表示時間となっており、普通図柄の可変表示時間よりも短いチャンス変動Bは、10000msよりも短い9000msの可変表示時間となっている。詳しくは図168及び図169を用いて後述するが、遊技状態と、普通図柄の可変表示時間と特別図柄の可変表示時間との関係性から、普通電動役物3146の開放態様としての普通電動役物3146開放パターン（第2始動口3140の開放態様）が変化することになる。

10

【2111】

〔5-4. 主制御処理〕

第4のパチンコ遊技機の第1実施形態において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びスイッチ入力検出処理が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理普通図柄制御処理及びスイッチ入力検出処理について説明し、メインCPU201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

20

【2112】

なお、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図42、図164）等）、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【2113】

〔5-4-1. 特別図柄制御処理〕

次に、図152を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理について説明する。図152は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【2114】

図152に示されるように、メインCPU201は、まず、S3001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S3001の処理を実行した後、処理をS3002に移す。

【2115】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S3001の処理に先だて、メインRAM203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【2116】

S3002において、メインCPU201は、S3001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

40

【2117】

S3002において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合（S3002がN判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3005に移す。

【2118】

一方、S3002において特別図柄の制御番号が0であると判定された場合（S3002がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3003に移す。

【2119】

50

S 3 0 0 3において、メインCPU 2 0 1は、第2特別図柄が可変表示開始であるか否かを判定する。

【2 1 2 0】

S 3 0 0 3において第2特別図柄が可変表示開始でないと判定された場合（S 3 0 0 3がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 0 4に移す。

【2 1 2 1】

S 3 0 0 4において、メインCPU 2 0 1は、第1特別図柄が可変表示開始であるか否かを判定する。

【2 1 2 2】

S 3 0 0 4において第1特別図柄が可変表示開始でないと判定された場合（S 3 0 0 4がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図2 0～図2 3参照）に戻す。

【2 1 2 3】

一方、S 3 0 0 4において第1特別図柄が可変表示開始であると判定された場合（S 3 0 0 4がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 0 5に移す。

【2 1 2 4】

S 3 0 0 3に戻って、第2特別図柄が可変表示開始であると判定された場合（S 3 0 0 3がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 0 5に移す。

【2 1 2 5】

S 3 0 0 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図1 5 3を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 3 0 0 3の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図2 0～図2 3参照）に戻す。

【2 1 2 6】

なお、メインCPU 2 0 1は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S 3 0 0 1～S 3 0 0 5）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【2 1 2 7】

〔5-4-2. 特別図柄管理処理〕

次に、図1 5 3を参照して、特別図柄制御処理（図1 5 2参照）中のS 3 0 0 5でメインCPU 2 0 1により実行される特別図柄管理処理について説明する。図1 5 3は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【2 1 2 8】

なお、制御状態番号が0の場合（S 3 0 0 2がYES判定の場合）、特別図柄管理処理は、S 3 0 0 3がYES判定の場合は第2特別図柄が処理対象であり、S 3 0 0 4がYES判定の場合は第1特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が0でない場合（S 3 0 0 2がNO判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【2 1 2 9】

また、図1 5 3に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「7」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU 2 0 1は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【2 1 3 0】

メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S 3 0 1 1）。

【2 1 3 1】

S 3 0 1 1において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S 3 0 1 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図1 5 2参照）に戻す。

【2 1 3 2】

10

20

30

40

50

一方、S 3 0 1 1において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S 3 0 1 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 1 2に移す。

【2 1 3 3】

S 3 0 1 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインCPU 2 0 1は、S 3 0 1 2の処理を実行した後、処理をS 3 0 1 3に移す。なお、メインCPU 2 0 1は、S 3 0 1 2の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 3 0 1 3以降の処理を行う。

【2 1 3 4】

S 3 0 1 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS 3 0 1 3の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図1 5 4を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 1 4に移す。

【2 1 3 5】

S 3 0 1 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS 3 0 1 4の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図1 5 6を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 1 5に移す。

【2 1 3 6】

S 3 0 1 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS 3 0 1 5の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図1 5 7を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 1 6に移す。

【2 1 3 7】

S 3 0 1 6において、メインCPU 2 0 1は、V入賞装置開放準備処理を行う。このS 3 0 1 6の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。このV入賞装置開放準備処理の詳細については、図1 6 0を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 1 7に移す。

【2 1 3 8】

S 3 0 1 7において、メインCPU 2 0 1は、V入賞装置開放制御処理を行う。このS 3 0 1 7の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。このV入賞装置開放制御処理の詳細については、図1 6 1を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 1 8に移す。

【2 1 3 9】

S 3 0 1 8において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放準備処理を行う。このS 3 0 1 8の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図1 6 2を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 1 9に移す。

【2 1 4 0】

S 3 0 1 9において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を行う。このS 3 0 1 9の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図1 6 3を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0 2 0に移す。

【2 1 4 1】

S 3 0 2 0において、メインCPU 2 0 1は、大当たり終了処理を行う。このS 3 0 2 0の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図1 6 4を参照して後述する。

【2142】

メインCPU201は、S3013～S3020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図152参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【2143】

[5-4-3. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図154を参照して、特別図柄管理処理（図153参照）中のS3013でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図154は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

10

【2144】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS3013で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS3013で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【2145】

図154に示されるように、メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S3021）。

【2146】

S3021において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S3021がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図153参照）に戻す。

20

【2147】

一方、S3021において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S3021がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3022に移す。

【2148】

S3022において、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図141参照）を参照し、特別図柄判定領域に記憶された特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施形態では、第1特別図柄が処理対象であれば、大当り、役物開放当りおよび時短当りのうちいずれであるかが判定される。また、第2特別図柄が処理対象であれば、大当りおよび役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メインCPU201は、S3022の処理を実行した後、処理をS3023に移す。

30

【2149】

S3023において、メインCPU201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S3022）の結果（例えば、大当り、役物開放当りおよび時短当り）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図142参照）を参照し、特別図柄判定領域に記憶された特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU201は、S3023の処理を実行した後、処理をS3024に移す。

40

【2150】

S3024において、メインCPU201は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当り、役物開放当りおよび時短当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図143参照）を参照し、特別図柄決定処理（S3023）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたV入賞口3155に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施形態では、大当りおよび役物開放当りの種類を

50

いずれも複数種類としているが、大当たりまたは／および役物開放当りの種類は1つであってもよい。さらには、時短当りの種類を複数種類としてもよい。メインCPU201は、S3024の処理を実行した後、処理をS3025に移す。

【2151】

S3025において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、遊技状態等に応じて図144～図147のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。この特別図柄の変動パターン決定処理の詳細については、図155を参照して後述する。メインCPU201は、S3025の処理を実行した後、処理をS3026に移す。

10

【2152】

S3026において、メインCPU201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、特別図柄の変動パターン決定処理（S3025）で決定された変動パターンテーブル（図144～図147参照）を参照し、決定した変動パターンに基づいて特別図柄の可変表示時間を決定する。その後、メインCPU201は、決定した特別図柄の可変表示時間をセットし、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に特別図柄の変動表示を開始させる。メインCPU201は、S3026の処理を実行した後、処理をS3027に移す。

20

【2153】

S3027において、メインCPU201は、時短管理処理を行う。第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では、第1のパチンコ遊技機とは異なり、特別図柄の可変表示を開始したときに、天井カウンタに1を加算する天井カウンタ更新処理や時短回数カウンタから1を減算する時短カウンタ更新処理が行われる。具体的には、天井カウンタが天井値に到達すると、時短フラグ＝1をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタに規定回数をセットし、B時短遊技状態であることを識別する時短識別番号＝2をセットし、B時短遊技状態への移行制御を行う。また、時短回数カウンタ＝0になると、時短フラグ及び時短識別番号をクリアし、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行うことになる。

30

【2154】

また、1種2種混合機と称される第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では高確遊技状態に制御されないため、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態において実行される時短管理処理は、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と異なる点もある。具体的には、第1のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウンタ禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウンタ禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第1のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図37参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（S191参照）、確変フラグがオフであることを条件としてS192の処理を行っているが、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、S191の処理を行わずに、S192の処理を行う点で異なる。そして、時短移行処理（図38参照）においても、S202の処理を行わずに、天井カウンタが天井値に到達したときにオンになった天井フラグにより、B時短遊技状態への移行制御（S208参照）が行われることになる。時短管理処理におけるその他の処理については、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態において図32～図39を参照して説明した処理と同様である。メインCPU201は、S3027の処理を実行した後、処理をS3028に移す。

40

50

【2155】

S3028において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図153のS3014参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S3028の処理を実行した後、処理をS3029に移す。

【2156】

S3029において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインCPU201は、S3029の処理を実行した後、処理をS3030に移す。

【2157】

S3030において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU201は、S3030の処理を実行した後、処理をS3031に移す。

【2158】

S3031において、メインCPU201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。

【2159】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S3030）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（S3031））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【2160】

〔5-4-4. 特別図柄の変動パターン決定処理〕

次に、図155を参照して、特別図柄可変表示開始処理（図154参照）中のS3025でメインCPU201により実行される特別図柄の変動パターン決定処理の詳細について説明する。図155は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【2161】

メインCPU201は、まず、リミッタ作動フラグがオンであるか否かを判定する（S3025-1）。S3025-1において、メインCPU201は、リミッタ作動フラグがオンであると判定された場合には、処理をS3025-2に移し、リミッタ作動フラグがオンでないと判定された場合には、処理をS3025-5に移す。

【2162】

ここで、「リミッタ作動フラグ」は、特定条件下（A時短遊技状態）における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数となると作動するフラグであり、後述するリミッタ回数更新処理（図158参照）においてオンになる。

【2163】

S3025-2において、メインCPU201は、天井カウンタ=0であるか否かを判定する。S3025-2において、メインCPU201は、天井カウンタ=0であると判定された場合には、処理をS3025-3に移し、天井カウンタ=0でないと判定された場合には、処理をS3025-5に移す。

【2164】

「天井カウンタ」は、第1のパチンコ遊技機とは異なり、特別図柄の可変表示を開始したときに、天井カウンタを更新（1加算）し、天井カウンタが天井値に到達したときにB時短遊技状態に制御するためのカウンタである。第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、特別図柄の変動パターン決定処理が行われたときには、未だS3027の「時

10

20

30

40

50

短管理処理」において天井カウンタが加算されていないことから、天井カウンタ＝０である場合というのは、通常遊技状態における特別図柄の１回目の可変表示の開始のときを意味することになる。

【２１６５】

Ｓ３０２５－３において、メインＣＰＵ２０１は、リミッタ作動フラグをオフにして、処理をＳ３０２５－４に移す。

【２１６６】

Ｓ３０２５－４において、メインＣＰＵ２０１は、リミッタ機能作動後の特定の変動パターンテーブルとして、図１４７（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ１を決定する。なお、変形例に示したように図１４７（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ２を決定してもよい。

10

【２１６７】

また、Ｓ３０２５－４においては、後述する小当り図柄切替情報＝０をセットし、次回以降は、図１４７に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ１またはＺ２から、図１４４（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１が選択されるように準備を行う。

【２１６８】

Ｓ３０２５－５において、メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態が、通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態のうちのいずれの遊技状態が制御されているのかを把握するために、遊技状態（時短識別番号）の情報を取得する。

【２１６９】

20

Ｓ３０２５－６において、メインＣＰＵ２０１は、以前に第１特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときに、第１特別図柄表示部１６３に停止表示された図柄の情報（以下「小当り図柄切替情報」という）を取得する。

【２１７０】

「小当り図柄切替情報」は、後述する小当り図柄切替情報の上書き処理（図１５７のＳ３０６２参照）において１つの情報が上書きして更新されてくものである。第１特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときに、選択図柄コマンド「Ｚ４」に応じた第１特別図柄が停止表示されると、小当り図柄切替情報＝０が記憶され、選択図柄コマンド「Ｚ５」に応じた第１特別図柄が停止表示されると、小当り図柄切替情報＝１が記憶され、選択図柄コマンド「Ｚ６」に応じた第１特別図柄が停止表示されると、小当り図柄切替情報＝２が記憶されることになる。

30

【２１７１】

Ｓ３０２５－７において、メインＣＰＵ２０１は、取得した遊技状態の情報と、小当り図柄切替情報とに基づいて、複数の変動パターンテーブルから１つの変動パターンテーブルを決定する。

【２１７２】

具体的には、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態に制御されていると判定した場合に、選択図柄コマンド「Ｚ４」に応じた小当り図柄切替情報＝０であると、図１４４（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１を決定し、選択図柄コマンド「Ｚ５」に応じた小当り図柄切替情報＝１であると、図１４４（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２を決定し、選択図柄コマンド「Ｚ６」に応じた小当り図柄切替情報＝２であると、図１４４（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３を決定する。

40

【２１７３】

また、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に制御されていると判定した場合には、選択図柄コマンド「Ｚ４」に応じた小当り図柄切替情報＝０であると、図１４５（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１を決定し、選択図柄コマンド「Ｚ５」に応じた小当り図柄切替情報＝１であると、図１４５（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２を決定し、選択図柄コマンド「Ｚ６」に応じた小当り図柄切替情報＝２であると、図１４５（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ３を決定する。

【２１７４】

50

また、メインCPU201は、A時短遊技状態またはB時短遊技状態に制御されていると判定した場合には、小当り図柄切替情報によらずに、図146に示す特別図柄の変動パターンテーブルAを決定する。

【2175】

S3025-8において、メインCPU201は、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果としての当落情報（大当り、役物開放当りおよび時短当り）を取得する。

【2176】

S3025-9において、メインCPU201は、特別図柄判定領域からリーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値を取得する。

【2177】

S3025-10において、メインCPU201は、上記S3025-4または上記S3025-7で決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、当落情報と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。

【2178】

〔5-4-5. 特別図柄可変表示終了処理〕

次に、図156を参照して、特別図柄管理処理（図153参照）中のS3014でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図156は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【2179】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS3014で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS3014で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【2180】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S3041）。

【2181】

S3041において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S3041がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図153参照）に戻す。

【2182】

一方、S3041において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S3041がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3042に移す。

【2183】

S3042において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図153のS3015参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S3042の処理を実行した後、処理をS3043に移す。

【2184】

S3043において、メインCPU201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S3043の処理を実行した後、処理をS3044に移す。

【2185】

S3044において、メインCPU201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。

10

20

30

40

50

第1～3のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU201は、S3044の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図153参照）に戻す。

【2186】

〔5-4-6. 特別図柄遊技判定処理〕

次に、図157を参照して、特別図柄管理処理（図153参照）中のS3015でメインCPU201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図157は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【2187】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS3015で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS3015で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【2188】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S3051）。

【2189】

20

S3051において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S3051がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図153参照）に戻す。

【2190】

一方、S3051において特別図柄の制御状態番号が「2」とであると判定された場合（S3051がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3052に移す。

【2191】

S3052において、メインCPU201は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【2192】

30

S3052において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（S3052がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3061に移す。一方、S3052において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S3052がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3053に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、S3052においてNO判定される。

【2193】

S3053において、メインCPU201は、A時短遊技状態において大当り遊技状態に移行する毎にリミッタ回数を減算していき、リミッタ機能を作動させるか否かのリミッタ回数更新処理を行う。このS3053におけるリミッタ回数更新処理は、第1のルートから大当り遊技状態に移行したときに更新される処理である。なお、後述するように、第2のルートから大当り遊技状態に移行したときには、V入賞装置開放制御処理（図161参照）において、リミッタ回数が更新されることになる（S3096参照）。また、リミッタ回数更新処理の詳細については、図158を参照して後述する。メインCPU201は、S3053の処理を実行した後、処理をS3054に移す。

40

【2194】

S3054において、メインCPU201は、大当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図140参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、

50

この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインCPU201は、S3054の処理を実行した後、処理をS3055に移す。

【2195】

また、S3054の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインCPU201は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【2196】

S3055において、メインCPU201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU201は、例えば、大入賞口3131の開放回数の上
10
限値をセットする処理（S3056）、外部端子板184への大当り信号セット処理（S3057）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S3058）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S3059）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S3060）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S3058）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図153のS3018参照）が行われることとなる。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図153参照）に戻す。

【2197】

S3061において、メインCPU201は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
20

【2198】

S3061において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄が時短当りまたはハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S3061がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3071に移す。一方、S3061において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S3061がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3062に移す。

【2199】

S3062において、メインCPU201は、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときに、選択図柄コマンドを参照し、選択図柄コマンド「z4」のときには、小当り図柄切替情報に「0」を上書きして更新し、選択図柄コマンド「z5」のときには、小当り図柄切替情報に「1」を上書きして更新し、選択図柄コマンド「z6」のときには、小当り図柄切替情報に「2」を上書きして更新する。なお、第2特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときには、小当り図柄切替情報の上書き処理は行わずに、処理をS3063に移す。メインCPU201は、S3062の処理を実行した後、処理をS3063に移す。
30

【2200】

S3063において、メインCPU201は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図140参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行わ
40
れる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU201は、S3063の処理を実行した後、処理をS3064に移す。

【2201】

S3064において、メインCPU201は、V入賞装置3150の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施形態では、この処理でセットされるV入賞装置3150の開放回数の上限値は例えば1回である。メインCPU201は、S3064の処理を実行した後、処理をS3065に移す。

【2202】

S3064において、メインCPU201は、外部端子板184への役物開放当り信号
50

セット処理（S3065）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S3066）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S3067）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（S3068）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S3066）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、V入賞装置開放準備処理（図153のS3016参照）が行われることとなる。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図153参照）に戻す。

【2203】

S3069において、メインCPU201は、時短当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が時短開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

10

【2204】

S3069において、時短当りでないと判定した場合、メインCPU201は、処理をS3071に移す。一方、S3061において、時短当りであると判定した場合、メインCPU201は、処理をS3070に移す。

【2205】

S3070において、メインCPU201は、図143に示す当り種類決定テーブルを参照し、時短当りの選択図柄コマンド「z7」に基づいて、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、時短フラグ＝1をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ＝1をセットし、C時短遊技状態であることを識別する時短識別番号＝3をセットする。なお、時短識別番号は、A時短遊技状態に移行したときには時短識別番号＝1がセットされ、B時短遊技状態に移行したときには時短識別番号＝2がセットされる。

20

【2206】

また、本実施形態では、当り種類決定テーブルは、リミッタ機能の作動の有無により2つの当り種類決定テーブルを備えているが、時短当りに関しては、リミッタ機能の作動の有無によらず、リミッタ機能非作動時の当り種類決定テーブルを参照する。メインCPU201は、S3070の処理を実行した後、処理をS3071に移す。

【2207】

S3071において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図159を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図153参照）に戻す。

30

【2208】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S3051～S3071）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【2209】

[5-4-7. リミッタ回数更新処理]

次に、図158を参照して、特別図柄遊技判定処理（図157参照）中のS3053でメインCPU201により実行されるリミッタ回数更新処理の詳細について説明する。図158は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるリミッタ回数更新処理の一例を示すフローチャートである。

40

【2210】

メインCPU201は、まず、A時短遊技状態であるか否かを判定する（S3053-1）。S3053-1において、メインCPU201は、A時短遊技状態であると判定された場合には、処理をS3053-2に移し、A時短遊技状態でないと判定された場合には、処理をS3053-5に移す。

【2211】

S3053-2において、メインCPU201は、リミッタ回数から1を減算して更新する。メインCPU201は、S3053-2の処理を実行した後、処理をS3053-3に移す。

50

【2212】

S3053-3において、メインCPU201は、リミッタ回数＝0であるか否かを判定する。メインCPU201は、リミッタ回数＝0であると判定された場合には、処理をS3053-4に移し、リミッタ回数＝0でないと判定された場合には、リミッタ回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図157参照）に戻す。

【2213】

ここで、リミッタ回数＝0であると判定された場合には、A時短遊技状態において大当り遊技状態の移行回数がリミッタ回数に到達したことを意味する。

【2214】

S3053-4において、メインCPU201は、リミッタ作動フラグをオンにする。メインCPU201は、S3053-4の処理を実行した後、リミッタ回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図157参照）に戻す。

10

【2215】

S3053-5において、メインCPU201は、初当り時におけるリミッタ回数の設定処理を行う。メインCPU201は、図143（a）に示すリミッタ機能非作動時の当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいてリミッタ回数を決定し、決定したリミッタ回数をセットする。メインCPU201は、S3053-5の処理を実行した後、リミッタ回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図157参照）に戻す。

【2216】

20

【5-4-8．特別図柄遊技終了処理】

次に、図159を参照して、特別図柄遊技判定処理（図157参照）中のS3071でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図159は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【2217】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする（S3072）。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU201は、S3072の処理を実行した後、処理をS3073に移す。

30

【2218】

S3073において、メインCPU201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。また、特別図柄判定領域に記憶された各種乱数値をクリアする。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S3074）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S3074の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図157参照）に戻す。

【2219】

40

【5-4-9．V入賞装置開放準備処理】

次に、図160を参照して、特別図柄管理処理（図153参照）中のS3016でメインCPU201により実行されるV入賞装置開放準備処理について説明する。図160は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるV入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【2220】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S3081）。

【2221】

S3081において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S30

50

81がNO判定の場合)、メインCPU201は、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図153参照)に戻す。

【2222】

一方、S3081において特別図柄の制御状態番号が「3」とであると判定された場合(S3081がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3082に移す。

【2223】

S3082において、メインCPU201は、図143に示す当り種類決定テーブルを参照し、V入賞装置3150の開放パターンとして、役物開放当りの開放態様を決定し、決定した開放態様(例えば、最大開放時間および最大開放回数等)をセットする。本実施形態では、遊技者にとって不利な「第1開放態様」であるときには、最大200msecの開放を1回だけ行う開放パターンにセットし、遊技者にとって有利な「第2開放態様」であるときには、最大1800msecの開放を1回だけ行う開放パターンにセットする。なお、開放パターンはこれに限られず、例えば、遊技者にとって有利な「第2開放態様」であるときには、1回あたり最大900msecの開放を最大2回行うようにしてもよいし、1回目を例えば最大600msec開放し、2回目を例えば最大1200msec開放するようにしてもよい。さらには、1回の役物開放当りにつきトータルで規定時間(例えば1800msec)を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれかの開放パターンにセットされるようにしてもよい。

【2224】

また、S3082において、メインCPU201は、V入賞口3155を開閉させるVシャッター3158の作動態様を決定し、決定した作動態様(例えば、最大開放時間および最大開放回数等)をセットする。本実施形態では、V入賞装置3150の開放時から200msec後にV入賞口3155を開放状態とさせる作動態様をセットする。メインCPU201は、S3082の処理を実行した後、処理をS3083に移す。

【2225】

S3083において、メインCPU201は、V入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、V入賞口3155の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU201は、S3083の処理を実行した後、処理をS3084に移す。

【2226】

S3084において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理(S3084)を行うことにより、このV入賞装置開放準備処理の終了後に、V入賞装置開放制御処理(図153のS3017参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S3084の処理を実行した後、処理をS3085に移す。

【2227】

S3085において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S3085の処理を実行した後、処理をS3086に移す。

【2228】

S3086において、メインCPU201は、V入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV入賞装置開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S3086の処理を実行した後、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図153参照)に戻す。

【2229】

[5-4-10. V入賞装置開放制御処理]

次に、図161を参照して、特別図柄管理処理(図153参照)中のS3017でメインCPU201により実行されるV入賞装置開放制御処理について説明する。図161は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフ

ローチャートである。

【2230】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する(S3091)。

【2231】

S3091において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合(S3091がNO判定の場合)、メインCPU201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図153参照)に戻す。

【2232】

一方、S3091において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合(S3091がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3092に移す。

【2233】

S3092において、メインCPU201は、Vアタッカー3152の作動により開閉入賞口3151が開放されたときにV入賞装置3150の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、V入賞装置3150の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ3153(図140参照)により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Vアタッカーカウントスイッチ3153により計数されたVアタッカー入賞カウンタの値は、メインRAM203内の所定領域に格納される。

【2234】

S3092において、V入賞装置3150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合(S3092がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3093に移す。

【2235】

一方、S3092において、V入賞装置3150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合(S3092がYES判定の場合)、メインCPU201は処理をS3094に移す。

【2236】

S3093において、メインCPU201は、V入賞装置3150の最大開放時間(すなわち開閉入賞口3151の最大開放時間)が経過したか否かを判定する。この処理では、S3082の処理(図160参照)でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【2237】

S3093においてV入賞装置3150の最大開放時間が経過していないと判定された場合(S3093がNO判定の場合)、メインCPU201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図153参照)に戻す。

【2238】

一方、S3093においてV入賞装置3150の最大開放時間が経過していると判定された場合(S3093がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3094に移す。

【2239】

S3094において、メインCPU201は、V入賞装置3150(すなわち開閉入賞口3151)の閉鎖処理を行う。メインCPU201は、S3094の処理を実行した後、処理をS3095に移す。

【2240】

S3095において、メインCPU201は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V入賞口3155への遊技球の通過があったか否か(すなわち、V入賞口スイッチ3156による検出があったか否か)を判定する。なお、上記の規定時間はV入賞装置3150の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Vアタッカー3152の作動が開始してから規定時間内等を、上記の規定時間とする

10

20

30

40

50

ことができる。

【2241】

S3095においてV入賞検出があったと判定された場合（S3095がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3096に移す。

【2242】

S3096において、メインCPU201は、上記S3053と同様に、A時短遊技状態において大当り遊技状態に移行する毎にリミッタ回数を減算していき、リミッタ機能を作動させるか否かのリミッタ回数更新処理を行う。このS3096におけるリミッタ回数更新処理は、第2のルートから大当り遊技状態に移行したときに更新される処理である。メインCPU201は、S3096の処理を実行した後、処理をS3097に移す。

10

【2243】

S3097において、メインCPU201は、V当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図140参照）に出力される信号（例えば、V当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、V当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図143参照）に示されるように例えば4ラウンドまたは10ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施形態では、説明の便宜上、V当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、V当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインCPU201は、S3097の処理を実行した後、処理をS3098に移す。

20

【2244】

また、S3097のV当り遊技制御の開始設定処理において、メインCPU201は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【2245】

S3098において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に行われたV入賞装置3150の開放（すなわちVアタッカー3152の作動）が、1ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V入賞検出があったと判定された（S3095がYES判定された）ことによって実行されるV当り遊技制御は、2ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインCPU201は、S3098の処理を実行した後、処理をS3099に移す。

30

【2246】

S3099において、メインCPU201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU201は、例えば、V入賞装置3150の開放回数（すなわち、Vアタッカー3152の作動回数）の上限値をセットする処理（S3100）、外部端子板184へのV当り信号セット処理（S3101）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S3102）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S3103）、および、V当り開始表示コマンドの送信予約処理（S3104）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S3102）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図153のS3018参照）が行われることとなる。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図153参照）に戻す。

40

【2247】

S3095に戻って、このS3095においてV入賞検出がなかったと判定された場合（S3095がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3105に移す。

【2248】

S3105において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図159を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU20

50

1 は、S 3 1 0 5 の処理を実行した後、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 5 3 参照）に戻す。

【 2 2 4 9 】

【 5 - 4 - 1 1 . 大入賞口開放準備処理 】

次に、図 1 6 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 5 3 参照）中の S 3 0 1 8 でメイン CPU 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 1 6 2 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 2 5 0 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S 3 1 1 1）。

【 2 2 5 1 】

S 3 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S 3 1 1 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 5 3 参照）に戻す。

【 2 2 5 2 】

一方、S 3 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S 3 1 1 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 1 1 2 に移す。

【 2 2 5 3 】

S 3 1 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 1 1 2 の処理を実行した後、処理を S 3 1 1 3 に移す。

【 2 2 5 4 】

S 3 1 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【 2 2 5 5 】

S 3 1 1 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（S 3 1 1 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 1 1 4 に移す。

【 2 2 5 6 】

S 3 1 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理（S 3 1 1 4）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理（図 1 5 3 の S 3 0 2 0 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 1 1 4 の処理を実行した後、処理を S 3 1 1 5 に移す。

【 2 2 5 7 】

S 3 1 1 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン CPU 2 0 1 は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う（S 3 1 1 6）。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 3 1 1 6 の処理後、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 5 3 参照）に戻す。

【 2 2 5 8 】

S 3 1 1 3 に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（S 3 1 1 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 1 1 7 に移す。

【 2 2 5 9 】

S 3 1 1 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 1 1 7 の処理を実行した後、処理を S 3 1 1 8 に移

10

20

30

40

50

す。

【2260】

S3118において、メインCPU201は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、大当り遊技状態に開放する大入賞口として大入賞口3131が選択される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出されたことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口3131を選択し、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され、さらにV入賞検出されたことによって開始されたV当り遊技制御である場合、開放する大入賞口として、大入賞口3131ではなく、V入賞装置3150（すなわち開閉入賞口3151）を選択してもよい。メインCPU201は、S3118の処理を実行した後、処理をS3119に移す。

10

【2261】

S3119において、メインCPU201は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口3131の開放回数、大入賞口3131の最大開放時間、大入賞口3131への最大入賞個数、大入賞口3131への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口3131の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1ラウンドにおいて大入賞口3131が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただし、この場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口3131の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU201は、S3119の処理を実行した後、処理をS3120に移す。

20

【2262】

S3120において、メインCPU201は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口3131またはV入賞装置3150の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU201は、S3120の処理を実行した後、処理をS3121に移す。

【2263】

S3121において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理（S3121）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図153のS3019参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S3121の処理を実行した後、処理をS3122に移す。

30

【2264】

S3122において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S3122の処理を実行した後、処理をS3123に移す。

【2265】

S3123において、メインCPU201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S3123の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図153参照）に戻す。

【2266】

40

【5-4-12. 大入賞口開放制御処理】

次に、図163を参照して、特別図柄管理処理（図153参照）中のS3019でメインCPU201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図163は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【2267】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する（S3131）。

【2268】

S3131において特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定された場合（S31

50

31がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図153参照)に戻す。

【2269】

一方、S3131において特別図柄の制御状態番号が「6」とであると判定された場合(S3131がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3132に移す。

【2270】

S3132において、メインCPU201は、大入賞口3131に入球した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口3131への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ3132(図140参照)により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ3132により計数された大入賞口カウンタの値は、メインRAM203内の所定領域に格納される。

10

【2271】

S3132において、大入賞口3131に入球した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合(S3132がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3133に移す。

【2272】

一方、S3132において、大入賞口3131に入球した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合(S3132がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3134に移す。

20

【2273】

S3133において、メインCPU201は、大入賞口3131の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理(図162のS3119参照)においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【2274】

S3133において大入賞口3131の最大開放時間が経過していないと判定された場合(S3133がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図153参照)に戻す。

【2275】

一方、S3133において大入賞口3131の最大開放時間が経過していると判定された場合(S3133がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3134に移す。

30

【2276】

S3134において、メインCPU201は、大入賞口3131の閉鎖処理を行う。メインCPU201は、S3134の処理を実行した後、処理をS3135に移す。

【2277】

S3135において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S3135)を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理(図153のS3018参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S3135の処理を実行した後、処理をS3136に移す。

40

【2278】

S3136において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S3136の処理を実行した後、処理をS3137に移す。

【2279】

S3137において、メインCPU201は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S3137の処理後、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図153参照)に戻す。

50

【2280】

〔5-4-13. 大当り終了処理〕

次に、図164を参照して、特別図柄管理処理（図153参照）中のS3020でメインCPU201により実行される大当り終了処理について説明する。図164は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【2281】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する（S3141）。

【2282】

S3141において特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定された場合（S3141がNO判定の場合）、メインCPU201は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図153参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図152参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【2283】

S3141において特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定された場合（S3141がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3142に移す。

【2284】

S3142において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグのセットや、各種カウンタ（例えば、天井カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU201は、S3142の処理を実行した後、処理をS3143に移す。

【2285】

S3143において、メインCPU201は、大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、メインCPU201は、リミッタ作動フラグのオン・オフを参照して、リミッタ作動フラグがオフであれば、図143（a）に示す当り種類決定テーブルを決定し、リミッタ作動フラグがオンであれば、図143（b）に示す当り種類決定テーブルを決定する。そして、決定した当り種類決定テーブルを参照し、大当り遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、リミッタ作動フラグがオフである場合には、時短フラグ＝1をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ＝100をセットし、A時短遊技状態であることを識別する時短識別番号＝1もセットする。また、リミッタ作動フラグがオンである場合には、時短フラグ＝0をセット（時短フラグをオフ）するとともに、時短回数カウンタ＝0、時短識別番号＝0をセットする。メインCPU201は、S3143の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図153参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図152参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【2286】

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

【2287】

〔5-4-14. 普通図柄制御処理〕

次に、図165を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS40でメインCPU201により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図165に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU201は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【2288】

図165は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図165に示すフローチャート中の各処理の右方に括

10

20

30

40

50

弧書きで記載した数値（「0」～「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図165に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。

【2289】

メインCPU201は、先ず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S3291）。

【2290】

S3291において普通図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S3291がNO判定の場合）、メインCPU201は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のS41（図21参照）に移す。

10

【2291】

一方、S3291において普通図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S3291がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3292に移す。

【2292】

S3292において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S3292の処理を実行した後、処理をS3293に移す。なお、メインCPU201は、S3292の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S3293以降の処理を行う。

【2293】

S3293において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。このS3293の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS3294に移す。

20

【2294】

この普通図柄の可変表示開始処理において、メインCPU201は、普通図柄判定領域に始動情報として各種乱数値が記憶されていると、「普通図柄の当り判定処理」、「普通図柄決定処理」、「普通図柄の変動パターン決定処理」、「普図用時短管理処理」を行い、その後、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行う。なお、普通図柄の当り判定用乱数値等が抽出されていない場合（普通図柄判定領域に各種乱数値が記憶されていない場合）には、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、普通図柄の変動パターン決定処理等を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」に保持し、遊技球が通過ゲート3126A、3126Bを通過することを待機することになる。

30

【2295】

普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄の当り判定処理では、メインCPU201は、図148に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄の当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）を決定する。

【2296】

普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄決定処理では、メインCPU201は、図149に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を決定する。

40

【2297】

また、普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄の変動パターン決定処理では、メインCPU201は、図151に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄演出選択用乱数値に基づいて、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間を決定する。その後、メインCPU201は、決定した普通図柄の可変表示時間をセットし、普通図柄表示部161に普通図柄の変動表示を開始させる。

50

【 2 2 9 8 】

普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄用時短管理処理では、時短回数カウンタが 1 以上であるか否かを判定し、時短回数カウンタが 1 以上であれば、時短回数カウンタから 1 を減算する。その減算結果として、時短回数カウンタ = 0 であれば、時短フラグ及び時短識別番号をクリアし、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御が行われることになる。また、時短回数カウンタが 1 以上でない場合には、今回の普通図柄用時短管理処理を終了し、時短回数カウンタが 1 以上であっても、時短回数カウンタからの減算結果が、時短回数カウンタ = 0 でなければ、時短フラグ及び時短識別番号をクリアせずに、今回の普通図柄用時短管理処理を終了する。

【 2 2 9 9 】

なお、本実施形態では、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態及び C 時短遊技状態のいずれの時短遊技状態においても、普通図柄の可変表示の開始のときに時短回数カウンタから 1 を減算するように構成しているが、C 時短遊技状態である場合に限り普通図柄の可変表示の開始のときに時短回数カウンタから 1 を減算し、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態である場合には普通図柄の可変表示の開始のときに時短回数カウンタから 1 を減算しないように構成してもよい。

【 2 3 0 0 】

S 3 2 9 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。この S 3 2 9 4 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 2 9 5 に移す。

【 2 3 0 1 】

この普通図柄の可変表示終了処理において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の可変表示時間が終了したか否かの管理を行い、普通図柄の可変表示時間が終了したときには、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。なお、普通図柄の可変表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の可変表示時間が終了することを待機することになる。

【 2 3 0 2 】

S 3 2 9 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄遊技判定処理を行う。この S 3 2 9 5 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 2 9 6 に移す。

【 2 3 0 3 】

この普通図柄遊技判定処理において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたはハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

【 2 3 0 4 】

また、普通図柄遊技判定処理における普通電動役物 1 4 6 の開放パターン設定処理では、図 1 5 0 に示す普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メイン CPU 2 0 1 は、決定した普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。

【 2 3 0 5 】

S 3 2 9 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物開放処理を行う。この S 3 2 9 6 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S

10

20

30

40

50

3 2 9 7 に移す。

【2 3 0 6】

この普通電動役物開放処理において、メインCPU 2 0 1 は、上記 S 3 2 9 5 の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンに従って、普通電動役物 1 4 6 の開放処理を行う。そして、普通電動役物 1 4 6 の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「5」にセットする。

【2 3 0 7】

S 3 2 9 7 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄当り終了処理を行う。この S 3 2 9 7 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メインCPU 2 0 1 は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【2 3 0 8】

この普通図柄当り終了処理において、メインCPU 2 0 1 は、上記 S 3 2 9 3 ～S 3 2 9 6 において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【2 3 0 9】

以上、上述したように、普通図柄の当り判定処理は、上記 S 3 2 9 3 の普通図柄の可変表示開始処理において、普通図柄の可変表示時間をセットするとき（普通図柄の可変表示開示時）の遊技状態に基づいて決定され、普通電動役物 1 4 6 の開放パターンは、上記 S 3 2 9 5 の普通図柄遊技判定処理において、普通図柄の可変表示時間が終了したとき（普通図柄の可変表示終了時）の遊技状態に基づいて決定されることになる。このため、普通図柄の可変表示が行われている間に遊技状態が変更されると、普通図柄の可変表示開示時と普通図柄の可変表示終了時とで異なる遊技状態に基づいて、普通図柄の当り判定や普通電動役物 1 4 6 の開放パターンの決定が行われることになる。

【2 3 1 0】

【5-4-15. スイッチ入力検出処理】

次に、図 1 6 6 を参照して、システムタイマ割込処理（図 4 5 参照）中の S 3 2 0 でメインCPU 2 0 1 により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図 1 6 6 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【2 3 1 1】

第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、普通図柄や特別図柄の始動情報を始動条件が成立するまで所定数まで保留する保留機能が備えられておらず、始動口入賞検出処理や球通過検出処理の処理内容が一部異なっている。また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、大入賞口カウントスイッチ 3 1 3 2、V アタッカーカウントスイッチ 3 1 5 3、V 入賞口スイッチ 3 1 5 6 の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【2 3 1 2】

まず、メインCPU 2 0 1 は、第 1 始動口入賞検出処理を実行する（S 3 3 8 1）。メインCPU 2 0 1 は、S 3 3 8 1 の処理を実行した後、処理を S 3 3 8 2 に移す。

【2 3 1 3】

この第 1 始動口入賞検出処理において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 3 1 2 1 により第 1 始動口 3 1 2 0 への遊技球の入球が検出されると、第 1 始動口 3 1 2 0 に応じた払出情報をセットし、1 つの第 1 特別図柄判定領域に空き領域があるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1 は、1 つの第 1 特別図柄判定領域に空き領域があると判定すると、第 1 特別図柄の始動情報として、各種乱数値（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出し、抽出した各種乱数値を 1 つの第 1 特別図柄判定領域に記憶する。一方、1 つの第 1 特別図柄判定領域に空き領域がないと判定すると、各種乱数値を抽出せずに、第 1 始動口入賞検出処理を終了することにな

10

20

30

40

50

る。

【2314】

次に、メインCPU201は、第2始動口入賞検出処理を実行する（S3382）。メインCPU201は、S3382の処理を実行した後、処理をS3383に移す。

【2315】

この第2始動口入賞検出処理において、メインCPU201は、第2始動口スイッチ3141により第2始動口3140への遊技球の入球が検出されると、第2始動口3140に応じた払出情報をセットし、1つの第2特別図柄判定領域に空き領域があるか否かを判定する。メインCPU201は、1つの第2特別図柄判定領域に空き領域があると判定すると、第2特別図柄の始動情報として、各種乱数値（例えば、第2特別図柄の大当たり判定用乱数値、第2特別図柄の図柄乱数値、第2特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第2特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出し、抽出した各種乱数値を1つの第2特別図柄判定領域に記憶する。一方、1つの第2特別図柄判定領域に空き領域がないと判定すると、各種乱数値を抽出せずに、第2始動口入賞検出処理を終了することになる。

10

【2316】

このように、本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理及び第2特別図柄の当り判定処理を行うために、1つの第1特別図柄判定領域及び第2特別図柄判定領域しか備えておらず、特別図柄の始動情報を始動条件が成立するまで保留するための第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）を備えていない。

20

【2317】

次に、メインCPU201は、一般入賞口通過検出処理を行う（S3383）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口122への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU201は、S3383の処理を実行した後、処理をS3384に移す。

【2318】

次に、メインCPU201は、大入賞口通過検出処理を行う（S3384）。大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、大入賞口カウントスイッチ3132により大入賞口3131への遊技球の入球が検出されると、大入賞口3131に応じた払出情報をセットするとともに、大入賞口3131への遊技球の入賞個数を計数するための大入賞口カウンタに1を加算して更新する。メインCPU201は、S3384の処理を実行した後、処理をS3385に移す。

30

【2319】

次に、メインCPU201は、Vアタッカー通過検出処理を行う（S3385）。Vアタッカー通過検出処理では、メインCPU201は、大入賞口カウントスイッチ3132により大入賞口3131への遊技球の入球が検出されると、V入賞装置3150（開閉入賞口3151）に応じた払出情報をセットするとともに、V入賞装置3150（開閉入賞口3151）への遊技球の入賞個数を計数するためのVアタッカー入賞カウンタに1を加算して更新する。メインCPU201は、S3385の処理を実行した後、処理をS3386に移す。

40

【2320】

次に、メインCPU201は、V入賞口通過検出処理を行う（S3386）。V入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、V入賞口スイッチ3156によりV入賞口3155への遊技球の通過が検出されると、V入賞口通過フラグをオンにする。なお、V入賞口3155に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインCPU201は、S3386の処理を実行した後、処理をS3387に移す。

【2321】

次に、メインCPU201は、球通過検出処理を行う（S3387）。球通過検出処理では、第1通過ゲートスイッチ3127Aまたは第2通過ゲートスイッチ3127Bにより、第1通過ゲート3126Aまたは第2通過ゲート3126Bへの遊技球の通過が検出

50

されると、1つの普通図柄判定領域に空き領域があるか否かを判定する。メインCPU 201は、1つの普通図柄判定領域に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として、各種乱数値（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値及び普通図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出し、抽出した各種乱数値を1つの普通図柄始動判定領域に記憶する。一方、1つの普通図柄始動判定領域に空き領域がないと判定すると、各種乱数値を抽出せずに、球通過検出処理を終了することになる。

【2322】

このように、本実施形態では、普通図柄の当り判定処理を行うために、1つの普通図柄判定領域しか備えておらず、普通図柄の始動情報を始動条件が成立するまで保留するための普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）を備えていない。

10

【2323】

〔5-5. 遊技状態の移行図〕

次に、図167を参照して、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における遊技状態の移行について説明する。図167は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【2324】

上述したように、本実施形態においては、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。また、C時短遊技状態では、普通電動役物3146の開放態様によって適宜左打ちと右打ちとの遊技態様が変化する。

20

【2325】

このため、通常遊技状態においては、第1始動口3120に遊技球が入球したことを契機とした遊技状態の移行が行われ、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では第2始動口3140に遊技球が入球したことを契機とした遊技状態の移行が行われる。また、C時短遊技状態では、第1始動口3120に遊技球が入球したこと、または第2始動口3140に遊技球が入球したことを契機とした遊技状態の移行が行われることになる。以下では、通常遊技状態においては、第1始動口3120に遊技球が入球したことを前提とし、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では第2始動口3140に遊技球が入球したことを前提として説明を行う。

【2326】

図167に示すように、通常遊技状態において、第1始動口3120に遊技球が入球すると、「大当り」、「役物開放当り」または「時短当り」に決定される（図141参照）。

30

【2327】

通常遊技状態において、第1始動口3120に遊技球が入球して「大当り」が決定されると、大当り遊技状態に移行する。

【2328】

また、通常遊技状態において、第1始動口3120に遊技球が入球して「役物開放当り」が決定され、遊技球がV入賞口3155を通過したときには大当り遊技状態に移行し、遊技球がV入賞口3155を通過しなかったときには遊技状態の移行を行わず、通常遊技状態を維持する。

40

【2329】

なお、上述したように、第1始動口3120に遊技球が入球して「役物開放当り」が決定されたとしても、V入賞装置3150（開閉入賞口3151）の開放態様は遊技者にとって不利な開放態様となることから、大当り遊技状態に移行することは極めて困難である。このため、第1始動口3120に遊技球が入球して「役物開放当り」が決定されたときには、実質的に遊技状態の移行が行われず、通常遊技状態が維持されることになる。

【2330】

そして、通常遊技状態からの大当り遊技状態に移行した後は、A時短遊技状態に移行する。

50

【2331】

A時短遊技状態は、A時短遊技状態の終了条件として、「時短回数100回終了（図143参照）」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

【2332】

ここで、「時短回数100回終了」は、「特別図柄の変表示と普通図柄の変表示との変表示の合計回数が100回計数されること」を意味している。

【2333】

なお、本実施形態において、「時短回数100回終了」は、「特別図柄の変表示と普通図柄の変表示との変表示の合計回数が100回計数されること」としたが、「特別図柄の変表示が100回行われること」と「普通図柄の変表示が100回行われること」とのいずれかの条件が成立することとしてもよいし、「特別図柄の変表示が100回行われること」のみとしてもよい。

【2334】

そして、A時短遊技状態において大当り遊技状態に移行すると（A時短遊技状態中の連荘）、リミッタ回数が計数され、リミッタ回数に到達していれば通常遊技状態に移行し、リミッタ回数に到達していなければ再びA時短遊技状態に移行する。

【2335】

また、通常遊技状態において、第1始動口3120に遊技球が入球して「時短当り」が決定されると、C時短遊技状態に移行する。

【2336】

C時短遊技状態は、C時短遊技状態の終了条件として、「時短回数1回終了（図143参照）」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

【2337】

ここで、「時短回数1回終了」は、「特別図柄の変表示が1回計数されること」と「普通図柄の変表示が1回計数されること」とのいずれかの条件が成立することを意味している。また、本実施形態では、「時短回数」の計数は、特別図柄または普通図柄の変表示が行われたときに行われており、大当り遊技状態に移行されていなければ、1回目の特別図柄の変表示が行われたとき、または1回目の普通図柄の変表示が行われたときに、C時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する。

【2338】

また、C時短遊技状態からの大当り遊技状態に移行した後は、大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に移行する。

【2339】

さらに、通常遊技状態において、特別図柄の変表示回数（例えば、天井カウンタ）が天井値（例えば、1000回）に到達すると、通常遊技状態からB時短遊技状態に移行する。

【2340】

B時短遊技状態は、B時短遊技状態の終了条件として、「規定回数（例えば、1212回）の特別図柄の変表示の終了」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

【2341】

B時短遊技状態において、「規定回数の特別図柄の変表示の終了」が成立すると、B時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。また、B時短遊技状態からの大当り遊技状態に移行した後は、大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に移行することになる。

【2342】

なお、本実施形態においては、時短遊技状態として、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態の3つの時短遊技状態を備えているが、B時短遊技状態を備えずに、A時短遊技状態及びC時短遊技状態の2つの時短遊技状態を備えて構成してもよい。

10

20

30

40

50

【2343】

【5-6. 普通電動役物の開放態様】

第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では、普通図柄の可変表示時間との関係において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合の特別図柄の可変表示時間を調整することにより、普通電動役物3146の開放態様（開放パターン）を異ならせることができる。以下に、普通電動役物3146の開放態様の一例について説明する

【2344】

図168は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における通常遊技状態の普通電動役物3146の開放態様の一例を示すタイムチャートである。また、図169は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるC時短遊技状態の普通電動役物3146の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

10

【2345】

図168及び図169は、普通図柄表示部161の変動及び停止と、第1特別図柄表示部163の変動及び停止と、普通電動役物3146を構成する普電用ソレノイド3148の作動及び停止と、遊技状態の移行とを上下に図示している。

【2346】

また、図168及び図169は、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であり、かつ第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であることを前提としている。また、本実施形態においては、通常遊技状態及びC時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、図151の普通図柄の変動パターンテーブルに示したように、10000ms（10s）で固定されている。

20

【2347】

また、図168及び図169においては、図150の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、通常遊技状態における普通電動役物3146の開放時間（200ms）が短い不利な開放態様を「ショート開放」と図示し、C時短遊技状態における普通電動役物3146の開放時間（2000～3000ms）が長い有利な開放態様を「ロング開放」と図示している。さらに、「時短当り」に対応して停止表示する第1特別図柄の種類を「C時短図柄で停止」と図示している。

【2348】

図168（a）は、通常遊技状態において、メインCPU201が、図144の通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動A」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

30

【2349】

図168（a）に示すように、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長いことから、普通図柄の可変表示時間が終了した後（普通図柄の変動終了後）に、遊技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態へと移行している。

【2350】

このため、普通図柄の可変表示時間が終了したとき（普通図柄の変動終了時）には、遊技状態は通常遊技状態であり、図150の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物3146の開放態様として通常遊技状態における「ショート開放」が行われる。

40

【2351】

図168（b）は、通常遊技状態において、メインCPU201が、図144の通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動B」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

【2352】

図168（b）に示すように、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短いことから、普通図柄の可変表示時間が終了する前（普通図柄の変動終了前）に、遊

50

技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態へと移行している。

【2353】

このため、普通図柄の変表示時間が終了したとき（普通図柄の変動終了時）には、遊技状態はC時短遊技状態であり、図150の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物3146の開放態様としてC時短遊技状態における「ロング開放」が行われる。

【2354】

ここで、図168（b）では、C時短遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」が選択されたときの普通電動役物3146の開放態様を示しており、1回の普電用ソレノイド3148の作動（1回の開放）を図示している。なお、C時短遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz2」または「fz3」が選択されたときには、ウェイト時間を挟み、2回の普電用ソレノイド3148の作動が行われることになる。このことは、後述する図169（b）についても同様である。

【2355】

図169（a）は、C時短遊技状態において、メインCPU201が、図145のC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の変表示時間が普通図柄の変表示時間よりも長い「チャンス変動A」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

【2356】

図169（a）に示すように、C時短遊技状態において1回の特別図柄の変表示が行われると、C時短遊技状態の終了条件（時短回数1回終了）が成立し、特別図柄の変表示の開始時にC時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。特別図柄の変表示が行われている間は、通常遊技状態であるものの、特別図柄の変表示が終了して「C時短図柄で停止」した後は、再び通常遊技状態からC時短遊技状態に移行することになる。

【2357】

そして、特別図柄の変表示時間が普通図柄の変表示時間よりも長いことから、普通図柄の変表示時間が終了した後（普通図柄の変動終了後）に、遊技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態へと移行している。

【2358】

このため、普通図柄の変表示時間が終了したとき（普通図柄の変動終了時）には、遊技状態は通常遊技状態であり、図150の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物3146の開放態様として通常遊技状態における「ショート開放」が行われる。

【2359】

図169（b）は、C時短遊技状態において、メインCPU201が、図145のC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の変表示時間が普通図柄の変表示時間よりも短い「チャンス変動B」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

【2360】

図169（b）に示すように、C時短遊技状態において1回の特別図柄の変表示が行われると、C時短遊技状態の終了条件（時短回数1回終了）が成立し、特別図柄の変表示の開始時に、C時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。特別図柄の変表示が行われている間は、通常遊技状態であるものの、特別図柄の変表示が終了して「C時短図柄で停止」した後は、再び通常遊技状態からC時短遊技状態に移行することになる。

【2361】

そして、特別図柄の変表示時間が普通図柄の変表示時間よりも短いことから、普通図柄の変表示時間が終了する前（普通図柄の変動終了前）に、遊技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態へと移行している。

【2362】

このため、普通図柄の変表示時間が終了したとき（普通図柄の変動終了時）には、遊

10

20

30

40

50

技状態はC時短遊技状態であり、図150の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物3146の開放態様としてC時短遊技状態における「ロング開放」が行われる。

【2363】

また、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、C時短遊技状態の終了条件の1つである「時短回数1回終了」は、「特別図柄の変動表示が1回計数されること」に加え、「普通図柄の変動表示が1回計数されること」も条件としている。このため、図168(a)及び図169(a)に示すように、特別図柄の変動表示が終了した後にC時短遊技状態に移行した場合において、意図しない遊技として右打ちを行い、遊技球を第2通過ゲート3126Bに通過させたとしても、普通図柄の変動表示の開始時に遊技状態をC時短遊技状態から通常遊技状態に移行させ、普通電動役物3146の開放態様として意図しない「ロング開放」が行われることを防止することができる。

10

【2364】

このように、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、普通図柄の当り判定処理は、普通図柄の変動表示が行われるとき（普通図柄の変動開始時）の遊技状態に基づいて決定され、普通電動役物3146の開放態様は、普通図柄の変動表示が終了したとき（普通図柄の変動終了時）の遊技状態に基づいて決定されることになることになるので、普通図柄の変動表示が行われている間に遊技状態が変更または維持されることに新たな興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【2365】

特に、本実施形態においては、普通図柄の変動表示時間との関係において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合の特別図柄の変動表示時間を調整することにより、意図的に普通図柄の変動表示が行われている間に遊技状態を変更・維持することができる。

【2366】

さらに、本実施形態においては、図144及び図145に示したように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に、特別図柄の変動表示時間が普通図柄の変動表示時間よりも長い「チャンス変動A」と特別図柄の変動表示時間が普通図柄の変動表示時間よりも短い「チャンス変動B」との選択率が異なる複数の特別図柄の変動パターンテーブルを備え、所定の変更条件により、特別図柄の変動パターンテーブルが切り替わるので、特別図柄の変動パターンテーブルの切り替えにも興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【2367】

特に、本実施形態においては、所定の変更条件として、「役物開放当り」と判定されたときの第1特別図柄表示部163に停止表示された図柄の情報（小当り図柄切替情報）に基づいて、特別図柄の変動パターンテーブルを切り替えられるので、「役物開放当り」や小当り図柄切替情報に興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2368】

また、本実施形態においては、図142及び図143に示したように、第2始動口3140に遊技球が入球すれば、第1始動口3120に遊技球が入球したときよりも、第1のルートまたは第2のルートからの大当り遊技状態に移行し易い。特に、本実施形態では、遊技球が第2始動口3140に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能に構成されている。このため、普通電動役物3146の開放態様として、第2始動口3140に遊技球が入球しやすくなる「ロング開放」に対する価値を高め、普通電動役物3146の開放態様により強い興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【2369】

さらに、本実施形態においては、リミッタ機能を備えているが、リミッタ機能の作動によりA時短遊技状態における連荘が終了して通常遊技状態に移行しても、リミッタ機能の作動後の通常遊技状態の1回目の特別図柄の当り判定処理においては、図147に示す特別図柄の変動パターンテーブルが選択されることになる。この図147に示す特別図柄の

50

変動パターンテーブルは、通常遊技状態において、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様として「ロング開放」が行われやすい有利なチャンス変動 B が選択されやすい特定の変動パターンテーブルであることから、通常遊技状態への移行後に 1 回目の第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第 2 のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させることができ、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【2370】

また、本実施形態においては、C 時短遊技状態の終了条件の 1 つである「時短回数 1 回終了」を「特別図柄の変動表示が 1 回計数されること」とし、かつ、特別図柄の変動表示が行われたときに時短回数を減算して遊技状態が移行可能となるように構成していること

10

【2371】

さらに、本実施形態においては、C 時短遊技状態の終了条件の 1 つである「時短回数 1 回終了」は、「特別図柄の変動表示が 1 回計数されること」に加え、「普通図柄の変動表示が 1 回計数されること」も条件としていることから、C 時短遊技状態において、意図しない遊技として右打ちを行い、遊技球を第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B に通過させたとしても、普通図柄の変動表示の開始時に遊技状態を C 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させ、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様として意図しない「ロング開放」が行われることを防

20

【2372】

さらに、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態においては、第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B は、右側領域 1 0 7 の普通電動役物ユニット 3 1 4 5 の下方に配置されていることから、C 時短遊技状態において、たまたま遊技球が右側領域 1 0 7 を流下し、遊技球が第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B を通過したとしても、その遊技球が普通電動役物 3 1 4 6 へ意図せず入球することを防止することができる。

【2373】

また、本実施形態においては、第 1 始動口 3 1 2 0 を、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A の直下に近接して配置したことにより、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A を通過した遊技球はすぐさま第 1 始動口 3 1 2 0 に入球することになり、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A への遊技球の通過を契機とした普通図柄の変動開始時期と、第 1 始動口 3 1 2 0 への遊技球の入球を契機とした特別図柄の変動開始時期との調整を図ることができる（略同時期に変動表示を開始

30

【2374】

【6. 第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態】

次に、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態について説明する。第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態と異なり、遊技盤ユニット（通過ゲートの配置）の構成、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能が備えられている点、時短遊技状態の終了条件で相違する。

40

【2375】

以降、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機及び第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【2376】

【6-1. 遊技盤ユニット】

図 170 を参照して、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態が備える遊技盤ユニット 4 0 1 0 について説明する。この遊技盤ユニット 4 0 1 0 も、第 1 のパチンコ遊技機及び第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態と同様に、保護ガラス 4 3（図 2 参照）の後方に位置するようにベースドア 3（図 2 参照）の前方に配置される。

50

【2377】

図170は、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態が備える遊技盤ユニット4010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット4010は、遊技パネル4100を備え、遊技パネル4100に各種部材が配置され、遊技パネル4100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【2378】

図170に示されるように、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態が備える遊技盤ユニット4010は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える遊技盤ユニット3010と比して、主に、右側領域107に第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の第2通過ゲート3126Bが備えられていない点で相違している。

10

【2379】

第4のパチンコ遊技機の第2実施形態において、右側領域107に第2通過ゲート3126Bが備えられていないのは、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を備えたことにより、右打ちされた遊技球が第2通過ゲート3126Bを通過して、普通図柄のみの保留数が記憶され、普通図柄と特別図柄との可変表示時間との調整が図れなくなるのを防止するためである。

【2380】

その他、図170には示されていないが、LEDユニット160に、普通図柄用保留表示部162、第1特別図柄用保留表示部165、第2特別図柄用保留表示部166が備えられている点でも相違している。

20

【2381】

〔6-2. 電氣的構成〕

第4のパチンコ遊技機の第2実施形態の制御回路についても、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の制御回路（図140）と比して、第2通過ゲート3126Bへの遊技球の通過を検出する第2通過ゲートスイッチ3127Bの構成が削除され、第1のパチンコ遊技機における普通図柄用保留表示部162、第1特別図柄用保留表示部165、第2特別図柄用保留表示部166の構成が付加されただけであるので、詳しい説明を省略する。

【2382】

また、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態においては、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を備えたことから、メインRAM203は、普通図柄の始動情報を所定数まで保留するための普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）と、特別図柄の始動情報を所定数まで保留するための第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）、及び第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（4）を有していることになる。

30

【2383】

〔6-3. 基本仕様〕

次に、図171～図173を参照して、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態の基本仕様について説明する。

【2384】

第4のパチンコ遊技機の第2実施形態は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と比して、特別図柄と普通図柄との変動時間を同期させるために、主に、特別図柄の変動パターンテーブル、普通図柄の変動パターンテーブル等が相違している。

40

【2385】

また、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態は、A時短遊技状態の終了条件として、「時短回数100回終了」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されているが、「時短回数100回終了」は、普通図柄の可変表示は計数せずに、「特別図柄の可変表示が100回行われること」に設定されている。同様にして、C時短遊技状態の終了条件として、「時短回数1回終了」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されているが、「時短回数1回終了」は、普通図柄の可変表示は計数せずに、「特別図柄の可変表示が1回行われること」に設定されている

50

。

【 2 3 8 6 】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態の特別図柄の当り判定テーブル（図 1 4 1）、特別図柄判定テーブル（図 1 4 2）、当り種類決定テーブル（図 1 4 3）、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 4 8）、普通図柄判定テーブル（図 1 4 9）及び普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 5 0）と共通するので、詳しい説明を省略する。

【 2 3 8 7 】

【 6 - 3 - 1 . 特別図柄の変動パターンテーブル】

図 1 7 1 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における通常遊技状態及び C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図 1 7 2 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルは、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態と同様であるので説明を省略する。なお、図 1 7 1 及び図 1 7 2 に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、は、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 2 3 8 8 】

図 1 7 1 及び図 1 7 2 に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の可変表示時間とが対応付けられている。

【 2 3 8 9 】

メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。そして、メイン CPU 2 0 1 は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。

【 2 3 9 0 】

ここで、図 1 7 1 及び図 1 7 2 の「備考」の欄には、「特別電動役物開放終了時間」と「特図処理終了時間」を参考と記載している。

【 2 3 9 1 】

「特別電動役物開放終了時間」は、「役物開放当り」のときに開放される開閉入賞口 3 1 5 1 の開放時間を意味する。第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」であると、図 1 4 3 の当り種類決定テーブルで説明したように、本実施形態では、不利な「第 1 開放態様」として開閉入賞口 3 1 5 1 が 2 0 0 m s e c の開放時間となることから、「特別電動役物開放終了時間」は「2 0 0 m s e c」が図示されている。

【 2 3 9 2 】

「特図処理終了時間」は、1 つの特別図柄の始動情報に対して、図 1 5 3 に示す特別図柄管理処理が開始してから終了するまでの時間を意味する。具体的には、図 1 5 4 の特別図柄可変表示開始処理（特別図柄の制御状態番号 = 0）が行われてから、図 1 5 9 の特別図柄遊技終了処理が行われるまでの時間を意味する。

【 2 3 9 3 】

（通常遊技状態及び C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図 1 7 1 に示す特別図柄の変動パターンテーブル T C 1 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態がバックアップクリアされた後や、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z 4」に応じた第 1 特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

。

【 2 3 9 4 】

図 1 7 1 に示す特別図柄の変動パターンテーブル T C 2 は、「役物開放当り」の選択図

10

20

30

40

50

柄コマンド「z 5」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【2395】

図171に示す特別図柄の変動パターンテーブルTC3は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z 6」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【2396】

図171に示す特別図柄の変動パターンテーブルTC1～TC3においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間（13300 or 13500 msec）以上の変動パターン「01H」の「チャンス変動A」と、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い変動パターン「02H」の「チャンス変動B」とのいずれかの変動パターンが選択される。

【2397】

第4のパチンコ遊技機の第2実施形態においても、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と同様に、通常遊技状態及びC時短遊技状態においては、普通図柄の可変表示時間との関係から、チャンス変動Aは普通電動役物3146の作動により第2始動口3140が不利な開放態様となりやすく、短いチャンス変動Bは、普通電動役物3146の作動により第2始動口3140が有利な開放態様となりやすい。

【2398】

また、図171（1）～（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブルTC1～TC3は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と同様に、チャンス変動Aとチャンス変動Bとの選択率が異なっている。通常遊技状態及びC時短遊技状態において第2始動口3140が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Bは、特別図柄の変動パターンテーブルT1<特別図柄の変動パターンテーブルT2<特別図柄の変動パターンテーブルT3の順に選択されやすく構成されている。

【2399】

このため、特別図柄の変動パターンテーブルTC1～TC3のうちでは、特別図柄の変動パターンテーブルTC3が、遊技者にとって最も有利な変動パターンテーブルとなっているが、上述したように、選択図柄コマンドとしては、「z 6」<「z 5」<「z 4」の順に選択されやすく構成されていることから、選択図柄コマンド「z 6」に対応した特別図柄の変動パターンテーブルTC3が最も選択され難く構成されている。

【2400】

さらに、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態においては、図171（1）～（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブルTC1～TC3の「備考」欄の「特図処理終了時間」に着目すると、以下に述べる特徴を有している。

【2401】

第1特別図柄の当り判定処理において「時短当り」と判定されたときの不利なチャンス変動Aの特別図柄の変動パターン（01H）は、その「特図処理終了時間」が「13500 msec」となるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。

【2402】

また、第1特別図柄の当り判定処理において「役物開放当り」と判定されたときの特別図柄の変動パターン（0BH）は、その「特図処理終了時間」が「13500 msec」となるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。

【2403】

すなわち、第1特別図柄の当り判定処理において「時短当り」と判定されたときの不利なチャンス変動Aの特別図柄の変動パターン（01H）と、第1特別図柄の当り判定処理において「役物開放当り」と判定されたときの特別図柄の変動パターン（0BH）との「特図処理終了時間」が、同じ時間になるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。

【2404】

ここで、第1特別図柄の当り判定処理において「時短当り」と判定されたときの不利なチャンス変動Aの特別図柄の変動パターン(01H)と、第1特別図柄の当り判定処理において「役物開放当り」と判定されたときの特別図柄の変動パターン(0BH)とは、第4のパチンコ遊技機においては、「実質的に特別図柄ハズレ」に相当する特別図柄の変動パターンである。そして、実質的に特別図柄ハズレに相当する特別図柄の変動パターン(01H、0BH)は、全て同じ「特図処理終了時間」となるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。

【2405】

(リミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブル)

10

図172(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZC1は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1回目の特別図柄の当り判定処理において選択される特定の変動パターンテーブルである。

【2406】

図172(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZC1においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、通常遊技状態において第2始動口3140が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Bが必ず選択されるように構成されている。

【2407】

第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と同様に、通常遊技状態においてチャンス変動Bが選択されると、第2始動口3140が有利な開放態様となり、遊技球が第2始動口3140に入球しやすくなる。そして、本実施形態では、上述したように、遊技球が第2始動口3140に入球すれば、第1のルートまたは第2のルートからの大当り遊技状態に移行しやすく、遊技球が第2始動口3140に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能となっている。

20

【2408】

このため、リミッタ機能の作動により時短遊技状態における連荘が終了しても、通常遊技状態への移行後に1回目の第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第2のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させることができるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

30

【2409】

また、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンテーブルZC1は、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Bが必ず選択されるように構成したが、チャンス変動Bよりも低い確率で、第2始動口3140が不利な開放態様となりやすいチャンス変動Aが選択されるように構成してもよい。

【2410】

図147(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZC2は、図147(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZC1の変形例であり、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される特定の変動パターンテーブルである。特別図柄の変動パターンテーブルZC2は、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Aを20%、チャンス変動Bを80%の確率で選択されるように構成している。

40

【2411】

このようにしても、通常遊技状態への移行後に1回目の第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第2のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させる確率が高まるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【2412】

なお、特別図柄の変動パターンテーブルZC1、ZC2は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変

50

動パターンテーブルとしたが、1回目に限られず、例えば、特別図柄の保留機能に対応して、特別図柄の始動情報を特定の保留数（例えば4個）まで保留するときには、特定の保留数までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよいし、任意の所定回数までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよい。

【2413】

なお、本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動A及びチャンス変動Bを1つとしたが、普通図柄の可変表示時間を基準として、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間以上の複数のチャンス変動A群、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い複数のチャンス変動B群を備えて構成してもよい。

10

【2414】

[6-3-2. 普通図柄の変動パターンテーブル]

図173は、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図173に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2415】

図173に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態と、普通図柄の当り判定処理の結果と、通過ゲート3126Aを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、普通図柄演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

20

【2416】

メインCPU201は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態と、普通図柄の当り判定処理の結果と、通過ゲート3126Aを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。そして、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

30

【2417】

ここで図173の「備考」の欄には、「可変表示終了時の遊技状態」と「普通電動役物開放終了時間」と「普図処理終了時間」を参考と記載している。

【2418】

「可変表示終了時の遊技状態」とは、普通図柄の可変表示が終了したときの遊技状態を意味し、普通図柄の可変表示を開始したときの遊技状態とは異なる場合がある。なお、「可変表示終了時の遊技状態」には、A時短遊技状態及びB時短遊技状態も存在するが、本実施形態の遊技性とはあまり関係がないため、備考での説明を省略している。

【2419】

「普通電動役物開放終了時間」は、普通電動役物3146の開放パターンの終了時間（1回目の開放時間＋ウェイト時間＋2回目の開放時間）を意味する。通常遊技状態において、普通図柄の当り判定処理の結果として「普通図柄当り」であると、図150の普通図柄当り種類決定テーブルで説明したように、1回目の開放時間200msecのみが普通電動役物開放終了時間となる。また、C時短遊技状態において、普通図柄の当り判定処理の結果として「普通図柄当り」であると、図150の普通図柄当り種類決定テーブルで説明したように、1回目の開放時間とウェイト時間と2回目の開放時間とを合計した2500msec、4600msec、5600msecのいずれかが普通電動役物開放終了時間となる。

40

【2420】

「普図処理終了時間」は、1つの普通図柄の始動情報に対して、図165に示す普通図

50

柄制御処理が開始してから終了するまでの時間を意味する。

【2421】

特に、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態においては、図173に示す普通図柄の変動パターンテーブルの「備考」欄の「普図処理終了時間」に着目すると、以下に述べる特徴を有している。

【2422】

普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはC時短遊技状態の場合において、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄当り」と判定されたときの普通図柄の変動パターン(01H)は、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態が通常遊技状態であるときの「普図処理終了時間」がいずれも「13500msec」となるように、普通図柄の可変表示時間が設定されている。

10

【2423】

また、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはC時短遊技状態の場合において、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄ハズレ」と判定されたときの普通図柄の変動パターン(02H)は、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態によらず、その「普図処理終了時間」がいずれも「13500msec」となるように、普通図柄の可変表示時間が設定されている。

【2424】

ここで、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはC時短遊技状態の場合において、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態が通常遊技状態のときには、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄当り」と判定されたとしても、図150に示したように、普通電動役物3146の開放パターンは、不利な開放態様となる。また、普通図柄の当り判定処理が「普通図柄ハズレ」であることも、普通電動役物3146が作動せず、当然に遊技者にとって不利となる。

20

【2425】

このため、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはC時短遊技状態の場合において、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄当り」と判定されたものの、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態が通常遊技状態になってしまう普通図柄の変動パターン(所定の01H)と、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄ハズレ」と判定されたときの普通図柄の変動パターン(02H)とは、遊技者にとって不利な「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンである。そして、「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンは、全て同じ「普図処理終了時間」となるように、普通図柄の可変表示時間が設定されている。

30

【2426】

そして、図171及び図172に示す特別図柄の変動パターンテーブルと、図173に示す普通図柄の変動パターンテーブルとを対比すると、「実質的に特別図柄ハズレ」に相当する特別図柄の変動パターンにおける「特図処理終了時間(13500msec)」(図171及び図172参照)と、「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンにおける「普図処理終了時間(13500msec)」(図173参照)とが同じ時間となるように構成されている。

40

【2427】

これにより、図174を用いて後述するように、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能が備えたとしても、普通図柄と特別図柄との可変表示開始時期のずれを抑制することができる。

【2428】

[6-4. 主制御処理]

第4のパチンコ遊技機の第2実施形態において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理(各種モジュール)は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と比して、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を行うための処理、普通図柄の可変表示が行われるときには時短回数を減算しないことが異なるものの

50

、その他の処理については同様である。この保留機能を行うための処理は、第 1～3 のパチンコ遊技機と同様であるが、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態で用いた図面を用いて相違点を説明する。

【2429】

（特別図柄可変表示開始処理）

第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄可変表示開始処理（図 154 参照）においては、特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S3021 の YES）、特別図柄判定領域に記憶された始動情報（特別図柄の大当り判定用乱数値等）を用いて特別図柄の当り判定処理を行っている（S3022）。しかしながら、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における特別図柄可変表示開始処理においては、特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S3021 の YES）、「特別図柄の始動情報シフト処理」を行った後に、特別図柄の当り判定処理（S3022）を行うことになる。

10

【2430】

具体的には、「特別図柄の始動情報シフト処理」では、特別図柄可変表示開始処理が第 1 特別図柄を処理対象としている場合には、メイン RAM 203 の第 1 特別図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域にシフトし、第 1 特別図柄始動記憶領域（2）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（3）にシフトする。なお、特別図柄可変表示開始処理が第 2 特別図柄を処理対象としている場合には、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に代わり、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）が、第 1 特別図柄を処理対象とした時と同様にシフトされる。

20

【2431】

（普通図柄制御処理）

第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄制御処理（図 166 参照）の普通図柄の可変表示開始処理（S3293）においては、普通図柄判定領域に始動情報として各種乱数値が記憶されていると普通図柄の当り判定処理を行っている。しかしながら、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における普通図柄の可変表示開始処理においては、上記「特別図柄の始動情報シフト処理」と同様に、普通図柄の始動情報シフト処理を行った後に、普通図柄判定領域に始動情報として各種乱数値が記憶されていると普通図柄の当り判定処理を行うことになる。また、普通図柄制御処理（図 165 参照）の普通図柄の可変表示開始処理（S3293）においては、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における「普図用時短管理処理」は行われないことになる。

30

【2432】

（スイッチ入力検出処理）

第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるスイッチ入力検出処理（図 166 参照）の第 1 始動口入賞検出処理（S3381）、第 2 始動口入賞検出処理（S3382）、球通過検出処理（S3387）において、抽出した始動情報を 1 つの特別図柄判定領域または普通図柄始動判定領域に記憶するように処理を行っている。しかしながら、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における特別図柄可変表示開始処理においては、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）、及び第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）の空きを参照しながら、始動情報を記憶することになる。このことは、第 1 のパチンコ遊技機と同様である。

40

【2433】

〔6-5. 普通電動役物の開放態様〕

図 174 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における通常遊技状態または C 時短遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

50

【2434】

図174は、普通図柄表示部161の変動及び停止と、普通電動役物3146を構成する普電用ソレノイド3148の作動及び停止と、第1特別図柄表示部163の変動及び停止と、遊技状態の移行とを上下に図示している。

【2435】

また、図174においては、図150の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、通常遊技状態における普通電動役物3146の開放時間が短い(200ms)不利な開放態様を「ショート開放」と図示し、C時短遊技状態における普通電動役物3146の開放時間が長い(2000~3000ms)有利な開放態様を「ロング開放」と図示している。さらに、「時短当り」に対応して停止表示する第1特別図柄の種類を「C時短図柄で停止」と図示し、「役物開放当り」のときに開放される開閉入賞口3151の開放時間を「役物開放終了時間」と図示している。

10

【2436】

図174の(ア)の時期においては、1回目に可変表示される第1特別図柄と普通図柄を示し、遊技状態がC時短遊技状態であるときに、普通図柄表示部161では、「普通図柄ハズレ」に対応した普通図柄の可変表示時間が開始され、第1特別図柄表示部163では、「役物開放当り」に対応した第1特別図柄の可変表示時間が開始されている。また、第1特別図柄の可変表示時間の開始に伴い、遊技状態がC時短遊技状態から通常遊技状態に移行している。

20

【2437】

「役物開放当り」に対応した第1特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄ハズレ」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも短いものの、第1特別図柄の可変表示時間に「特別電動役物開放終了時間」を加算した「特図処理終了時間」は、普通図柄における「普図処理終了時間」と同じ時間に設定されている。

【2438】

このため、図174の(イ)の時期において、第1特別図柄における「特図処理終了時間」と普通図柄における「普図処理終了時間」と同じ時間に設定されていることから、2回目に可変表示される第1特別図柄と普通図柄との変動開始時期が略同期することになる。

30

【2439】

図174の(イ)の時期において、遊技状態が通常遊技状態であるときに、普通図柄表示部161では、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が開始され、第1特別図柄表示部163では、「時短当り」に対応した不利なチャンス変動Aの第1特別図柄の可変表示時間が開始されている。

【2440】

「時短当り」に対応した不利なチャンス変動Aの第1特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも長く、普通図柄の可変表示時間が終了した後に第1特別図柄の可変表示時間が終了し、遊技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態へと移行する。

【2441】

このため、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が終了したときには、第1特別図柄の可変表示時間は終了しておらず、遊技状態は通常遊技状態であり、図150の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物の開放態様として通常遊技状態における「ショート開放」が行われる。

40

【2442】

そして、「時短当り」に対応した不利なチャンス変動Aの第1特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも長いものの、普通図柄の可変表示時間に「普通電動役物開放終了時間」である「ショート開放」の時間を加算した「普図処理終了時間」は、第1特別図柄における「特別図柄処理終了時間」と同じ時間に設定されている。

50

【2443】

このため、図174の（ウ）の時期においても、第1特別図柄における「特図処理終了時間」と普通図柄における「普図処理終了時間」と同じ時間に設定されていることから、3回目に可変表示される第1特別図柄と普通図柄との変動開始時期が略同期することになる。

【2444】

図174の（ウ）の時期において、遊技状態がC時短遊技状態であるときに、普通図柄表示部161では、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が開始され、第1特別図柄表示部163では、「時短当り」に対応した有利なチャンス変動Bの第1特別図柄の可変表示時間が開始されている。また、第1特別図柄の可変表示時間の開始に伴い、遊技状態がC時短遊技状態から通常遊技状態に移行している。

10

【2445】

図174の（エ）の時期において、「時短当り」に対応した有利なチャンス変動Bの第1特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも短く、普通図柄の可変表示時間が終了する直前に第1特別図柄の可変表示時間が終了し、遊技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態に移行する。

【2446】

図174の（オ）の時期において、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が終了するときには、第1特別図柄の可変表示時間が既に終了して遊技状態はC時短遊技状態に移行しており、図150の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物の開放態様としてC時短遊技状態における「ロング開放」が行われる。

20

【2447】

このように、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態においては、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における効果を奏する構成に加え、「実質的に特別図柄ハズレ」に相当する特別図柄の変動パターン（01H、0BH）における「特図処理終了時間」と、「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンにおける「普図処理終了時間」とが同じ時間になるように構成されている（図171～図173）。これにより、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能が備えたとしても、大当たりになるまでは、普通図柄と特別図柄との変動時期のずれを抑制することができる。

【2448】

30

<第4のパチンコ遊技機の変形例>

次に、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態及び第2実施形態の変形例について説明する。

【2449】

第4のパチンコ遊技機の第1実施形態及び第2実施形態においては、左側領域106から流下した遊技球が遊技釘に衝突しながら、第1通過ゲート3126A及び第1始動口3120に直接に通過／入球可能に構成されている。しかしながら、第1通過ゲート3126A及び第1始動口3120に通過／入球するためには、遊技球が振り分け装置（例えば、所謂クルーン等）に入球して、振り分け装置により特定の排出口へと振り分けられた遊技球のみが第1通過ゲート3126A及び第1始動口3120に通過／入球するように構成してもよい。例えば、センター役物115に形成されたステージ118を振り分け装置として、ワープ入口117に進入した遊技球が、振り分け装置により図示しない複数の排出口に振り分けられるように構成し、特定の排出口へと振り分けられた遊技球のみが第1通過ゲート3126A及び第1始動口3120に通過／入球するように構成してもよい。特に、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態のように、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能は備えられていない場合には、単位時間当たりの第1通過ゲート3126A及び第1始動口3120への通過／入球率を低下させても、振り分け装置により遊技の興趣の維持を図ることができる。

40

【2450】

また、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態及び第2実施形態においては、特別図柄の

50

可変表示が行われるときに、特別図柄の変動パターンテーブルにあらかじめ定められた特別図柄の可変表示時間を決定するように構成したが、特別図柄の可変表示時間を決定するに際し、既に可変表示されている普通図柄の可変表示時間の残存時間に基づいて、特別図柄の可変表示時間を決定するように構成してもよい。例えば、遊技者に有利な特別図柄の「チャンス変動 B」が決定された場合は、既に可変表示されている普通図柄の可変表示時間の残存時間よりも短い第 1 特別図柄の可変表示時間を算出して（例えば、普通図柄の可変表示時間の残存時間 - 1 秒）、算出した時間をチャンス変動 B の第 1 特別図柄の可変表示時間として決定する。また、遊技者に不利な特別図柄の「チャンス変動 A」が決定された場合は、既に可変表示されている普通図柄の可変表示時間の残存時間よりも長い第 1 特別図柄の可変表示時間を算出して（例えば、普通図柄の可変表示時間の残存時間 + 1 秒）、算出した時間をチャンス変動 A の第 1 特別図柄の可変表示時間として決定する。特に、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を備えた場合には、リアルタイムに普通図柄と特別図柄との可変表示時間の終了時期を調整できるので有効的である。

10

【2451】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態においては、遊技盤ユニット 3010 の右側領域 107 に第 2 通過ゲート 3126B を備えたが、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態に示したように、遊技盤ユニット 3010 の右側領域 107 に第 2 通過ゲート 3126B を備えなくてもよい。

20

【2452】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態及び第 2 実施形態においては、特別図柄の可変表示が行われるときに時短回数を減算して、時短遊技状態から通常遊技状態へと移行可能に構成したが、第 1～3 のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄の可変表示が行われた後に、時短回数を減算して、時短遊技状態から通常遊技状態へと移行可能に構成してもよい。

【2453】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態及び第 2 実施形態においては、特定条件下（A 時短遊技状態）における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数となると、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態を一部規制する「リミッタ機能」を備えたが、リミッタ機能を備えなくてもよい。

30

【2454】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態及び第 2 実施形態においては、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「役物開放当り」が決定されるように構成したが、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「役物開放当り」が決定されないように構成してもよい。

【2455】

（その他）

上述の第 4 のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

40

【2456】

また、第 4 のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【2457】

更に、上記【4. 拡張例】は、第 4 のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【2458】

【7. 第 5 のパチンコ遊技機】

次に、第 5 のパチンコ遊技機について説明する。第 5 のパチンコ遊技機は、所謂 1 種タ

50

イブのパチンコ遊技機であるが、第1のパチンコ遊技機が特別図柄を用いる「特別図柄ゲーム」を主とした遊技性であったのに対し、第5のパチンコ遊技機が普通図柄を用いる「普通図柄ゲーム」を主とした遊技性であることが相違しており、それに伴い各種部材の構成が一部異なっている。

【2459】

また、第5のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機とは異なり、2種類の特別図柄（第1特別図柄と第2特別図柄）を備えておらず、1種類の特別図柄しか備えられていない。このため、上述したような「優先変動機」、「順次変動機」、「同時変動機」のような概念がない。なお、第1～3のパチンコ遊技機と同様に、2種類の特別図柄（第1特別図柄と第2特別図柄）を備えてもよい。

【2460】

以降、第5のパチンコ遊技機の実施形態を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【2461】

〔7-1. 遊技盤ユニット〕

図175を参照して、第5のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット5010について説明する。この遊技盤ユニット5010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43（図2参照）の後方に位置するようにベースドア3（図2参照）の前方に配置される。

【2462】

図175は、第5のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット5010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット5010は、遊技パネル5100を備え、遊技パネル5100に各種部材が配置され、遊技パネル5100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【2463】

図175に示されるように、第5のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット5010は、第1のパチンコ遊技機と比して、主に、第1通過口5126Aと、第2通過口5126Bと、始動口5140と、普通電動役物ユニット5145と、特別電動役物ユニット5130との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【2464】

（第1通過口）

第1通過口5126Aは、表示装置7の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が通過可能（右打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となるように配置されている。また、第1通過口5126Aには、第1通過口5126Aへの遊技球の通過を検出する第1通過口スイッチ5127A（後述の図176参照）が備えられている。そして、第1通過口5126Aを通過した遊技球は、遊技パネル5100の裏側の流路を流下して機外に排出される。

【2465】

（第2通過口）

第2通過口5126Bは、右側領域107の後述する普通電動役物ユニット5145の上方に配置されており、右打ちされた遊技球のみが通過できるように配置されている。また、第2通過口5126Bには、第2通過口5126Bへの遊技球の通過を検出する第2通過口スイッチ5127B（後述の図176参照）が備えられている。そして、第2通過口5126Bを通過した遊技球は、普通電動役物ユニット5145に向けて右側領域107を流下する。

【2466】

第1通過口5126Aまたは第2通過口5126B（以下、適宜「通過口5126A、5126B」ともいう）に遊技球が通過すると、普通図柄抽選や、普通図柄の可変表示が

10

20

30

40

50

行われる。

【2467】

特に、第5のパチンコ遊技機においては、遊技球が第1通過口5126Aを通過したとき（第1通過口スイッチ5127Aが遊技球を検出したとき）には、所定数の賞球（例えば3個の遊技球）が払い出され、遊技球が第2通過口5126Bを通過したとき（第2通過口スイッチ5127Bが遊技球を検出したとき）には、賞球は払い出されないように構成されている。

なお、遊技球が第2通過口5126Bを通過したときには、所定数の賞球が払い出されるように構成してもよいし、遊技球が第1通過口5126Aを通過したときには、賞球は払い出されないように構成してもよい。

10

【2468】

（始動口）

始動口5140は、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となるように、右側領域107に配置されている。また、第2通過口5126Bを通過した遊技球が、始動口5140に入球可能となるように、始動口5140の下方に配置されている。また、始動口5140には、始動口5140への遊技球の入球を検出する始動口スイッチ5141が備えられている。

【2469】

始動口5140に遊技球が入球すると、特別図柄抽選や、特別図柄の可変表示が行われたり、所定数の賞球（例えば1個の遊技球）が払い出されたりすることになる。

20

【2470】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット5145は、始動口5140と、始動口5140への遊技球の入球を検出する始動口スイッチ5141と、普通電動役物5146とを一体化したユニット体であって、右側領域107に配置されている。

【2471】

普通電動役物5146は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ5147と、この普電用シャッタ5147を作動させる普電用ソレノイド5148（後述の図176参照）とを備える。普通電動役物5146すなわち普電用シャッタ5147は、始動口5140への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、始動口5140への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

30

【2472】

具体的には、普電用シャッタ5147は、始動口5140の入口前に配置された略三角形の入球防止部と始動口5140に向けて傾斜した板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ5147が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技パネル5100の表面から遊技球の直径よりも長い距離にある遊技球非接触個所に移動して始動口5140への遊技球の入球を阻害せず、板状の入球誘導部は、遊技パネル5100の表面から遊技球の直径以下の距離にある遊技球接触個所に移動して、右側領域107に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を始動口5140へ誘導する。一方、普電用シャッタ5147が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技球接触個所に移動して始動口5140への遊技球の入球を阻害し、板状の入球誘導部は、遊技パネル5100に埋没し、右側領域107に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球の流下を阻害しない。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ5147に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

40

【2473】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット5130は、大入賞口5131と、大入賞口5131への遊技球の入球を検出する大入賞口カウントスイッチ5132と、特別電動役物5133とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット5130は、右側領域107において下方に配置されている。なお、特別電動役物ユニット5130を第1通過口5126Aの下

50

方に配置したり、センター役物 1 1 5 の上部において配置したりするようにしてもよい。

【2 4 7 4】

大入賞口 5 1 3 1 は、閉鎖状態から開放状態に移行可能な入賞口である。大入賞口 5 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」または「小当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合のときである。大入賞口 5 1 3 1 は、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されているときに規定個数（例えば 1 0 個）までの遊技球が入球可能となり、この大入賞口 5 1 3 1 に遊技球が入球すると、大入賞口 5 1 3 1 に応じた賞球（例えば 1 5 個の遊技球）が払い出されることになる。

【2 4 7 5】

特別電動役物 5 1 3 3 は、前後方向に進退可能な突出板型の特電用シャッタ 5 1 3 4 と、この特電用シャッタ 5 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 5 1 3 5（後述の図 1 7 6 参照）とを備える。特別電動役物 5 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 5 1 3 4 は、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【2 4 7 6】

具体的には、特電用シャッタ 5 1 3 4 は、アウト口 1 7 8 側に向けて緩やかに傾斜（例えば 5 ～ 1 0 度）した板状の屋根部で構成されている。特電用シャッタ 5 1 3 4 が開放状態であるときには、屋根部が遊技パネル 5 1 0 0 に埋没して大入賞口 5 1 3 1 が開口し、右側領域 1 0 7 を流下している遊技球や、屋根部の上に転動してる遊技球が入球可能となる。特電用シャッタ 5 1 3 4 が閉鎖状態であるときには、屋根部が遊技パネル 5 1 0 0 から突出しており、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【2 4 7 7】

特に、第 5 のパチンコ遊技機においては、特電用シャッタ 5 1 3 4 を緩やかに傾斜した板状の屋根部とし、特電用シャッタ 5 1 3 4 が閉鎖状態であるときには、屋根部の上に遊技球が転動可能であるように構成したことから、小当り遊技状態に制御され、大入賞口 5 1 3 1 が極めて短い時間だけ開口されるとしても、屋根部の上に転動してる 1 又は複数の遊技球を大入賞口 5 1 3 1 に向けて落下させ、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球を可能にしている。

【2 4 7 8】

〔7-2. 電氣的構成〕

次に、図 1 7 6 を参照して、第 5 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 1 7 6 は、第 5 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【2 4 7 9】

図 1 7 6 に示されるように、第 5 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 と、から構成される。

【2 4 8 0】

しかしながら、第 5 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主制御回路 2 0 0 に接続されるデバイスの構成が一部異なっている。具体的には、第 5 のパチンコ遊技機は、特別図柄表示部 5 1 6 0、特別図柄用保留表示部 5 1 6 1、普電用ソレノイド 5 1 4 8、特電用ソレノイド 5 1 3 5、始動口スイッチ 5 1 4 1、第 1 通過口スイッチ 5 1 2 7 A、第 2 通過口スイッチ 5 1 2 7 B、大入賞口カウントスイッチ 5 1 3 2 の構成が一部異なっている。また、第 5 のパチンコ遊技機は、確変制御を実行しないため、第 1 のパチンコ遊技機における確変報知用表示部 1 6 7 は備えられていない。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【2 4 8 1】

（特別図柄表示部）

特別図柄表示部 5 1 6 0 は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、

10

20

30

40

50

LEDユニット160において複数のLEDから構成されている。具体的には、特別図柄表示部5160は、第1のパチンコ遊技機の特別図柄表示部5160に相当する8個のLED163a～163hからなるLED群から構成されている（図5参照）。

【2482】

特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、特別図柄表示部5160を構成する8個のLED163a～163hの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す特別図柄の可変表示が開始される。特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示が停止し、特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【2483】

（特別図柄用保留表示部）

特別図柄用保留表示部5161は、特別図柄の始動情報すなわち特別図柄の可変表示が保留されている場合、保留されている特別図柄の可変表示の数（以下、「特別図柄の保留数」と称する）を表示するものであって、LEDユニット160において複数のLEDから構成されている。具体的には、特別図柄用保留表示部5161は、第1のパチンコ遊技機の第1特別図柄用保留表示部165に相当する2個のLED165a, 165bからなるLED群から構成されている（図5参照）。ここで、「特別図柄の可変表示が保留されている」とは、始動口5140への遊技球の通過が検出されて特別図柄の始動情報が抽出されてから、特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

【2484】

特別図柄用保留表示部5161は、第1のパチンコ遊技機の第1特別図柄用保留表示部165と同様に、2個のLED165a, 165bの点灯・消灯の組み合わせによって特別図柄の可変表示の保留数を表示する。

【2485】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド5148は、普電用シャッタ5147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド5148は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、普電用シャッタ5147を前方に進出させて始動口5140を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、普電用シャッタ5147を後方に退出させて始動口5140を閉鎖状態とさせる。

【2486】

（特電用ソレノイド）

特電用ソレノイド5135は、特電用シャッタ5134を作動させる電磁ソレノイドである。特電用ソレノイド5135は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、特電用シャッタ5134を後方に退出させ大入賞口5131を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、特電用シャッタ5134を前方に進出させて大入賞口5131を閉鎖状態とさせる。

【2487】

（始動口スイッチ）

始動口スイッチ5141は、始動口5140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。始動口スイッチ5141が始動口5140への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、演出選択用乱数値等）を抽出し、抽出した特別図柄の始動情報を特別図柄の当り判定処理に用いたり、特別図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球（例えば1個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【2488】

（第1通過口スイッチ）

第1通過口スイッチ5127Aは、第1通過口5126Aへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第1通過口スイッチ5127Aが第1通過口5126Aへの遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報（普通図柄当

10

20

30

40

50

り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値、普通図柄演出選択用乱数値等)を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【2489】

(第2通過口スイッチ)

第2通過口スイッチ5127Bは、第2通過口5126Bへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第2通過口スイッチ5127Bが第2通過口5126Bへの遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報(普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等)を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったりすることになる。なお、第2通過口スイッチ5127Bにより第2通過口5126Bへの遊技球の通過が検出されたとしても、賞球の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示することはない。

10

【2490】

(大入賞口カウントスイッチ)

大入賞口カウントスイッチ5132は、大入賞口5131への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。大入賞口カウントスイッチ5132が大入賞口5131への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、1ラウンドあたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、大入賞口5131に応じた賞球(例えば15個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

20

【2491】

(表示装置)

表示装置7(図175参照)は、第1のパチンコ遊技機と同様の装置であるが、表示装置7の表示領域には、通常遊技状態において特別図柄に対応する演出用識別図柄を可変表示させるのではなく、通常遊技状態において普通図柄に対応する演出用識別図柄を可変表示させる点が異なっている。

【2492】

[7-3. 基本仕様]

次に、図177～図184を参照して、第5のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第5のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

30

【2493】

第5のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインCPU201は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第5のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【2494】

本実施形態において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A時短遊技状態及びC時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置7の表示領域に表示する制御を実行する。なお、第5のパチンコ遊技機では、B時短遊技状態が実行されないものの、B時短遊技状態を実行可能としてもよい。

40

【2495】

[7-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図177は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図177に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている

50

【2496】

特別図柄の当り判定テーブルには、始動口5140への入球に基づいて実行される特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「時短当り判定値データ」）とが対応付けて規定されている。なお、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0～65535の範囲（幅）で発生する。

【2497】

図177に示すように、始動口5140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「小当り」または「時短当り」に決定する。

【2498】

本実施形態では、始動口5140に遊技球が入球し「小当り」が決定され、小当り遊技状態に移行しても、大入賞口5131に遊技球が入球可能であり、所定数の遊技球（例えば、150個）の払い出しが可能となっている。また、「時短当り」が決定されたとしてもC時短遊技状態に移行して、再び遊技球を始動口5140に入球させることができる。

このため、遊技球が始動口5140に入球すれば、「大当り」または「小当り」を契機とした遊技球の払い出しが行われることになるので、通常遊技状態においては、始動口5140を開放させて、始動口5140に遊技球を入球させることを目標としたゲームが行われることになる。

【2499】

なお、特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「ハズレ」が決定されるように構成してもよい。「ハズレ」に決定されるようにした場合、「ハズレ」よりも「小当り」または「時短当り」の方が高い確率で決定されるように規定することが好ましい。

【2500】

なお、第5のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および小当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および小当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、小当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、小当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第5のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【2501】

【7-3-2. 特別図柄判定テーブル】

図178は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図178に示す特別図柄判定テーブルは、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている

【2502】

特別図柄判定テーブルは、始動口5140に遊技球が入球した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【2503】

「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【2504】

図178に示す特別図柄判定テーブルによれば、特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が0～49のいずれかである

10

20

30

40

50

場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、特別図柄の図柄乱数値が50～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【2505】

また、特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が0～49のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。また、特別図柄の図柄乱数値が50～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

10

【2506】

また、特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、特別図柄の図柄乱数値が例えば0～99のいずれであっても、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

【2507】

なお、第5のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに特別図柄表示部5160（図176参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部5160には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。

20

【2508】

【7-3-3. 当り種類決定テーブル】

図179は、第5のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。なお、図179に示す当り種類決定テーブルは、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

30

【2509】

図179に示されるように、当り種類決定テーブルには、選択図柄コマンドに対して、大当り遊技状態の態様と、小当り遊技状態の態様と、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）とが対応付けられている。

【2510】

メインCPU201は、当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいて、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定する。

【2511】

ここで、「大当り遊技状態」においては、大入賞口5131の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定数のラウンド数にわたって行われる。1回のラウンドに対して、大入賞口5131が開放している開放時間が経過するか、規定個数（10個）の遊技球が大入賞口5131に入球すると、大入賞口5131を開放状態から閉鎖状態に移行させ、1回のラウンドが終了する。そして、所定数のラウンド数が終了すると、大当り遊技状態が終了することになる。

40

【2512】

「大当り遊技状態の態様」は、大当り遊技状態のときに開放される大入賞口5131の開放態様を示し、本実施形態では、大当り遊技状態におけるラウンド数と1回のラウンドあたりの開放時間を示している。なお、1回のラウンドあたりに大入賞口5131を複数回開閉させるように開放回数を決定してもよいし、複数の大入賞口を備え、開放する大入

50

賞口を決定してもよい。

【2513】

本実施形態においては、1回のラウンドに対して10個の遊技球が大入賞口5131に入球すると1回のラウンドが終了し、大入賞口5131に遊技球が入球する毎に15個の遊技球（賞球）が払い出されるように設定されている。このため、図179に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「z1」であるときには、10ラウンドが決定され、10ラウンド×10個×15賞球＝1500個の遊技球が払い出し可能になり、選択図柄コマンド「z2」であるときには、4ラウンドが決定され、4ラウンド×10個×15賞球＝600個の遊技球が払い出し可能になる。

10

【2514】

また、「小当り遊技状態」においては、大入賞口5131の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定数の開放回数にわたって行われる。1回の小当り遊技状態に対して、所定数の開放回数が終了するか、規定個数の遊技球が大入賞口5131に入球すると、大入賞口5131を開放状態から閉鎖状態に移行させ、1回の小当り遊技状態が終了する。

【2515】

「小当り遊技状態の態様」は、小当り遊技状態のときに開放される大入賞口5131の開放態様を示し、本実施形態では、小当り遊技状態における開放回数と開放時間を示している。なお、複数の大入賞口を備え、開放する大入賞口を決定してもよい。

【2516】

本実施形態においては、1回の小当り遊技状態に対して10個の遊技球が大入賞口5131に入球すると1回の小当り遊技状態が終了し、大入賞口5131に遊技球が入球する毎に15個の遊技球（賞球）が払い出されるように設定されている。このため、図179に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「小当り」に対応する選択図柄コマンド「z3、z4」であるときには、10回または8回の開放回数が決定され、10個×15賞球＝150個の遊技球が払い出し可能になる。

20

【2517】

また、大当り遊技状態における1ラウンドの開放時間（例えば、29秒）よりも、小当り遊技状態における1回の開放時間（例えば、0.15秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第1開放態様」により大入賞口5131が開放し、小当り遊技状態においては第1開放態様よりも不利な「第2開放態様」により大入賞口5131が開放するといえる。さらに、1回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、1500個または600個）よりも、1回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、150個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が「有利な特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも「不利な特別遊技状態」であるといえる。

30

【2518】

「遊技状態の態様」は、大当り遊技状態終了後または時短当り後の遊技状態の態様を示し、「時短フラグ」及び「時短回数」の設定を示している。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御され、「時短フラグ」及び「時短回数」が設定される。

40

【2519】

「時短フラグ」とは、時短遊技状態の実行の有無と、実行する時短遊技状態の種類を示すフラグであり、時短フラグ＝0は通常遊技状態を示し、時短フラグ＝1はA時短遊技状態を示し、時短フラグ＝3はC時短遊技状態を示している。なお、本実施形態では、B時短遊技状態が実行されないものの、B時短遊技状態を実行可能とする場合には、時短フラグ＝2がB時短遊技状態を示すことになる。

【2520】

また、「時短回数」とは、時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理が行われる回数、すなわち、特別図柄の可変表示の回数である。この時短回数は、特別図柄の当り判

50

定処理が行われたとき、すなわち、特別図柄の可変表示が開始されたときに減算され、時短回数＝０になると、時短遊技状態から通常遊技状態に移行することになる。

【２５２１】

図１７９に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「Ｚ１、Ｚ２」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、「時短フラグ」としてＡ時短遊技状態を示す「１」を決定し、「時短回数」として「１０回」を決定するように構成されている。

【２５２２】

図１７９に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「Ｚ５」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、「時短フラグ」としてＣ時短遊技状態を示す「３」を決定し、「時短回数」として「１回」を決定するように構成されている。

【２５２３】

図１７９に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「Ｚ５」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、「時短回数」として「１回」を決定するように構成されている。

【２５２４】

本実施形態においては、大当りのときには時短回数として１０回を決定し、時短当りのときには時短回数として１回を決定するように構成したのは、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」が決定される確率が低く、プレミア的な状況であるところ、大当り遊技状態終了後に時短回数として１０回のＡ時短遊技状態に移行させることにより、１０回のＡ時短遊技状態に制御されている間に、より多くの小当り遊技状態に移行できるように構成したものである。すなわち、本実施形態においては、時短回数を多く設定することにより、時短遊技状態でより多くの小当り遊技状態に移行させ、多くの遊技球を払い出し可能にすることができる。

【２５２５】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「Ｚ１、Ｚ２」であるときには、「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「Ｚ５」であるときと同様に、「時短回数」として「１回」を決定するように構成してもよい。

【２５２６】

【７－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル】

図１８０は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図１８０に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２５２７】

図１８０に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の当り判定処理の結果と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図１８０の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【２５２８】

メインＣＰＵ２０１は、図１８０に示す特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の当り判定処理の結果と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。なお、本実施形態においては、通常遊技状態、時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）に関わらず、図１８０に示す特別図柄の変動パターンテーブルを参照しているが、遊技状態に応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせてもよい。

【２５２９】

そして、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送

10

20

30

40

50

信する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。

【2530】

図180の「備考」の欄に示される「巻き戻し演出」とは、複数回の小当り遊技状態にわたって行われる共通の「ボーナスタイム基本演出（特別演出）」が、巻き戻り、小当り遊技状態がさらに継続する可能性があることを示唆する演出である。この「巻き戻し演出」及び「ボーナスタイム基本演出」については、詳しくは図201を用いて後述する。「全回転リーチ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることを事前に報知する演出である。「大当り報知用リーチ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りとなる可能性があることを示唆する演出であり、具体的には、「無敵」の文字からなる3つの装飾図柄が揃うか否かの演出が行われる。「短縮変動」とは、特別図柄の可変表示時間が短い変動であるが、短縮変動と小当り遊技状態とが行われているあいだには、演出上は「ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出（特別演出）」が行われることになる。

10

【2531】

図180に示す特別図柄の変動パターンテーブルにおいては、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるときには、「巻き戻し演出」を行うための特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【2532】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であるときには、「全回転リーチ」または「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

20

【2533】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であるときには、「短縮変動」または「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【2534】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であるときには、「短縮変動」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されやすく、「短縮変動」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されることにより、短い可変表示時間が決定されるように構成されている。このため、特別図柄の可変表示時間として短い可変表示時間が決定されることにより、複数回の小当り遊技状態を短い時間で移行させることができる。

30

【2535】

また、「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されることにより、A時短遊技状態またはC時短遊技状態が実行されているときには、特別図柄の抽選に対応した演出を行うことができる。

【2536】

なお、本実施形態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であるときに、「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されるように構成しているが、特別図柄の当り判定処理の結果として「ハズレ」を設け、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」であるときに、「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されるように構成してもよい。

40

【2537】

〔7-3-5. 普通図柄の当り判定テーブル〕

図181は、第5のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図181に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2538】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル

50

であり、すなわち、遊技状態と、通過口5126A、5126Bを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【2539】

図181に示す普通図柄の当り判定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。

【2540】

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

【2541】

メインCPU201は、図181に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とに基づいて、当落判定値データを決定する。

【2542】

本実施形態では、通常遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～97のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、通常遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が98、99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【2543】

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

【2544】

また、C時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～97のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、C時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が98、99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【2545】

このように、本実施形態では、通常遊技状態、A時短遊技状態、およびC時短遊技状態のなかで、A時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図181に示される選択率）が最も高い。

【2546】

また、C時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率は、通常遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、通常遊技状態とC時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。

【2547】

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

【2548】

〔7-3-6. 普通図柄判定テーブル〕

図182は、第5のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図182に示す普通図柄判定テーブルは、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2549】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過口5126A、5126Bを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【2550】

「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。

【2551】

図182に示される普通図柄判定テーブルには、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとが対応づけられて規定されている。

【2552】

また、図182の「参考」の欄は、通常遊技状態における普通図柄の当り判定の選択率（図181参照）と、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」の選択率との合算選択率を参考として図示したものであり、通常遊技状態において「普通図柄当り」と判定され、かつ、後述するように通常遊技状態において普通電動役物5146（普電用シャッタ5147）が有利に開放する「普通図柄当り時選択図柄コマンドfz1」が判定されるとき「通常遊技状態の合算選択率」を説明するためのものである。

【2553】

メインCPU201は、図182に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄の当落判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定する。

【2554】

図182に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当落判定値データの結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【2555】

例えば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0～162のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が163～65535のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz2」を選択する。

【2556】

そして、図182の「参考」の欄に示すように、通常遊技状態において普通図柄当り判定値データの選択率は「98／100」（図181参照）であり、「普通図柄当り時選択図柄コマンドfz1」の選択率は約「1／402.06」であるところ、通常遊技状態において最終的に「普通図柄当り時選択図柄コマンドfz1」が決定されるための「通常遊技状態の合算選択率」は、約「1／410.3」に設定されている。

【2557】

また、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、選択されるように構成されている。

【2558】

本実施形態において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図

10

20

30

40

50

181参照)を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル(図182参照)を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【2559】

[7-3-7. 普通図柄当り種類決定テーブル]

図183は、第5のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。なお、図183に示す普通図柄当り種類決定テーブルは、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

10

【2560】

普通図柄当り種類決定テーブルは、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに応じて、普通電動役物5146(普電用シャッタ5147)の開放パターンを決定する際に参照される。

【2561】

図183に示される普通図柄当り種類決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通電動役物5146の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【2562】

20

メインCPU201は、図183に示される普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物5146の開放パターンを決定する。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物5146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【2563】

本実施形態では、メインCPU201は、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」とであると、1回目の開放時間2000ms、ウェイト時間500ms、2回目の開放時間3000msに決定する。また、メインCPU201は、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz2」と

30

【2564】

このため、通常遊技状態であっても、普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」が選択された場合には、普通電動役物5146の有利な開放パターンが決定され、始動口5140への遊技球の入球が可能になっている。

【2565】

また、通常遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」が選択された場合には、1回目の開放が行われる前に、所定時間(例えば、10000ms)の開放待機時間を設定するようにしてもよい。この開放待機時間を設定することにより、遊技者に普通電動役物5146への入球を促す促進演出(例えば、右を狙え!と表示するような演出)を実行するための時間を確保することができる。この促進演出を実行することにより、普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」が選択されたにもかかわらず、普通電動役物5146に遊技球が入球されないという、所謂パンクが発生することを回避しやすくなるため、遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。

40

【2566】

また、本実施形態では、メインCPU201は、A時短遊技状態またはC時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」とであると、1回目の開放時間2000ms、ウェイト時間500ms、2回目の開放時間3000msに決定する。また、メインCPU201は、A時短遊技状態またはC時短遊技状態である

50

場合に、普通図柄当たり時選択図柄コマンドが「f z 2」であると、1回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 5 0 0 m s e c、2回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c に決定する。

【2 5 6 7】

このように、本実施形態では、同じ普通図柄当たり時選択図柄コマンド（例えば、「f z 2」）であったとしても、遊技状態に応じて、普通電動役物 5 1 4 6 の開放パターンが異なるように構成されている。

【2 5 6 8】

そして、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態である場合には、いずれの普通図柄当たり時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物 5 1 4 6 の有利な開放パターンが決定され、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球が可能になっている。

【2 5 6 9】

なお、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態において普通図柄当たり時選択図柄コマンド「f z 1」または「f z 2」が選択された場合にも、1回目の開放が行われる前に、所定時間（例えば、5 0 0 0 m s e c）の開放待機時間を設定するようにしてもよい。

【2 5 7 0】

【7-3-8. 普通図柄の変動パターンテーブル】

図 1 8 4 は、第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 1 8 4 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第 5 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【2 5 7 1】

図 1 8 4 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当たり時選択図柄コマンドと、通過口 5 1 2 6 A、5 1 2 6 B を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。また、図 1 8 4 の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【2 5 7 2】

メイン CPU 2 0 1 は、図 1 8 4 に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当たり時選択図柄コマンドと、普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。

【2 5 7 3】

そして、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信された普通図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置 7 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ 3 2 から出力される音演出を制御する。

【2 5 7 4】

ここで、図 1 8 4 の「普通図柄当たり時選択図柄コマンド」において図示された「ロング開放」とは、普通電動役物 5 1 4 6 の開放時間が長い有利な開放パターン（図 1 8 3 参照）をいい、本実施形態では、通常遊技状態における普通図柄当たり時選択図柄コマンド「f z 1」、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態における普通図柄当たり時選択図柄コマンド「f z 1」、「f z 2」をいう。また、「ショート開放」とは、普通電動役物 5 1 4 6 の開放時間が短い不利な開放パターン（図 1 8 3 参照）をいい、本実施形態では、通常遊技状態における普通図柄当たり時選択図柄コマンド「f z 2」をいい、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態においては行われない。

【2 5 7 5】

図 1 8 4 の「備考」の欄に示される「ノーマルリーチ」とは、通常遊技状態において普通電動役物 5 1 4 6 が有利に開放する普通図柄当たり時選択図柄コマンド f z 1 が決定された可能性があることを示唆する演出である。また、「スーパーリーチ」とは、通常遊技状

10

20

30

40

50

態において普通電動役物 5 1 4 6 が有利に開放する普通図柄当り時選択図柄コマンド f z 1 が決定された可能性が高いことを示唆する演出である。また、「スペシャルリーチ」とは、通常遊技状態において普通電動役物 5 1 4 6 が有利に開放する普通図柄当り時選択図柄コマンド f z 1 が決定された可能性が極めて高いことを示唆する演出である。すなわち、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」及び「スペシャルリーチ」は、通常遊技状態において「ロング開放」が決定された可能性を示唆する演出であり、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球が可能になることを示唆する演出であるともいえる。

【 2 5 7 6 】

また、「通常変動」とは、普通図柄の可変表示時間が通常の変動であり、「短縮変動」とは、普通図柄の可変表示時間が短い変動である。

10

【 2 5 7 7 】

図 1 8 4 に示す普通図柄の変動パターンテーブルにおいては、通常遊技状態である場合に、普通図柄の当落判定値データが「普通図柄当り判定値データ」、かつ普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」であるときには、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」または「スペシャルリーチ」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【 2 5 7 8 】

また、通常遊技状態である場合に、普通図柄の当落判定値データが「普通図柄当り判定値データ」、かつ普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」であるときには、「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」または「スペシャルリーチ」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

20

【 2 5 7 9 】

また、通常遊技状態である場合に、普通図柄の当落判定値データが「普通図柄ハズレ判定値データ」であるときには、「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」または「スペシャルリーチ」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【 2 5 8 0 】

また、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態である場合には、「短縮変動」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

30

【 2 5 8 1 】

A 時短遊技状態または C 時短遊技状態である場合に、普通図柄の可変表示時間として短い可変表示時間が決定されることにより、第 2 通過口 5 1 2 6 B を遊技球が通過した際に、普通電動役物 5 1 4 6 を素早く作動をさせて、単位時間あたりの始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球率を高めることができる。

【 2 5 8 2 】

【 7 - 4 . 主制御処理 】

第 5 のパチンコ遊技機において、主制御回路 2 0 0 のメイン CPU 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理について説明し、メイン CPU 2 0 1 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

40

【 2 5 8 3 】

なお、第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【 2 5 8 4 】

50

[7 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図 1 8 5 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 1 8 5 は、第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

[2 5 8 5]

図 1 8 5 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、まず、S 5 0 0 1 において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 0 0 1 の処理を実行した後、処理を S 5 0 0 2 に移す。

[2 5 8 6]

なお、図示しないが、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 5 0 0 1 の処理に先だって、メイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

[2 5 8 7]

S 5 0 0 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、S 5 0 0 1 でロードした特別図柄の制御状態番号が 0 であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

[2 5 8 8]

S 5 0 0 2 において特別図柄の制御番号が 0 でないと判定された場合（S 5 0 0 2 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 5 0 0 4 に移す。

[2 5 8 9]

一方、S 5 0 0 2 において特別図柄の制御番号が 0 であると判定された場合（S 5 0 0 2 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 5 0 0 3 に移す。

[2 5 9 0]

S 5 0 0 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄が可変表示開始であるか否かを判定する。

[2 5 9 1]

S 5 0 0 3 において特別図柄が可変表示開始でないと判定された場合（S 5 0 0 3 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

[2 5 9 2]

一方、S 5 0 0 3 において特別図柄が可変表示開始であると判定された場合（S 5 0 0 3 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 5 0 0 4 に移す。

[2 5 9 3]

S 5 0 0 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 1 8 6 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 0 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

[2 5 9 4]

なお、メイン CPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S 5 0 0 1 ～S 5 0 0 4 ）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

[2 5 9 5]

[7 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図 1 8 6 を参照して、特別図柄制御処理（図 1 8 5 参照）中の S 5 0 0 4 でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 1 8 6 は、第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

[2 5 9 6]

また、図 1 8 6 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「5」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン CPU 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

10

20

30

40

50

【2597】

メインCPU201は、先ず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S5021）。

【2598】

S5021において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S5021がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図185参照）に戻す。

【2599】

一方、S5021において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S5021がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS5022に移す。

10

【2600】

S5022において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S5022の処理を実行した後、処理をS5023に移す。なお、メインCPU201は、S5022の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S5023以降の処理を行う。

【2601】

S5023において、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS5023の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図187を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS5024

20

に移す。

【2602】

S5024において、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS5024の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図188を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS5025

に移す。

【2603】

S5025において、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS5025の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図189を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS5026に移す。

30

【2604】

S5026において、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS5026の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図191を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS5027に移す。

【2605】

S5027において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS5027の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図192を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理をS5028に移す。

40

【2606】

S5028において、メインCPU201は、大当たり終了処理を行う。このS5028の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図193を参照して後述する。

【2607】

メインCPU201は、S5023～S5028の処理を終了後、処理を特別図柄制御処理（図185参照）に戻す。なお、メインCPU201は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS5003で呼び出されている場合には処理をS5004に戻し、S50

50

06で呼び出されている場合には処理をS5007に戻し、S5009で呼び出されている場合には処理をS5010に戻し、S5012で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【2608】

[7-4-3. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図187を参照して、特別図柄管理処理（図186参照）中のS5023でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図187は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【2609】

図187に示されるように、メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S5031）。

【2610】

S5031において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S5031がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図186参照）に戻す。

【2611】

一方、S5031において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S5031がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS5033に移す。

【2612】

S5033において、メインCPU201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインRAM203の特別図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（0）にシフトし、特別図柄始動記憶領域（2）～特別図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を特別図柄始動記憶領域（1）～特別図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メインCPU201は、S5033の処理を実行した後、処理をS5034に移す。

【2613】

S5034において、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図177参照）を参照し、特別図柄判定領域（0）に記憶された特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施形態では、時短当り、小当り及び大当りのうちいずれであるかが判定される。また、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインCPU201は、S5034の処理を実行した後、処理をS5035に移す。

【2614】

S5035において、メインCPU201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S5034）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り）に対応する特別図柄の停止図柄を決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図178参照）を参照し、特別図柄判定領域（0）に記憶された特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU201は、S5035の処理を実行した後、処理をS5036に移す。

【2615】

S5036において、メインCPU201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図179参照）を参照し、特別図柄決定処理（S5035）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施形態では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、小当りの種類は1つで

10

20

30

40

50

あってもよいし、時短当りの種類は複数種類あってもよい。メインCPU201は、S5036の処理を実行した後、処理をS5037に移す。

【2616】

S5037において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図180参照）を参照し、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄判定領域（0）に記憶された演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。なお、本実施形態においては、遊技状態に関わらず、図180に示す特別図柄の変動パターンテーブルを参照しているが、遊技状態に応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせてもよい。メインCPU201は、S5037の処理を実行した後、処理をS5038に移す。

10

【2617】

S5038において、メインCPU201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、特別図柄の変動パターン決定処理（S5037）で決定された特別図柄の可変表示時間を、メインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部5160に特別図柄の変動表示を開始させる。この特別図柄の待ち時間は、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、S5038の処理を実行した後、処理をS5039に移す。

【2618】

S5039において、メインCPU201は、時短終了管理処理を行う。第5のパチンコ遊技機では、第1のパチンコ遊技機とは異なり、「特別図柄の可変表示を開始したとき」に、時短回数が減算される。この処理では、時短回数カウンタから1を減算し、時短回数カウンタ=0になると、時短フラグをクリアし、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行うことになる。メインCPU201は、S5039の処理を実行した後、処理をS5040に移す。

20

【2619】

S5040において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図186のS5024参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S5040の処理を実行した後、処理をS5041に移す。

30

【2620】

S5041において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S5041の処理を実行した後、処理をS5042に移す。

40

【2621】

S5042において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU201は、S5042の処理を実行した後、処理をS5043に移す。

【2622】

S5043において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。

【2623】

50

なお、メインCPU201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S5042）および特別図柄の変動パターンコマンド送信予約処理（S5043））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【2624】

〔7-4-4. 特別図柄可変表示終了処理〕

次に、図188を参照して、特別図柄管理処理（図186参照）中のS5014でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図188は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【2625】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S5051）。

【2626】

S5051において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S5051がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図186参照）に戻す。

【2627】

一方、S5051において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S5051がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS5052に移す。

【2628】

S5052において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図186のS5015参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S5052の処理を実行した後、処理をS5053に移す。

【2629】

S5053において、メインCPU201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS522参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S5053の処理を実行した後、処理をS5054に移す。

【2630】

S5054において、メインCPU201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。第1～3のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU201は、S5054の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図186参照）に戻す。

【2631】

〔7-4-5. 特別図柄遊技判定処理〕

次に、図189を参照して、特別図柄管理処理（図186参照）中のS5025でメインCPU201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図189は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【2632】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S5071）。

【2633】

S5071において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S50

10

20

30

40

50

71がNO判定の場合)、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図186参照)に戻す。

【2634】

一方、S5071において特別図柄の制御状態番号が「2」とであると判定された場合(S5071がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5072に移す。

【2635】

S5072において、メインCPU201は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【2636】

S5072において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合(S5072がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5073に移す。一方、S5072において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合(S5072がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5078に移す。

【2637】

S5073において、メインCPU201は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【2638】

S5073において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合(S5073がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5074に移す。一方、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合(S5073がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5078に移す。

【2639】

S5074において、メインCPU201は、時短当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が時短開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【2640】

S5074において、時短当りでないと判定した場合、メインCPU201は、処理をS5077に移す。一方、S5074において、時短当りであると判定した場合、メインCPU201は、処理をS5075に移す。

【2641】

S5075において、メインCPU201は、A時短遊技状態あるか否かを判定する。具体的には、メインCPU201は、時短フラグを参照し、A時短遊技状態を示す時短フラグ=1であるか否かを判定する。そして、A時短遊技状態でないと判定した場合には、C時短状態設定処理を行うために処理をS5076に移し、A時短遊技状態であると判定した場合には、C時短状態設定処理を行わずに処理をS5077に移す。この処理によって、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、「時短当り」の決定を無効とすることができる。

【2642】

S5076において、メインCPU201は、C時短状態設定処理を行う。このC時短状態設定処理では、図179に示す当り種類決定テーブルを参照し、時短当りの選択図柄コマンド「z5」に基づいて、遊技状態の態様(時短フラグおよび時短回数)を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、C時短遊技状態を示す時短フラグ=3をセット(時短フラグをオン)するとともに、時短回数カウンタ=1をセットする。メインCPU201は、S5076の処理を実行した後、処理をS5077に移す。

【2643】

S5077において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図190を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管

10

20

30

40

50

理処理（図 186 参照）に戻す。

【2644】

S5078において、メインCPU201は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板1184を介して例えばホールコンピュータ1186（いずれも図176参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU201は、S5078の処理を行った後、処理をS5079に移す。

【2645】

S5079において、メインCPU201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU201は、開放される大入賞口5131の開放回数の上限値をセットする処理（S5080）、外部端子板1184への大当り信号セット処理（S5081）を行う。

【2646】

S5082において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図186のS5026参照）が行われることとなる。

【2647】

S5083において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理（S5083）を行う。この処理では、メインCPU201は、大当りであるときに、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理を行う。なお、小当りのときには、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理は行われない。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。

【2648】

S5084において、メインCPU201は、大当りであるときには大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行い、小当りであるときには小当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り開始表示コマンドまたは小当り開始表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS522参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S5084の処理を実行した後、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図186参照）に戻す。

【2649】

なお、メインCPU201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S5071～S5084）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【2650】

〔7-4-6. 特別図柄遊技終了処理〕

次に、図190を参照して、特別図柄遊技判定処理（図189参照）中のS5077でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図190は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【2651】

S5092において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理が行われると、次の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインCPU201は、S5092の処理を実行した後、処理をS5093に移す。

【2652】

S 5 0 9 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。その後、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S 5 0 9 4）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 5 0 9 4 の処理後、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図 1 8 9 参照）に戻す。

【 2 6 5 3 】

【 7 - 4 - 7 . 大入賞口開放準備処理】

次に、図 1 9 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 8 6 参照）中の S 5 0 2 6 でメインCPU 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 1 9 1 は、第 5 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 6 5 4 】

メインCPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S 5 1 0 1）。

【 2 6 5 5 】

S 5 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S 5 1 0 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 6 参照）に戻す。

【 2 6 5 6 】

一方、S 5 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合（S 5 1 0 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を S 5 1 0 2 に移す。

【 2 6 5 7 】

S 5 1 0 2 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口開閉実行回数カウンタ値をロードする。大入賞口開閉実行回数カウンタは、大当たり遊技制御処理の実行時であれば、大当たり遊技状態のラウンド数を計数するカウンタが相当し、小当たり遊技制御処理の実行時であれば、小当たり遊技制御処理の開放回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開閉実行回数カウンタの計数値（大入賞口開閉実行回数カウンタ値）は、メインRAM 2 0 3 内の所定領域に格納される。メインCPU 2 0 1 は、S 5 1 0 2 の処理を実行した後、処理を S 5 1 0 3 に移す。

【 2 6 5 8 】

S 5 1 0 3 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口開閉実行回数カウンタ値が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施形態では、図 1 7 9 の当り種類決定テーブルに示したように、大当たり遊技状態のラウンド数の上限値は 4 ラウンドまたは 1 0 ラウンドであり、小当たり遊技状態の開放回数の上限値は 8 回または 1 0 回である。

【 2 6 5 9 】

S 5 1 0 3 において大入賞口の開閉実行回数が上限値であると判定された場合（S 5 1 0 3 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を S 5 1 0 4 に移す。

【 2 6 6 0 】

S 5 1 0 4 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 5 1 0 4）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理（図 1 8 6 の S 5 0 2 8 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1 は、S 5 1 0 4 の処理を実行した後、処理を S 5 1 0 5 に移す。

【 2 6 6 1 】

S 5 1 0 5 において、メインCPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。

【 2 6 6 2 】

10

20

30

40

50

S 5 1 0 6において、メインCPU 2 0 1は、大当たりであるときには大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行い、小当たりであるときには小当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドまたは小当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 5 1 0 6 の処理後、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 6 参照）に戻す。

【 2 6 6 3 】

S 5 1 0 3に戻って、大入賞口の開閉実行回数が上限値でないと判定された場合（S 5 1 0 3 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を S 5 1 0 7 に移す。

【 2 6 6 4 】

S 5 1 0 7において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開閉実行回数カウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 0 7 の処理を実行した後、処理を S 5 1 0 8 に移す。

【 2 6 6 5 】

S 5 1 0 8において、メインCPU 2 0 1は、開放する大入賞口の決定処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当たり遊技制御処理の実行時であれば大入賞口 5 1 3 1 を決定し、小当たり遊技制御処理の実行時であれば大入賞口 5 1 3 1 が決定される。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 0 8 の処理を実行した後、処理を S 5 1 0 9 に移す。

【 2 6 6 6 】

S 5 1 0 9において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 5 1 3 1 の開放回数、大入賞口 5 1 3 1 の最大開放時間、大入賞口 5 1 3 1 への最大入球個数、大入賞口入球時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当たり遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当たり遊技制御処理の実行時であれば大入賞口 5 1 3 1 の開放回数が相当する。なお、1 ラウンドまたは小当たり遊技制御処理において大入賞口 5 1 3 1 が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口 5 1 3 1 の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 0 9 の処理を実行した後、処理を S 5 1 1 0 に移す。

【 2 6 6 7 】

なお、本実施形態において、大入賞口の最大開放時間は、大当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 2 9 0 0 0 m s e c にセットされ、小当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 5 0 0 m s e c または最大 2 0 0 0 m s e c にセットされる。大入賞口への最大入球個数は、大当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 0 個に設定され、小当たり遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 0 個に設定されている。大入賞口 5 1 3 1 への入球時の賞球数は、例えば 1 5 個に設定されている。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットまたは設定される値は上記に限られない。

【 2 6 6 8 】

S 5 1 1 0において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口 5 1 3 1 を開放させるための大入賞口開閉制御処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 1 0 の処理を実行した後、処理を S 5 1 1 1 に移す。

【 2 6 6 9 】

S 5 1 1 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 5 1 1 1）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 1 8 6 の S 5 0 2 7 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 1 1 の処理を実行した後、処理を S 5 1 1 2 に移す。

【 2 6 7 0 】

S 5 1 1 2において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインC

10

20

30

40

50

P U 2 0 1 は、S 5 1 1 2 の処理を実行した後、処理を S 5 1 1 3 に移す。

【 2 6 7 1 】

S 5 1 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 1 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 6 参照）に戻す。

【 2 6 7 2 】

〔 7 - 4 - 8 . 大入賞口開放制御処理 〕

次に、図 1 9 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 8 6 参照）中の S 5 0 2 7 でメイン C P U 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 1 9 2 は、第 5 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【 2 6 7 3 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 4 」であるか否かを判定する（ S 5 1 2 1 ）。

【 2 6 7 4 】

S 5 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」でないと判定された場合（ S 5 1 2 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 6 参照）に戻す。

20

【 2 6 7 5 】

一方、S 5 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」であると判定された場合（ S 5 1 2 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 1 2 2 に移す。

【 2 6 7 6 】

S 5 1 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 5 1 3 1 に入球した遊技球の個数が最大入球個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入球個数を計数する大入賞口カウントスイッチ 5 1 3 2 （図 1 7 6 参照）により計数された値が最大入球個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ 5 1 3 2 により計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納される。

30

【 2 6 7 7 】

S 5 1 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 5 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理を S 5 1 2 3 に移し、大入賞口 5 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理を S 5 1 2 8 - 1 に移す。

【 2 6 7 8 】

S 5 1 2 8 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たり遊技状態（大当たりフラグがオン）であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、大当たり遊技状態であると判定した場合には、処理を S 5 1 2 4 に移し、大当たり遊技状態でない（すなわち、小当たり遊技状態である）と判定した場合には、処理を S 5 1 2 8 - 2 に移す。

40

【 2 6 7 9 】

S 5 1 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 5 1 3 1 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 1 9 1 の S 5 1 0 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 2 6 8 0 】

S 5 1 2 3 において大入賞口 5 1 3 1 の最大開放時間が経過していないと判定された場合（ S 5 1 2 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 6 参照）に戻す。

【 2 6 8 1 】

一方、S 5 1 2 3 において大入賞口 5 1 3 1 の最大開放時間が経過していると判定され

50

た場合（S 5 1 2 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 1 2 4 に移す。

【2 6 8 2】

S 5 1 2 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 5 1 3 1 の閉鎖処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 4 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 5 に移す。

【2 6 8 3】

S 5 1 2 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 5 1 2 5）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 1 8 6 の S 5 0 2 6 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 5 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 6 に移す。

10

【2 6 8 4】

S 5 1 2 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 6 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 7 に移す。

【2 6 8 5】

S 5 1 2 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たり遊技状態のときであれば、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。なお、小当たり遊技状態のときには、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理は行われない。そして、S 5 1 2 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 6 参照）に戻す。

20

【2 6 8 6】

S 5 1 2 8 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 5 1 3 1 を閉鎖させるための閉鎖設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 8 - 2 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 8 - 3 に移す。

【2 6 8 7】

S 5 1 2 8 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、大当たり終了処理（図 1 8 6 の S 5 0 2 8 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 8 - 3 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 8 - 4 に移す。

30

【2 6 8 8】

S 5 1 2 8 - 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 8 - 4 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 8 - 5 に移す。

【2 6 8 9】

S 5 1 2 8 - 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、小当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された小当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 5 1 2 8 - 5 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 1 8 参照）に戻す。

40

【2 6 9 0】

【7 - 4 - 9 . 大当たり終了処理】

次に、図 1 9 3 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 8 6 参照）中の S 5 0 2 8 でメイン C P U 2 0 1 により実行される大当たり終了処理について説明する。図 1 9 3 は、第 5 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【2 6 9 1】

50

メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S5131）。

【2692】

S5131において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S5131がNO判定の場合）、メインCPU201は、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図186参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図185参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【2693】

一方、S5131において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S5131がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS5132に移す。

【2694】

S5132において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に関わる各種カウンタ値（大入賞口開放回数カウンタ値、大入賞口入賞カウンタ値等）、時短当りフラグ、小当たりフラグ、大当たりフラグ、図柄確定数カウンタの値等をクリアする処理が行われる。メインCPU201は、S5132の処理を実行した後、処理をS5133に移す。

【2695】

S5133において、メインCPU201は、A時短状態設定処理を行う。このA時短状態設定処理では、図179に示す当り種類決定テーブルを参照し、時短当りの選択図柄コマンドに基づいて、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、時短当りの選択図柄コマンド「z1」及び「z2」のいずれであっても、A時短遊技状態を示す時短フラグ＝1をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ＝10をセットする。メインCPU201は、S5132の処理を実行した後、処理をS5034に移す。

【2696】

S5134において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図190を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU201は、S5134の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図186参照）に戻す。

【2697】

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

【2698】

〔7-4-10. 普通図柄制御処理〕

次に、図194を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS40でメインCPU201により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図194に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU201は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【2699】

図194は、第5のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図194に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【2700】

メインCPU201は、先ず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S5300）。

【2701】

S5300において普通図柄の待ち時間が0でないと判定された場合、メインCPU2

10

20

30

40

50

01は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のS41（図21参照）に移す。一方、普通図柄の待ち時間が0であると判定された場合、メインCPU201は、処理をS5301に移す。

【2702】

S5301において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S5301の処理を実行した後、処理をS5310に移す。なお、メインCPU201は、S5301の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S5310以降の処理を行う。

【2703】

S5310において、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このS5310の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図195を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS5320に移す。

【2704】

S5320において、メインCPU201は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このS5320の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS5330に移す。

【2705】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示時間が終了したか否かの管理を行い、普通図柄の可変表示時間が終了したときには、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。なお、普通図柄の可変表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の可変表示時間が終了することを待機することになる。

【2706】

S5330において、メインCPU201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS5330の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS5340に移す。

【2707】

この普通図柄遊技判定処理において、メインCPU201は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物146の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物146の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

【2708】

また、普通電動役物146の開放パターン設定処理では、図183に示す普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物5146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物5146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【2709】

S5340において、メインCPU201は、普通電動役物開放処理を行う。このS5340の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS5350に移す。

【2710】

この普通電動役物開放処理において、メインCPU201は、上記S5330の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物5146の開放パターンに従って、普通電動役物146の開放処理を行う。そして、普通電動役物146の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットする。

【2711】

S5350において、メインCPU201は、普通図柄当り終了処理を行う。このS5350の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メインCPU201は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【2712】

この普通図柄当り終了処理において、メインCPU201は、上記S5310～S5340において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域（0）に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【2713】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（S5300～S5350）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【2714】

〔7-4-11. 普通図柄可変表示開始処理〕

次に、図195を参照して、普通図柄制御処理（図194参照）中のS5310でメインCPU201により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図195は、第5のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【2715】

図195に示されるように、メインCPU201は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S5311）。

【2716】

S5311において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図194参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合、メインCPU201は、処理をS5312に移す。

【2717】

S5312において、メインCPU201は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインRAM203の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）～普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メインCPU201は、S5312の処理を実行した後、処理をS5313に移す。

【2718】

S5313において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図181に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインCPU201は、S5313の処理を実行した後、処理をS5314に移す。

【2719】

S5314において、メインCPU201は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図182に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を決定する。メインCPU201は、S5314の処理を実行した後、処理をS5315に移す。

【2720】

10

20

30

40

50

S 5 3 1 5において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインCPU 2 0 1は、図 1 8 4に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通図柄判定領域(0)に記憶された普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。メインCPU 2 0 1は、S 5 3 1 5の処理を実行した後、処理をS 5 3 1 6に移す。

【2 7 2 1】

S 5 3 1 6において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理(S 5 3 1 5)で決定された普通図柄の可変表示時間を、メインRAM 2 0 3内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部 1 6 1に普通図柄の変動表示を開始させる。この普通図柄の待ち時間は、例えば2 m s e c周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU 2 0 1は、S 5 3 1 6の処理を実行した後、処理をS 5 3 1 7に移す。

10

【2 7 2 2】

S 5 3 1 7において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理(図 1 9 4のS 5 3 2 0参照)が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 5 3 1 7の処理を実行した後、処理をS 5 3 1 8に移す。

20

【2 7 2 3】

S 5 3 1 8において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図 4 5のS 3 2 2参照)において、サブ制御回路 1 3 0 0に送信される。

【2 7 2 4】

[7-5. サブ制御処理]

次に、図 1 9 6を参照して、サブ制御回路 3 0 0のサブCPU 3 0 1により実行される各種処理の内容について説明する。図 1 9 6は、第5のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

30

【2 7 2 5】

図 1 9 6に示すように、サブCPU 3 0 1は、まず、初期化処理を行う(S 5 5 0 0)。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 1 0に移す。

【2 7 2 6】

なお、上述の初期化処理(S 5 5 0 0)は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のS 5 5 1 0~S 5 5 8 0の処理が繰り返し実行される。

40

【2 7 2 7】

S 5 5 1 0において、サブCPU 3 0 1は、コマンド入力ポート 3 0 8(図 1 7 6参照)の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート 3 0 8にセットされている主制御回路 2 0 0(図 1 7 6参照)から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 2 0に移す。

【2 7 2 8】

S 5 5 2 0において、サブCPU 3 0 1は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S 5 5 1 0の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 3 0に移す。

【2 7 2 9】

50

S 5 5 3 0において、サブCPU 3 0 1は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU 2 0 1から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図 1 9 7を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 4 0に移す。

【 2 7 3 0 】

S 5 5 4 0において、サブCPU 3 0 1は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4（図 1 7 6 参照）に送信する。表示制御回路 3 0 4は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置 7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 5 0に移す。

【 2 7 3 1 】

S 5 5 5 0において、サブCPU 3 0 1は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、サウンドリクエストを音声制御回路 3 0 5（図 1 7 6 参照）に送信する。音声制御回路 3 0 5は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ 3 2に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 6 0に移す。

【 2 7 3 2 】

S 5 5 6 0において、サブCPU 3 0 1は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、LEDリクエストをLED制御回路 3 0 6（図 1 7 6 参照）に送信する。LED制御回路 3 0 6は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（LEDリクエスト）に基づいて、LED群 4 6を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 7 0に移す。

【 2 7 3 3 】

S 5 5 7 0において、サブCPU 3 0 1は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、役物リクエストを役物制御回路 3 0 7（図 1 7 6 参照）に送信する。役物制御回路 3 0 7は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群 5 8を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【 2 7 3 4 】

【 7 - 5 - 1 . 演出態様決定処理 】

次に、図 1 9 7を参照して、サブ制御回路処理（図 1 9 6 参照）中のS 5 5 3 0でサブCPU 3 0 1により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図 1 9 7は、第5のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 7 3 5 】

S 5 5 3 1において、サブCPU 3 0 1は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインCPU 2 0 1から送信されたコマンドに基づいて、表示装置 7に表示される表示演出の態様や、スピーカ 3 2から出力される音演出の態様等を定めた演出パターンが決定される。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 3 2に移す。

【 2 7 3 6 】

S 5 5 3 2において、サブCPU 3 0 1は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 5 5 3 1において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 3 3に移す。

【 2 7 3 7 】

S 5 5 3 3において、サブCPU301は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S 5 5 3 2において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 4に移す。

【2738】

S 5 5 3 4において、サブCPU301は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、S 5 5 3 2において生成されたアニメーションリクエストに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 5に移す。

【2739】

S 5 5 3 5において、サブCPU301は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、S 5 5 3 2において生成されたアニメーションリクエストに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 6に移す。

【2740】

S 5 5 3 6において、サブCPU301は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S 5 5 3 2において生成されたアニメーションリクエストに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図196参照）に戻す。

【2741】

【7-5-2. 演出パターン決定処理】

次に、図198を参照して、演出態様決定処理（図197参照）中のS 5 5 3 1でサブCPU301により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図198は、第5のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【2742】

S 5 5 3 1-1において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「普通図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【2743】

S 5 5 3 1-1において「普通図柄の変動パターンコマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 1-2に移す。一方、「普通図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 1-3に移す。

【2744】

S 5 5 3 1-2において、サブCPU301は、演出用識別図柄の変動演出決定処理を行う。この「演出用識別図柄の変動演出」とは、普通電動役物5146の「ロング開放」が決定されたことを示唆する演出として、演出用識別図柄を所定の変動態様で変動表示させる演出である。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図197参照）に戻す。

【2745】

S 5 5 3 1-3において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【2746】

「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」とは、上述したように、通常遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」、A時短遊技状態またはC時短遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」、「f z 2」をいう。

【2747】

S 5 5 3 1-3において「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド

10

20

30

40

50

」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-4に移す。一方、「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-5に移す。

【2748】

S5531-4において、サブCPU301は、始動口開放演出決定処理を行う。この「始動口開放演出」とは、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、始動口5140への遊技球の入球が可能になっていることを報知する演出である。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図197参照）に戻す。

【2749】

S5531-5において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【2750】

S5531-5において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-6に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-11に移す。

【2751】

S5531-6において、サブCPU301は、特別演出決定処理を行う。この「特別演出」とは、特別図柄の可変表示、小当り遊技状態中に行われる背景演出であり、複数回の小当り遊技状態にわたって行われる共通する演出である。この特別演出としては、「ボーナスタイム基本演出」と「ボーナスタイム特化演出」とを有しており、サブCPU301は、遊技状態を参照し、通常遊技状態またはC時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム基本演出」を決定し、A時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム特化演出」を決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図197参照）に戻す。

【2752】

S5531-7において、サブCPU301は、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドの種類に応じて、後述するボーナスタイムにおける特別図柄の変動演出を決定するボーナスタイム変動演出決定処理を行う。

【2753】

このボーナスタイム変動演出決定処理においては、図180の「備考」の演出に対応するように、「時短当りの変動パターンコマンド」であるときには「巻き戻し演出」を行うための演出パターンを決定し、「大当りの変動パターンコマンド」であるときには「全回転リーチ」または「大当り報知用リーチ」を行うための演出パターンを決定し、「小当りの変動パターンコマンド」であるときには「短縮変動」または「大当り報知用リーチ」を行うための演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図197参照）に戻す。

【2754】

S5531-8において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【2755】

S5531-8において「小当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-9に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-10に移す。

【2756】

S5531-9において、サブCPU301は、特別演出決定処理を行う。この処理は、上記S5531-6と同様であり、通常遊技状態またはC時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム基本演出」を決定し、A時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム特化演出」を決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定

10

20

30

40

50

処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図 197 参照）に戻す。

【2757】

S5531-10において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【2758】

S5531-10において「大当り開始表示コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-11に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-12に移す。

【2759】

S5531-11において、サブCPU301は、「ボーナスタイム特化演出」を決定するボーナスタイム特化演出決定処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図 197 参照）に戻す。

10

【2760】

S5531-12において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【2761】

S5531-12において「遊技状態指定コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-13に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-14に移す。

【2762】

S5531-13において、サブCPU301は、遊技状態指定コマンドの種類に応じて遊技状態を設定する遊技状態設定処理を行う。具体的には、通常遊技状態を示す遊技状態指定コマンドであれば、通常遊技状態データをワークRAM303の状態記憶領域にセットし、A時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドであれば、A時短遊技状態データをワークRAM303の状態記憶領域にセットし、C時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドであれば、C時短遊技状態データをワークRAM303の状態記憶領域にセットする。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図 197 参照）に戻す。

20

【2763】

S5531-14において、サブCPU301は、その他、メインCPU201から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。その後、サブCPU301は、S5084の処理を実行した後、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図 197 参照）に戻す。

30

【2764】

上述した「ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出（特別演出）」、「巻き戻し演出」及び「始動口開放演出」については、詳しくは図 201 を用いて後述する。

【2765】

【7-6. 遊技状態の移行図】

次に、図 199 を参照して、第 5 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図 199 は、第 5 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

40

【2766】

上述したように、本実施形態においては、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A時短遊技状態及びC時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。

【2767】

このため、通常遊技状態においては、第 1 通過口 5126A に遊技球が入球したことを契機として、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定）により「普通図柄当り」が判定され、普通電動役物 5146 の「ロング開放」に対応した普通図柄当り時選択図柄コマンド f z 1 が決定されること（約 1 / 420.3 の確率）で、始動口 5140 への遊技球の入球

50

が可能になる。

【2768】

始動口5140に遊技球が入球すると、特別図柄の始動情報が抽出される。そして、本実施形態においては、特別図柄の保留数は4つであることから、始動口5140に5個以上の遊技球が入球すると、当該判定の特別図柄判定領域(0)、4つの特別図柄始動記憶領域(1)～(4)に始動情報が記憶され、合計5回の特別図柄の抽選(特別図柄の当り判定)が行われることになる。

【2769】

特別図柄の抽選(特別図柄の当り判定)により、第1の確率(約1/319の確率)で「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。本実施形態においては、上述したように、10ラウンドの大当り遊技状態であれば、1500個の遊技球が払い出し可能になり、4ラウンドの大当り遊技状態であれば、600個の遊技球が払い出し可能に構成されている。

10

【2770】

特別図柄の抽選(特別図柄の当り判定)により、第2の確率(約1/1.64の確率)で「小当り」と判定されると、小当り遊技状態に移行する。本実施形態においては、上述したように、小当り遊技状態であれば、150個の遊技球が払い出し可能に構成されている。なお、小当り遊技状態に移行したことを契機として、遊技状態が移行することはない。

【2771】

特別図柄の抽選(特別図柄の当り判定)により、第3の確率(約1/2.59の確率)で「時短当り」と判定されると、C時短遊技状態に移行する。

20

【2772】

大当り遊技状態に移行した後は、A時短遊技状態に移行する。このA時短遊技状態は、A時短遊技状態の終了条件として、「時短回数10回終了(図179参照)」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

【2773】

C時短遊技状態は、C時短遊技状態の終了条件として、「時短回数1回終了(図179参照)」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

30

【2774】

また、本実施形態では、「時短回数」の計数は、特別図柄の可変表示が開始したときに行われているが、特別図柄の可変表示が終了したときに行われてもよい。

【2775】

A時短遊技状態及びC時短遊技状態では、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われるので(図183参照)、始動口5140への遊技球の入球が可能になり、再び特別図柄の抽選を受けることができる。

【2776】

本実施形態においては、特別図柄の抽選においてハズレが決定されず、始動口5140に遊技球が入球すると、「大当り」、「小当り」または「時短当り」のいずれかが決定される。そして、「大当り」または「小当り」が決定されれば所定数の遊技球の払い出しの機会(以下「ボーナスタイム」という)が付与され、「時短当り」が決定されればC時短遊技状態に移行して、再び遊技球を始動口5140に入球させて、さらに「ボーナスタイム」を延長させることができる。なお、上述したように、特別図柄の抽選において相対的に低い確率で「ハズレ」が決定されるように構成してもよい。

40

【2777】

ところで、A時短遊技状態はC時短遊技状態と比べて時短回数が多くなるように設定されている。そのため、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定された場合に、当該「時短当り」の決定に伴い滞在中のA時短遊技状態からC時短遊技状態に移行させてしまうと、実行され得るはずの時短回数が少なくなってしまう恐れがあり、結

50

果として遊技者に不利になってしまう可能性がある。

【2778】

そこで、第5のパチンコ遊技機においては、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、当該「時短当り」の決定を無効とする処理（図189に示すS5075の処理）を実行することによって、A時短遊技状態からC時短遊技状態に移行しないように制御される。このため、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、実行中のA時短遊技状態が継続して実行され得るように構成されている。

【2779】

なお、A時短遊技状態の終了後に「時短当り」が決定される始動情報が保留記憶の中に残って記憶されている場合には、この「時短当り」が決定される始動情報に基づいてC時短遊技状態に移行可能となっているため、A時短遊技状態に移行した場合であっても、時短遊技状態が再継続する可能性が維持されるように構成されている。

【2780】

なお、C時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定された場合には、第1のパチンコ遊技機と同様に、新たなC時短遊技状態を重ねて実行するように構成することが理想だが、制御処理を簡略化するためにA時短遊技状態と同様に、C時短遊技状態中にC時短当りの決定を無効とするように構成してもよい。

【2781】

なお、第5のパチンコ遊技機においては、時短遊技状態として、A時短遊技状態及びC時短遊技状態の2つの時短遊技状態を備えているが、第1のパチンコ遊技機のように、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態の3つの時短遊技状態を備えてもよい。

【2782】

【7-7. ボーナスタイムの説明】

上述したように、始動口5140に遊技球が入球することにより「ボナスタイム」が設けられている。この「ボナスタイム」の仕組みについて説明する。図200は、第5のパチンコ遊技機におけるボナスタイムを説明する説明図の一例である。

【2783】

ここで、図200においては、上から順に、特別図柄の抽選の「判定順番」、特別図柄判定領域(0)を示す「当該」及び特別図柄始動記憶領域(1)～(4)を示す「保留記憶」を図示し、「当該」及び「保留記憶」に記憶されてる始動情報を「丸」で図示している。また、始動情報の「丸」には、小当りが決定される始動情報であるときには「小」、時短当りが決定される始動情報であるときには「時」、大当りが決定される始動情報であるときには「大」を図示している。

【2784】

図200(a)は、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、始動口5140に5個以上の遊技球が入球し、すべての特別図柄の抽選において「小当り」と決定される時の一例である。

【2785】

図200(a)に示すように、すべての特別図柄の抽選において「小当り」と決定された場合には、合計5回の小当り遊技が行われて、ボナスタイムが終了している。図200(a)に示した場合には、小当り遊技×5回=150×5=600個の遊技球が払い出し可能となっている。

【2786】

図200(b)は、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、始動口5140に5個以上の遊技球が入球し、5番目の特別図柄の抽選で「時短当り」と決定されるとき以降の一例である。

【2787】

図200(b)に示すように、1～4番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と

10

20

30

40

50

決定され、小当り遊技が行われていき、5番目の特別図柄の抽選においては、「時短当り」と決定され、その特別図柄の可変表示の終了後にC時短遊技状態に移行する。

【2788】

C時短遊技状態に移行すると、第2通過口5126Bに遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口5140に入球させることが可能になる。

【2789】

5番目の特別図柄の抽選後は、「当該」及び「保留記憶1～4」はデフォルトデータ（空白データ）になっている（「当該」及び「保留記憶1～4」の始動情報をすべて消化している）ことから、始動口5140に5個以上の遊技球が入球することにより、C時短遊技状態を契機として、「当該」及び「保留記憶」に5つの始動情報が新たに記憶されることになる。

10

【2790】

図200（b）に示すように、6番目と7番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、8番目の特別図柄の抽選においては、再び「時短当り」と決定され、その特別図柄の可変表示の終了後にC時短遊技状態に移行する。

【2791】

C時短遊技状態に移行すると、第2通過口5126Bに遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口5140に入球させることが可能になる。

20

【2792】

8番目の特別図柄の抽選後は、「当該」及び「保留記憶1」には始動情報が既に記憶されており、「保留記憶2～4」はデフォルトデータ（空白データ）になっていることから、始動口5140に3個以上の遊技球が入球することにより、C時短遊技状態を契機として、「保留記憶2～4」に3つの始動情報が新たに記憶されることになる。

【2793】

その後、9～13番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、ボーナスタイムが終了する。

【2794】

図200（b）に示した場合には、小当り遊技×11回＝150×11＝1650個の遊技球が払い出し可能となっている。

30

【2795】

図200（c）は、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、始動口5140に5個以上の遊技球が入球し、5番目の特別図柄の抽選で「大当り」と決定されるとき以降の一例である。

【2796】

図200（c）に示すように、1～4番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、5番目の特別図柄の抽選においては、「大当り」と決定され、その大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に移行する。

【2797】

上述したように、A時短遊技状態は10回の時短回数が設定され（図179等参照）、10回の特別図柄の抽選が行われるまで、A時短遊技状態が継続可能となっている。A時短遊技状態においては、第2通過口5126Bに遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口5140に入球させることが可能になる。

40

【2798】

そして、5番目の特別図柄の抽選において「大当り」と決定され、その大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に移行すると、6～15番目の10回の特別図柄の抽選をA時短遊技状態において行うことになる。

【2799】

50

ここで、A時短遊技状態中の9番目と13番目の特別図柄の抽選においては、「時短当り」と決定されている。しかしながら、上述したように、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、「時短当り」の決定を無効とする処理（図189に示すS5075の処理）を実行することによって、A時短遊技状態からC時短遊技状態に移行させずに、A時短遊技状態を継続して実行することができる。

【2800】

16～19番目の特別図柄の抽選は、A時短遊技状態の終了後に「保留記憶1～4」に記憶されている始動情報（以下、適宜「残存保留情報」ともいう）に基づいて行われる特別図柄の抽選である。

【2801】

残存保留情報に基づく19番目の特別図柄の抽選においては、「時短当り」と決定されている。この19番目の特別図柄の抽選は、A時短遊技状態が終了して通常遊技状態において行われていることから、「時短当り」と決定された後には、その特別図柄の可変表示の終了後にC時短遊技状態に移行することになる。このため、A時短遊技状態が終了した場合であっても、残存保留情報に基づいて再び時短遊技状態が継続可能となっており、A時短遊技状態が終了したことによる遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【2802】

C時短遊技状態に移行すると、第2通過口5126Bに遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口5140に入球させることが可能になる。

【2803】

19番目の特別図柄の抽選後は、「当該」及び「保留記憶1～4」はデフォルトデータ（空白データ）になっていることから、始動口5140に5個以上の遊技球が入球することにより、C時短遊技状態を契機として、「当該」及び「保留記憶」に5つの始動情報が新たに記憶されることになる。

【2804】

その後、20～24番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、ボーナスタイムが終了する。

【2805】

図200(c)に示した場合には、5番目の特別図柄の抽選における「大当り」が「10R」であれば、大当り遊技(10R)×1回=1500×1=「1500個」と、小当り遊技×20回=150×20=「3000個」とを加算した合計「4500個」の遊技球が払い出し可能となっている。なお、5番目の特別図柄の抽選における「大当り」が「4R」であれば、大当り遊技(4R)×1回=600×1=「600個」と、小当り遊技×20回=150×20=「3000個」とを加算した合計「3600個」の遊技球が払い出し可能となっている。

【2806】

このように、第5のパチンコ遊技機においては、特別図柄の抽選で「時短当り」が決定されれば「ボーナスタイム」を延長させることができる。これにより、「ボーナスタイム」の終了時期を可変にさせることができ、遊技者にボーナスタイムがどこまで継続されるのかを楽しませ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。なお、ボーナスタイムの終了条件は、「特別図柄の抽選において小当りが5回連続して決定されること」でもある。

【2807】

〔7-8. ボーナスタイムの演出〕

次に、「ボーナスタイム」の演出について説明する。図201は、第5のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムの演出を説明する表示画像の一例である。

【2808】

（ボーナスタイム中において時短当りとなったときの演出）

図201の左列の(a-1)～(d-1)は、ボーナスタイム中において「時短当り」となったときの演出を説明する表示画像の一例であり、上述した図200(b)の1～6

10

20

30

40

50

番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2809】

図201(a-1)は、表示装置7の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図200(b)の1～4番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2810】

「ボーナスタイム基本演出」は、通常遊技状態またはC時短遊技状態の特別図柄の可変表示中と小当り遊技状態のときで共通に行われる演出である。より具体的には、「ボーナスタイム基本演出」は、通常遊技状態またはC時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを受信し、通常遊技状態またはC時短遊技状態である場合において特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときと、通常遊技状態またはC時短遊技状態である場合において小当り開始表示コマンドを受信したときとで行われる演出である。

【2811】

図201(a-1)に示すように、「ボーナスタイム基本演出」として、表示領域の左上部には「残りラウンド数」が表示され、表示領域の中央上部には「ボーナスタイム」が表示され、表示領域の右上部には正規な遊技状態様を報知するために「右打ち」が表示されている。また、表示領域の中央部には所定のキャラクタ画像が表示され、表示領域の右下部には「累計ラウンド数」と「獲得ポイント」が表示されている。

【2812】

ここで、「残りラウンド数」は、ボーナスタイムの終了条件が「特別図柄の抽選において小当りが5回連続して決定されること」に対応して、5Rから1Rずつ減算されて表示されるものである。また、「累計ラウンド数」は、これまでに小当り遊技状態に制御された累計回数及び大当り遊技状態にて実行されたラウンド回数の合計値が表示されるものである。「獲得ポイント」は、大入賞口5131に遊技球が入球する毎に払い出された遊技球の累計払出数が表示されるものである。

【2813】

図201(b-1)は、特別図柄の抽選により時短当りが決定されたときに、表示装置7の表示領域に表示される「巻き戻し演出」の表示画像の一例であり、上述した図200(b)の5番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2814】

「巻き戻し演出」は、時短当りの特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときに行われる演出であり(図180参照)、ボーナスタイム基本演出が巻き戻り、小当り遊技状態がさらに継続する可能性があることを示唆する演出である。図201(b-1)に示すように、巻き戻し演出として、今までのボーナスタイム基本演出の動画が巻き戻されるかのような表示が行われる。

【2815】

図201(c-1)は、図201(b-1)に示す巻き戻し演出が行われた後、表示装置7の表示領域に表示される「始動口開放演出」の表示画像の一例である。

【2816】

「始動口開放演出」は、始動口5140への遊技球の入球が可能になっていることを報知する演出である。具体的には、「始動口開放演出」は、時短当りの特別図柄の可変表示が終了し、C時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを受信しているときや、遊技球が第2通過口5126Bを通過し、普通電動役物5146のロング開放が行われる普通図柄当り時選択図柄コマンドを受信したときに行われる演出である。図201(c-1)に示すように、始動口開放演出として、遊技者に始動口5140への遊技球の入球を報知するために「チャンス始動口を狙え!」という表示が行われる。なお、表示領域の右上部には引き続き「右打ち」が表示されている。

【2817】

図201(d-1)は、遊技球が再び始動口5140に入球したときに、表示装置7の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図

10

20

30

40

50

200 (b) の6番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2818】

図201 (d-1) に示すように、「始動口開放演出」の後に、再び遊技球が始動口5140に入球すると、再び「ボーナスタイム基本演出」が行われる。この「ボーナスタイム基本演出」においては、「残りラウンド数」が増加された（巻き戻った）表示が行われ、キャラクタ画像は、ボーナスタイムが延長されたことを報知する表示を行っている。

【2819】

このように、時短当りが決定されたときの「巻き戻し演出」により、ボーナスタイムが延長されたことを報知することができ、遊技者にボーナスタイムがどこまで継続されるのを楽しませ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【2820】

(ボーナスタイム中において大当たりとなったときの演出)

図201の右列の(a-2)～(d-2)は、ボーナスタイム中において「大当たり」となったときの演出を説明する表示画像の一例であり、上述した図200 (c) の1～16番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2821】

図201 (a-2) は、表示装置7の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図200 (c) の1～4番目の特別図柄の抽選に対応するものである。図201 (a-2) に示す「残りラウンド数」、「ボーナスタイム」、「右打ち」、「累計ラウンド数」及び「獲得ポイント」等の表示内容は、図201 (a-1) と同様である。

20

【2822】

図201 (b-2) は、特別図柄の抽選により大当たりが決定されたときに、表示装置7の表示領域に表示される「大当たり報知用リーチ」の表示画像の一例であり、上述した図200 (c) の5番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2823】

「大当たり報知用リーチ」は、大当たりの特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときに行われる演出であり(図180参照)、「無敵」の文字からなる3つの装飾図柄が揃うか否かの演出である。図201 (b-2) に示すように、大当たりであるときには大当たり報知用リーチの演出結果として、「無敵」「無敵」「無敵」の3つの装飾図柄が揃って停止表示される。なお、大当たりでないときには大当たり報知用リーチの演出結果として、「無敵」「×」「無敵」のような装飾図柄が停止表示されることになる。

30

【2824】

図201 (c-2) は、表示装置7の表示領域に表示される「ボーナスタイム特化演出」の表示画像の一例であり、上述した図200 (c) の6～15番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2825】

「ボーナスタイム特化演出」は、大当たり遊技状態と、A時短遊技状態における特別図柄の可変表示中と、A時短遊技状態における小当たり遊技状態のときとで共通に行われる演出である。より具体的には、「ボーナスタイム特化演出」は、大当たり開始表示コマンドを受信したときと、A時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを受信し、A時短遊技状態である場合において特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときと、A時短遊技状態である場合において小当たり開始表示コマンドを受信したときとで行われる演出である。

40

【2826】

図201 (c-2) に示すように、「ボーナスタイム特化演出」として、表示領域の中央には「無敵モード」が表示され、表示領域の右上部には正規な遊技態様を報知するために「右打ち」が表示されている。そして、表示領域の右下部には、「ボーナスタイム基本演出」から引き続き、「累計ラウンド数」と「獲得ポイント」が表示されている。この「累計ラウンド数」には、これまでに小当たり遊技状態に制御された累計回数及び大当たり遊技状態にて実行されたラウンド回数の合計値が表示され、「獲得ポイント」には、小当たり遊

50

技状態及び大当り遊技状態のときに大入賞口 5 1 3 1 に遊技球が入球する毎に払い出された遊技球の累計払出数が表示されている。

【2827】

図 201 (d-2) は、A 時短遊技状態が終了して 4 つの残存保留情報があるときに、表示装置 7 の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図 200 (c) の 16 番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2828】

図 201 (d-2) に示すように、ボーナスタイム特化演出の終了後の「ボーナスタイム基本演出」においては、ボーナスタイム特化演出から引き続いた「残りラウンド数」、「累計ラウンド数」及び「獲得ポイント」が継続表示され、キャラクタ画像は、ボーナスタイムが再開されたことを報知する表示を行っている。

10

【2829】

また、「残りラウンド数」は、4 つの残存保留情報に対応して「4 R」が表示されており、A 時短遊技状態の終了後に残存保留情報が 3 つであれば「3 R」が表示され、A 時短遊技状態の終了後に残存保留情報が 2 つであれば「2 R」が表示され、A 時短遊技状態の終了後に残存保留情報が 1 つであれば「1 R」が表示され、A 時短遊技状態の終了後に残存保留情報がなければ、「終了」が表示されることになる。

【2830】

このように、大当り中と A 時短遊技状態中であるときに行われる「ボーナスタイム特化演出」により、ボーナスタイムが終了しない保証期間を演出することができ、安心してボーナスタイムを楽しませ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【2831】

このように、第 5 のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態においては特別図柄の抽選からなる「特別図柄ゲーム」ではなく、普通図柄の抽選からなる「普通図柄ゲーム」を主のゲームとし、特別図柄の抽選では「ハズレ」を決定させずに、特別図柄の抽選を所定数の遊技球の払い出しが付与される機会としての「ボーナスタイム」と扱うことができるので、従来にない新たな遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2832】

また、特別図柄の抽選で「時短当り」が決定されれば、時短遊技状態 (C 時短遊技状態) に移行して再び始動口 5 1 4 0 に遊技球が入球可能になり、ボーナスタイムを延長させることができる。これにより、ボーナスタイムの終了時期を可変にさせることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【2833】

また、第 5 のパチンコ遊技機においては、特別図柄の抽選で小当りが決定されて特別図柄の短縮変動が行われているときの演出と、小当り遊技状態に制御されているときに行われる演出とを共通の「特別演出 (ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出)」とし、かつ、連続する短縮変動及び小当り遊技状態にわたる演出も共通の「特別演出 (ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出)」としていることから、複数の小当り遊技状態を 1 つのボーナスタイムとしての演出を行うことができる。

【2834】

また、第 5 のパチンコ遊技機においては、特別図柄の抽選で「時短当り」が決定され、特別図柄の可変表示が行われているときには、ボーナスタイム基本演出が巻き戻り、小当り遊技状態がさらに継続する可能性があることを示唆する「巻き戻し演出」が行われる。これにより、特別図柄の可変表示が行われているときにも、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【2835】

< 第 5 のパチンコ遊技機の変形例 >

次に、第 5 のパチンコ遊技機の実施形態の変形例について説明する。

【2836】

第 5 のパチンコ遊技機においては、ボーナスタイムの演出として、図 201 等

50

うに、時短当りの特別図柄の可変表示が行われているときに「巻き戻し演出」としてボーナスタイム基本演出が巻き戻り、次のボーナスタイム基本演出において「残りラウンド数」が増加された（巻き戻った）演出を行うように構成しているが、ボーナスタイム基本演出において「残りラウンド数」を表示せずに、小当り遊技状態を実行可能な回数として「最大ラウンド数」を表示し、時短当りの特別図柄の可変表示が行われているときに「最大ラウンド数追加演出」として、最大ラウンド数が追加するような演出を行うように構成してもよい。

【2837】

また、ボーナスタイム基本演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出を行い、ボーナスタイムの終了条件が「特別図柄の抽選において小当りが5回連続して決定されること」に対応して、味方キャラクタのHPを5ポイントとし、小当り遊技状態に制御される毎に敵キャラクタが味方キャラクタを攻撃してHPを1減算し、時短当りの特別図柄の可変表示が行われているときに味方キャラクタのHPが回復するような演出を行うように構成してもよい。

【2838】

第5のパチンコ遊技機においては、ボーナスタイムの特別演出として、ボーナスタイム基本演出とボーナスタイム特化演出との両者の演出が実行可能となるように構成したが、ボーナスタイム特化演出をボーナスタイム基本演出にまとめるような演出として構成してもよい。この場合には、大当り遊技状態のときには、大当り遊技状態用の「大当り中演出」を実行可能とし、A時短遊技状態のときには、ボーナスタイム基本演出の「残りラウンド数」にA時短遊技状態の時短回数を加算したり、「残りラウンド数」に「HOLD」や「STOP」のような表示を行うようにしたりすればよい。

【2839】

第5のパチンコ遊技機においては、図179に示すように、時短当りのときには時短回数として1回を決定するように構成したが、2回以上の時短回数を決定するように構成してもよい。さらには、時短当りに対応する複数種類の特別図柄（複数種類の選択図柄コマンド）を設け、複数種類の時短回数を決定するように構成してもよい。特に、本実施形態においては、時短回数を多く設定することにより、時短遊技状態でより多くの小当り遊技状態に移行させ、多くの遊技球を払い出し可能にすることができる。

【2840】

また、第5のパチンコ遊技機においては、所謂1種タイプのパチンコ遊技機であるが、第3のパチンコ遊技機のように、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機として構成してもよい。第5のパチンコ遊技機においては、1種2種混合機として構成する場合には、大入賞口5131（または追加する他の大入賞口）の内部に特定領域と非特定領域とを設け、遊技球が特定領域を通過することにより、大当り遊技状態を制御させるように構成すればよい。

【2841】

（その他）

上述の第5のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【2842】

また、第5のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【2843】

更に、上記〔4．拡張例〕は、第5のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【2844】

〔8．第6のパチンコ遊技機〕

10

20

30

40

50

次に、第 6 のパチンコ遊技機について説明する。第 6 のパチンコ遊技機は、第 2 のパチンコ遊技機と同様に、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第 6 のパチンコ遊技機は、第 2 のパチンコ遊技機と比して、遊技性の基本仕様が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成が一部異なっている。

【2845】

以降、第 6 のパチンコ遊技機の実施形態を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【2846】

なお、第 6 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な「同時変動機」であるが、第 1 特別図柄の始動条件及び第 2 特別図柄の始動条件のいずれかの始動条件を優先して成立する「優先変動機」であってもよいし、第 1 始動口および第 2 始動口を含めて入賞順に始動条件が成立する「順次変動機」であってもよい。

【2847】

〔8-1. 外観構成〕

図 202 を参照して、第 6 のパチンコ遊技機の外観構成について説明する。図 202 は、第 6 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【2848】

図 202 に示されるように、第 6 のパチンコ遊技機の外観構成は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、上皿 51 に設けられた演出ボタン装置 6310（第 1 演出操作部 6311）の構成が異なっている。

【2849】

演出ボタン装置 6310 は、遊技者が演出に対する操作を行うことができる操作装置である。特に、第 6 のパチンコ遊技機の演出ボタン装置 6310 は、その操作態様が可能に構成されており、演出ボタン装置 6310 の操作態様の变化により演出機能を向上させることができる。

【2850】

以下に、演出ボタン装置 6310 の操作態様の变化について説明する。

【2851】

〔8-2. 演出ボタン装置の操作態様〕

図 203 は、第 6 のパチンコ遊技機の演出ボタン装置の操作態様の变化を示す概念図の一例である。

【2852】

図 203（a）は、初期の操作態様としての第 1 操作態様にあるときの演出ボタン装置 6310 の概念図の一例である。

【2853】

図 203（a）に示すように、演出ボタン装置 6310 の第 1 操作態様は、遊技者が操作可能な第 1 演出操作部 6311 が上面側に位置した操作態様となっている。演出ボタン装置 6310 が第 1 操作態様であるときには、遊技者が第 1 演出操作部 6311 を押下する操作が可能となっている。

【2854】

図 203（b）は、第 1 操作態様から变化した第 2 操作態様にあるときの演出ボタン装置 6310 の概念図の一例である。

【2855】

図 203（b）に示すように、演出ボタン装置 6310 の第 2 操作態様は、モータ等の駆動装置により操作駆動部 6313 が保護ガラス 43 側に向けて約 45 度程度回動し、遊技者が操作可能な第 2 演出操作部 6312 が前面側に位置した操作態様となっている。演出ボタン装置 6310 が第 2 操作態様であるときには、遊技者が第 2 演出操作部 6312

10

20

30

40

50

を斜めに押下する操作が可能となっている。

【2856】

図203(c)は、第2操作態様から変化した第3操作態様にあるときの演出ボタン装置6310の概念図の一例である。

【2857】

図203(c)に示すように、演出ボタン装置6310の第3操作態様は、操作駆動部6313が保護ガラス43側に向けて約90度程度回動し、第2演出操作部6312が上面側に位置した操作態様となっている。演出ボタン装置6310が第3操作態様であるときには、遊技者が第2演出操作部6312を真下に押下する操作が可能となっている。

【2858】

図203(d)は、第3操作態様から変化した第4操作態様にあるときの演出ボタン装置6310の概念図の一例である。

【2859】

図203(d)に示すように、演出ボタン装置6310の第4操作態様は、第2演出操作部6312が操作駆動部6313から上方に突出した操作態様となっている。演出ボタン装置6310が第4操作態様であるときには、遊技者が上方に突出した第2演出操作部6312を真下に押下する操作が可能となっている。

【2860】

図203(e)は、第4操作態様から変化した第5操作態様にあるときの演出ボタン装置6310の概念図の一例である。

【2861】

図203(e)に示すように、演出ボタン装置6310の第5操作態様は、操作駆動部6313が保護ガラス43側に向けて約120度程度まで回動し、突出した第2演出操作部6312が後方側に倒れこむような操作態様となっている。演出ボタン装置6310が第5操作態様であるときには、後方側に倒れこんだ第2演出操作部6312を手前側に引く操作が可能となっている。

【2862】

さらに、演出ボタン装置6310には、図示しない振動装置が内蔵されており、演出ボタン装置6310が振動可能に構成されている。このため、より詳しくは、演出ボタン装置6310の演出態様としては、第1操作態様～第5操作態様と、振動態様との組み合わせから構成できることになる。

【2863】

なお、演出ボタン装置6310の操作態様は、上述の操作態様及びその変化数に限られない。例えば、演出ボタン装置6310が前後、左右に移動する操作態様であってもよいし、上方に突出するだけの操作態様であってもよい。さらに、演出ボタン装置6310は、振動装置を内蔵せずに振動しなくてもよい。

【2864】

〔8-3. 遊技盤ユニット〕

図204を参照して、第6のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット6010について説明する。この遊技盤ユニット6010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43(図2参照)の後方に位置するようにベースドア3(図2参照)の前方に配置される。

【2865】

図204は、第6のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット6010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット6010は、遊技パネル6100を備え、遊技パネル6100に各種部材が配置され、遊技パネル6100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【2866】

図204に示されるように、第6のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット6010は、第1のパチンコ遊技機と比して、主に、玉通路6108と、減速壁部6109と、遊技

10

20

30

40

50

領域 105 の略中央部に配置されるセンター役物 6115 と、第 1 始動口（中）6120 A と、第 1 始動口（右）6120 B と、第 2 始動口 6140 と、通過ゲート 6126 と、普通電動役物ユニット 6145 と、大当り役物ユニット 6130 と、小当り役物ユニット 6150 と、との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【2867】

（玉通路）

玉通路 6108 は、右側領域 107 に配置されており、下方に向けて傾斜した平板状の板部で構成され、板部の上で遊技球が転動可能になっている。この玉通路 6108 の板部は、透明な樹脂で形成されるとともに、遊技球が転動する接触面にはシボ加工がなされている。玉通路 6108 にシボ加工を行うことにより、転動している遊技球を減速させることができることに加え、透明な樹脂にシボ加工を行うことで、LED 等から発光される光が乱反射し、装飾性を高めることもできる。なお、玉通路 6108 を透明な樹脂で形成せずに、非透光性を有する部材で形成してもよい。

10

【2868】

（減速壁部）

減速壁部 6109 は、玉通路 6108 の上方に配置されており、遊技パネル 6100 の表面にシボ加工がなされた表面加工部である。遊技パネル 6100 の表面に加工された減速壁部 6109 により、転動している遊技球を減速させることができることに加え、遊技パネル 6100 を透明な樹脂で構成することにより、LED 等から発光される光が乱反射し、装飾性を高めることもできる。

20

【2869】

（センター役物）

センター役物 6115 は、遊技パネル 6100 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 116 を備えている。遊技領域 105 に向けて発射された遊技球は、センターレール 116 によって左右に振り分けられる。

【2870】

センター役物 6115 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、ワープ入口 117、ステージ 118 に、チャンス入口 119 を備えているが、第 1 のパチンコ遊技機と異なり、表示装置 7 の前面側に環状の演出区画部 6116 も備えている。

30

【2871】

演出区画部 6116 は、表示装置 7 の表示領域の前面側に配置されており、表示装置 7 の表示領域を区画し、演出区画部 6116 の内側に、表示装置 7 の表示領域として上部表示領域 7a を形成している。

【2872】

また、表示装置 7 の表示領域には、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄が可変表示しているあいだには、演出用識別図柄（例えば、装飾図柄）を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す保留画像等を表示したりする。

40

【2873】

（第 1 始動口）

第 1 始動口（中）6120 A は、表示装置 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能（右打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第 1 始動口（中）6120 A に遊技球が入球すると、第 1 始動口スイッチ 6121 A（後述の図 205 参照）により遊技球が検出される。

【2874】

第 1 始動口（右）6120 B は、右側領域 107 に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット 6145 に設けられており、第 1 始動口（右）6120 B が開放状態と

50

なると、右打ちされた遊技球が入球可能となる（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能である）。第1始動口（右）6120Bに遊技球が入球すると、第1始動口スイッチ6121Bにより遊技球が検出される。

【2875】

なお、実施形態において、第1始動口（中）6120Aと第1始動口（右）6120Bとをまとめて「第1始動口6120A、6120B」ともいい、第1始動口スイッチ6121Aと第1始動口スイッチ6121Bとをまとめて「第1始動口スイッチ6121A、6121B」ともいう。

【2876】

第1始動口スイッチ6121A、6121Bにより第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球（通過）が検出されると、第1特別図柄の始動情報（大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、第1演出選択用乱数値、第2演出選択用乱数値等）が抽出され、抽出された第1特別図柄の始動情報は「第1の保留個数（例えば4個）」まで保留される。保留された第1特別図柄の始動情報は、特別図柄の始動条件が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理に供される。また、第1始動口6120A、6120Bに遊技球が入球すると第1の賞球個数（例えば3個）の遊技球が払い出される。ただし、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【2877】

（第2始動口）

第2始動口6140は、右側領域107であって後述する普通電動役物ユニット6145の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第2始動口6140に遊技球が入球すると、第2始動口スイッチ6141（後述の図205参照）により遊技球が検出される。

【2878】

また、本実施形態においては、第2始動口6140は、普通電動役物ユニット6145（第1始動口（右）6120B）の下流側に配置されているところから、第1始動口（右）6120Bが開放状態にあるときには、右側領域107を流下した遊技球は、第2始動口6140に到達する前に、上流側に設けられた第1始動口（右）6120Bに入球してしまい、第2始動口6140に入球することが困難となっている。このことは、第1始動口（右）6120Bが開放状態となりやすい時短遊技状態であるときにも同様である。

【2879】

第2始動口スイッチ6141により第2始動口6140への遊技球の入球（通過）が検出されると、第2特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された第2特別図柄の始動情報（大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、第1演出選択用乱数値、第2演出選択用乱数値等）は、第1の保留個数よりも少ない「第2の保留個数（例えば2個）」まで保留される。保留された第2特別図柄の始動情報は、特別図柄の始動条件が成立すると、第2特別図柄の当り判定処理に供される。また、第2始動口6140に遊技球が入球すると、第1の賞球個数よりも少ない第2の賞球個数（例えば1個）の遊技球が払い出される。ただし、第2始動口6140への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【2880】

本実施形態においては、第2始動口6140に遊技球が入球したときには、第1始動口6120A、6120Bに遊技球が入球したときよりも、始動情報を保留する保留個数が少なく、払い出される賞球個数も少なく設定されている。しかしながら、第2始動口6140に遊技球が入球したときと、第1始動口6120A、6120Bに遊技球が入球したときとで、同じ保留個数や同じ賞球個数となるように設定してもよいし、第2始動口6140に遊技球が入球したときの方が、多い保留個数や多い賞球個数となるように設定してもよい。

【2881】

（通過ゲート）

通過ゲート6126は、右側領域107であって後述する普通電動役物ユニット614

10

20

30

40

50

5 の上方に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過可能となるように配置されている。また、通過ゲート 6 1 2 6 には、通過ゲート 6 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 6 1 2 7（後述の図 2 0 5 参照）が備えられている。そして、通過ゲート 6 1 2 6 を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット 6 1 4 5 に向けて右側領域 1 0 7 を流下する。

【2 8 8 2】

通過ゲートスイッチ 6 1 2 7 により通過ゲート 6 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）は、第 3 の保留個数（例えば 4 個）まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄の当り判定処理（普通図柄の抽選）に供される。また、遊技球が通過ゲート 6 1 2 6 を通過しても、遊技球は払い出されないように構成されている。なお、遊技球が通過ゲート 6 1 2 6 を通過したときには、所定数の遊技球が払い出されるように構成してもよい。

10

【2 8 8 3】

また、通過ゲート 6 1 2 6 を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。ここで、大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 6 1 2 6 への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ 6 1 2 7（後述の図 2 0 5 参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

20

【2 8 8 4】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 6 1 4 5 は、右側領域 1 0 7 であって第 2 始動口 6 1 4 0 の上方（上流側）、かつ、通過ゲート 6 1 2 6 の下方に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット 6 1 4 5 は、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B と、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B への遊技球の入球を検出する第 1 始動口スイッチ 6 1 2 1 B と、普通電動役物 6 1 4 6 とを一体化したユニット体である。

【2 8 8 5】

普通電動役物 6 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 6 1 4 7 と、この普電用シャッタ 6 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 6 1 4 8（後述の図 2 0 5 参照）とを備える。普通電動役物 6 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 6 1 4 7 は、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

30

【2 8 8 6】

普電用シャッタ 6 1 4 7 は、第 2 始動口 6 1 4 0 側に向けて緩やかに傾斜（例えば 5 ～ 1 0 度）した平板状の屋根部で構成されている。普電用シャッタ 6 1 4 7 が開放態様であるときには、普電用シャッタ 6 1 4 7 が遊技パネル 6 1 0 0 に埋没して第 1 始動口（右）6 1 2 0 B が開放状態となり、右側領域 1 0 7 を流下している遊技球や、普電用シャッタ 6 1 4 7 の上に転動している遊技球が第 1 始動口（右）6 1 2 0 B に入球可能となる。普電用シャッタ 6 1 4 7 が閉鎖態様であるときには、普電用シャッタ 6 1 4 7 が遊技パネル 6 1 0 0 から突出して第 1 始動口（右）6 1 2 0 B が閉鎖し、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B への遊技球の入球が不可能または困難となる。また、普電用シャッタ 6 1 4 7 が閉鎖態様であるときには、普電用シャッタ 6 1 4 7 の上に転動している遊技球を第 2 始動口 6 1 4 0 または後述する小当り役物ユニット 6 1 5 0 へと誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 6 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な羽根部材を採用してもよい。

40

【2 8 8 7】

50

(大当り役物ユニット)

大当り役物ユニット6130は、右側領域107であって通過ゲート6126の上方に配置されている。大当り役物ユニット6130は、第1大入賞口6131と、第1大入賞口6131への遊技球の入球を検出する第1大入賞口カウントスイッチ6132と、大当り役物6133とを一体化したユニット体である。

【2888】

第1大入賞口6131は、閉鎖状態から開放状態に移行可能な入賞口である。本実施形態において、第1大入賞口6131が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合のときである。第1大入賞口6131は、大当り遊技状態に制御されているときに第1の規定個数（例えば10個）までの遊技球が入球可能となり、この第1大入賞口6131に遊技球が入球すると、第1大入賞口6131に応じた賞球個数（例えば15個）の遊技球が払い出されることになる。

【2889】

大当り役物6133は、前後方向に進退可能な突出板型の大当り用シャッタ6134と、この大当り用シャッタ6134を作動させる大当り用ソレノイド6135（後述の図205参照）とを備える。大当り役物6133すなわち大当り用シャッタ6134は、第1大入賞口6131への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第1大入賞口6131への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【2890】

大当り用シャッタ6134は、通過ゲート6126側に向けて緩やかに傾斜（例えば5～10度）した平板状の屋根部で構成されている。大当り用シャッタ6134が開放態様であるときには、大当り用シャッタ6134が遊技パネル6100に埋没して第1大入賞口6131が開放状態となり、右側領域107を流下している遊技球や、大当り用シャッタ6134の上に転動してる遊技球が第1大入賞口6131に入球可能となる。大当り用シャッタ6134が閉鎖態様であるときには、大当り用シャッタ6134が遊技パネル6100から突出して第1大入賞口6131が閉鎖状態となり、第1大入賞口6131への遊技球の入球が不可能または困難となる。また、大当り用シャッタ6134が閉鎖態様であるときには、大当り用シャッタ6134の上に転動している遊技球を下流側の通過ゲート6126へと誘導する。

【2891】

大当り役物6133が作動する「大当り遊技状態」においては、第1大入賞口6131の閉鎖状態から開放状態への状態移行が、最大ラウンド数まで行われる。1回のラウンドに対して、第1大入賞口6131が開放している最大開放時間が経過するか、第1の規定個数（例えば10個）の遊技球が第1大入賞口6131に入球すると、第1大入賞口6131を開放状態から閉鎖状態に移行させ、1回のラウンドが終了する。そして、最大ラウンド数が終了すると、大当り遊技状態が終了することになる。第1大入賞口6131に遊技球が入球する毎に第1大入賞口6131に応じた賞球個数（例えば15個）の遊技球が払い出されることから、大当り遊技状態は、多量の遊技球を払い出すことを可能にした遊技状態である。

【2892】

(小当り役物ユニット)

小当り役物ユニット6150は、右側領域107であって第2始動口6140の上方、かつ、普通電動役物ユニット6145の下方に配置されている。小当り役物ユニット6150は、第2大入賞口6151と、第2大入賞口6151への遊技球の入球を検出する第2大入賞口カウントスイッチ6152と、小当り役物6153とを一体化したユニット体である。

【2893】

第2大入賞口6151は、閉鎖状態から開放状態に移行可能な入賞口である。本実施形態において、第2大入賞口6151が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当

10

20

30

40

50

り判定処理の結果が「小当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合のときである。第2大入賞口6151は、小当り遊技状態に制御されているときに第2の規定個数（例えば4個）までの遊技球が入球可能となり、この第2大入賞口6151に遊技球が入球すると、第2大入賞口6151に応じた賞球個数（例えば14個）の遊技球が払い出されることになる。

【2894】

小当り役物ユニット6150は、前後方向に進退可能な突出板型の小当り用シャッタ6154と、この小当り用シャッタ6154を作動させる小当り用ソレノイド6155（後述の図205参照）とを備える。小当り役物ユニット6150すなわち小当り用シャッタ6154は、第2大入賞口6151への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第2大入賞口6151への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【2895】

小当り用シャッタ6154は、第2始動口6140側に向けて緩やかに傾斜（例えば5～10度）した平板状の屋根部で構成されている。小当り用シャッタ6154が開放状態であるときには、小当り用シャッタ6154が遊技パネル6100に埋没して第2大入賞口6151が開放状態となり、右側領域107を流下している遊技球や、小当り用シャッタ6154の上に転動して遊技球が第2大入賞口6151に入球可能となる。小当り用シャッタ6154が閉鎖状態であるときには、小当り用シャッタ6154が遊技パネル6100から突出して第2大入賞口6151が閉鎖状態となり、第2大入賞口6151への遊技球の入球が不可能または困難となる。また、小当り用シャッタ6154が閉鎖状態であるときには、小当り用シャッタ6154の上に転動している遊技球を下流側の第2始動口6140へと誘導する。

【2896】

小当り役物ユニット6150が作動する「小当り遊技状態」においては、第2大入賞口6151の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定数の開放回数にわたって行われる。1回の小当り遊技状態に対して、所定数の開放回数が終了するか、大当り遊技状態の第1の規定個数（例えば10個）よりも少ない第2の規定個数（例えば4個）の遊技球が第2大入賞口6151に入球すると、第2大入賞口6151を開放状態から閉鎖状態に移行させ、1回の小当り遊技状態が終了する。第2大入賞口6151に遊技球が入球する毎に、第1大入賞口6131に応じた賞球個数（例えば15個）よりも少ない第2大入賞口6151に応じた賞球個数（例えば14個）の遊技球が払い出されることから、小当り遊技状態は、所定数の遊技球を払い出すことを可能にした遊技状態である。

【2897】

なお、本実施形態では、小当り遊技状態の第2の規定個数（例えば4個）を大当り遊技状態の第1の規定個数（例えば10個）よりも少なく設定しているが、小当り遊技状態の第2の規定個数を大当り遊技状態の第1の規定個数と同数にしてもよいし、大当り遊技状態の第1の規定個数よりも多く設定してもよい。ただし、小当り遊技状態の第2の規定個数は、10個以内に設定することが望ましい。

【2898】

また、本実施形態では、第2大入賞口6151に応じた賞球個数（例えば14個）を第1大入賞口6131に応じた賞球個数（例えば15個）よりも少なく設定しているが、第2大入賞口6151に応じた賞球個数を第1大入賞口6131に応じた賞球個数と同数にしてもよいし、第1大入賞口6131に応じた賞球個数よりも多く設定してもよい。ただし、第2大入賞口6151に応じた賞球個数は、15個以内に設定することが望ましい。

【2899】

さらに、本実施形態では、第1大入賞口6131と第2大入賞口6151とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

10

20

30

40

50

【2900】

[8-4. 電氣的構成]

次に、図205を参照して、第6のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図205は、第6のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【2901】

図205に示されるように、第6のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路300と、払出・発射制御回路400と、電源供給回路450と、から構成される。

【2902】

しかしながら、第6のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続されるデバイス及びサブ制御回路300の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【2903】

[8-4-1. 主制御回路]

第6のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続される普電用ソレノイド6148、大当り用ソレノイド6135、小当り用ソレノイド6155、第1始動口スイッチ6121A、6121B、第2始動口スイッチ6141、通過ゲートスイッチ6127、第1大入賞口カウントスイッチ6132、第2大入賞口カウントスイッチ6152の構成が一部異なっている。

【2904】

(普電用ソレノイド)

普電用ソレノイド6148は、普電用シャッタ6147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド6148は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、普電用シャッタ6147を後方に退出させて第1始動口(右)6120Bを開放状態にさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、普電用シャッタ6147を前方に進出させて第1始動口(右)6120Bを閉鎖状態にさせる。

【2905】

(大当り用ソレノイド)

大当り用ソレノイド6135は、大当り用シャッタ6134を作動させる電磁ソレノイドである。大当り用ソレノイド6135は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、大当り用シャッタ6134を後方に退出させ第1大入賞口6131を開放状態にさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、大当り用シャッタ6134を前方に進出させて第1大入賞口6131を閉鎖状態にさせる。

【2906】

(小当り用ソレノイド)

小当り用ソレノイド6155は、小当り用シャッタ6154を作動させる電磁ソレノイドである。小当り用ソレノイド6155は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、小当り用シャッタ6154を後方に退出させ第2大入賞口6151を開放状態にさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、小当り用シャッタ6154を前方に進出させて第2大入賞口6151を閉鎖状態にさせる。

【2907】

(第1始動口スイッチ)

第1始動口スイッチ6121A、6121Bは、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第1始動口スイッチ6121Aが第1始動口(中)6120Aへの遊技球の入球を検出し、第1始動口スイッチ6121Bが第1始動口(右)6120Bへの遊技球の入球を検出する。

【2908】

(第2始動口スイッチ)

10

20

30

40

50

第2始動口スイッチ6141は、第2始動口スイッチ6140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【2909】

(通過ゲートスイッチ)

通過ゲートスイッチ6127は、通過ゲートスイッチ6126への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【2910】

(第1大入賞口カウントスイッチ)

第1大入賞口カウントスイッチ6132は、第1大入賞口6131への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第1大入賞口カウントスイッチ6132が第1大入賞口6131への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、1ラウンドあたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、第1大入賞口6131に応じた第1の賞球(例えば15個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【2911】

(第2大入賞口カウントスイッチ)

第2大入賞口カウントスイッチ6152は、第2大入賞口6151への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第2大入賞口カウントスイッチ6152が第2大入賞口6151への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、1回の小当り遊技状態あたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、第2大入賞口6151に応じた第2の賞球(例えば14個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【2912】

【8-4-2. サブ制御回路】

サブ制御回路300は、第1のパチンコ遊技機と同様に、サブCPU301、プログラムROM302、ワークRAM303、表示制御回路304、音声制御回路305、LED制御回路306、役物制御回路307およびコマンド入力ポート308を備えることは共通であるが、ボタン制御回路310と演出ボタン装置6310とを更に備えていることが相違している。

【2913】

(ボタン制御回路310)

ボタン制御回路310は、演出ボタン装置6310を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路310は、演出ボタン装置6310の操作態様を変化させたり、演出ボタン装置6310を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路310は、サブCPU301からの駆動命令に応じて、演出ボタン装置6310を駆動させることになる。

【2914】

また、ボタン制御回路310は、演出ボタン装置6310が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路310は、演出ボタン装置6310から操作信号を入力すると、サブCPU301に所定の操作情報を出力することになる。

【2915】

(演出ボタン装置)

演出ボタン装置6310は、図203に示すように、第1演出操作部6311と、第2演出操作部6312と、操作駆動部6313とを外部構成として備えることに加え、図示しない内部構成として、第1演出操作部6311に対する遊技球の操作を検出する第1操作部検出スイッチ、第2演出操作部6312に対する遊技球の操作を検出する第2操作部検出スイッチ、操作駆動部6313に対する遊技球の操作を検出する第3操作部検出スイッチ、操作駆動部6313を回動させるための回動モータ、第2演出操作部6312を突出させるためのボタン用ソレノイド、振動体を振動させるための振動モータを備えて構成

10

20

30

40

50

されている。

【2916】

〔8-5. 基本仕様〕

次に、図206～図216を参照して、第6のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第6のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【2917】

第6のパチンコ遊技機では、低確遊技状態かつ非時短遊技状態が制御される「通常遊技状態」、高確遊技状態かつ時短遊技状態が制御される「高確時短遊技状態」、高確遊技状態かつ非時短遊技状態が制御される「高確非時短遊技状態」、低確遊技状態かつ時短遊技状態が制御される「低確時短遊技状態」が用意されており、メインCPU201は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインCPU201の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。

10

【2918】

本実施形態において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU301は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置7の表示領域に表示する制御を実行する。

20

【2919】

また、実施形態において、第1始動口と第2始動口とをまとめて「始動口」ともいい、第1特別図柄と第2特別図柄とをまとめて「特別図柄」ともいう。第1特別図柄の当り判定処理を「第1特別図柄の抽選」、第2特別図柄の当り判定処理を「第2特別図柄の抽選」ともいい、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【2920】

〔8-5-1. 特別図柄の当り判定テーブル〕

図206は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図206に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

30

【2921】

特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を抽選により決定するためのテーブルである。

【2922】

特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種類（始動口の種類）と、確変フラグ（確変制御の実行の有無）と、第1始動口6120A、6120Bまたは第2始動口6140への入球に基づいて抽出（取得）される大当り判定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に対応する当落判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）とが対応付けて規定されている。なお、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。

40

【2923】

図206に示すように、第1特別図柄に対応する第1始動口6120A、6120Bに遊技球が入球した場合、メインCPU201は、確変フラグと特別図柄の大当り判定用乱数値とに基づいて、第1特別図柄の抽選結果として「大当り」または「ハズレ」を決定する。ここで、第1特別図柄の抽選において、確変フラグが1であるとき（確変制御が実行されているとき）には、確変フラグが0であるとき（確変制御が実行されていないとき）よりも、高い選択率で「大当り」を決定するように大当り判定用乱数値が規定されている。

【2924】

50

第2特別図柄に対応する第2始動口6140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、確変フラグと特別図柄の大当り判定用乱数値とに基づいて、第2特別図柄の抽選結果として「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を決定する。ここで、第2特別図柄の抽選において、確変フラグが1であるときには、確変フラグが0であるときよりも、高い選択率で「大当り」を決定するように大当り判定用乱数値が規定されているが、「小当り」を決定する選択率は、確変フラグに関わらず同じ選択率となるように大当り判定用乱数値が規定されている。

【2925】

なお、第6のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および小当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および小当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、小当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、小当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。

【2926】

〔8-5-2. 特別図柄判定テーブル〕

図207は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図207に示す特別図柄判定テーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2927】

特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「選択図柄情報」および「図柄指定コマンド」を選択するテーブルである。

【2928】

「選択図柄情報」は、特別図柄の抽選結果が当りであった場合に、当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するための図柄情報であり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。

【2929】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類（始動口の種類）と、第1始動口6120A、6120Bまたは第2始動口6140への入球に基づいて抽出（取得）される特別図柄の図柄乱数値と、上述した当落判定値データと、停止図柄を決定付ける「選択図柄情報」および「図柄指定コマンド」とが対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【2930】

図207に示すように、第1特別図柄に対応する第1始動口6120A、6120Bに遊技球が入球した場合、メインCPU201は、当落判定値データが大当り判定値データであるときには、特別図柄の図柄乱数値に基づいて、30／100の選択率で選択図柄情報「z1」を選択し、30／100の選択率で選択図柄情報「z2」を選択し、40／100の選択率で選択図柄情報「z3」を選択する。そして、選択図柄情報「z1」が選択されたときには図柄指定コマンドとして「zA1」を選択し、選択図柄情報「z2」が選択されたときには図柄指定コマンドとして「zA2」を選択し、選択図柄情報「z3」が選択されたときには図柄指定コマンドとして「zA3」を選択することになる。

【2931】

また、第1特別図柄に対応する第1始動口6120A、6120Bに遊技球が入球した場合、メインCPU201は、当落判定値データがハズレ判定値データであるときには、選択図柄情報「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択することになる。

【2932】

また、第2特別図柄に対応する第2始動口6140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、当落判定値データが大当り判定値データであるときには、選択図柄情報「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択することになる。

【2933】

また、第2特別図柄に対応する第2始動口6140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、当落判定値データが小当り判定値データであるときには、選択図柄情報「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択することになる。

【2934】

また、第2特別図柄に対応する第2始動口6140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、当落判定値データがハズレ判定値データであるときには、選択図柄情報「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択することになる。

【2935】

なお、第6のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図205参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄情報に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1特別図柄表示部163及び第2特別図柄表示部164には、特別図柄の抽選結果に基づいて、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。

【2936】

【8-5-3. 当り種類決定テーブル】

図208は、第6のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。なお、図208に示す当り種類決定テーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2937】

当り種類決定テーブルは、「大当り遊技状態の態様」、「小当り遊技状態の態様」および「その後の遊技状態の態様（確変フラグ、確変回数、時短フラグ、時短回数）」を決定するテーブルである。

【2938】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第1大入賞口6131の開放態様を示している。本実施形態では、大当り遊技状態において1回のラウンドあたりの最大開放時間（例えば28秒）と閉鎖時間（例えば2秒）とはあらかじめ規定されており、第1大入賞口6131の開放態様として、大当り遊技状態における最大ラウンド数を示している。なお、1回のラウンドあたりの最大開放時間を決定してもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を決定してもよい。さらには、1回のラウンドあたりに第1大入賞口6131を複数回開閉させるように開放回数と開放時間を決定してもよい。

【2939】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第2大入賞口6151の開放態様を示している。本実施形態では、小当り遊技状態において1回の開放あたりの最大開放時間（例えば0.1秒）と閉鎖時間（例えば0.6秒）とはあらかじめ規定されており、小当り遊技状態における最大開放回数を示している。なお、1回の開放あたりの最大開放時間を決定してもよいし、各開放回数の閉鎖時間を決定してもよい。

【2940】

ここで、大当り遊技状態における1ラウンドの最大開放時間（例えば28秒）よりも、小当り遊技状態における1回の最大開放時間（例えば0.1秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第1開放態様」により第1大入賞口6131が開放し、小当り遊技状態においては第1開放態様よりも不利な「第2開放態様」により第2大入賞口6151が開放するといえる。

【2941】

また、1回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、 $3R \times 10$ 個（第1の規定個数） $\times 15$ 個（賞球個数） $= 450$ 個）よりも、1回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り1回 $\times 4$ 個（第2の規定個数） $\times 14$ 個（賞球個数） $= 56$ 個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第1特別遊技」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第2特別遊技」であるといえる。

【2942】

「その後の遊技状態の態様」は、大当り遊技状態の終了後の遊技状態の態様を示し、「確変フラグ」、「確変回数」、「時短フラグ」及び「時短回数」の設定を示している。

10

【2943】

「確変フラグ」とは、低確遊技状態であるか高確遊技状態であるかを示すフラグであり、確変フラグ=0は「低確遊技状態」を示し、確変フラグ=1は「高確遊技状態」を示している。また、「確変回数」とは、高確遊技状態における特別図柄の抽選回数、すなわち、特別図柄の可変表示の回数を示している。

【2944】

「時短フラグ」とは、非時短遊技状態であるか時短遊技状態であるかを示すフラグであり、時短フラグ=0は「非時短遊技状態」を示し、時短フラグ=1は「時短遊技状態」を示している。また、「時短回数」とは、時短遊技状態における特別図柄の抽選回数、すなわち、特別図柄の可変表示の回数を示している。また、本実施形態においては、「時短回数」は、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態（「通常遊技状態」か「それ以外」の遊技状態か）に応じて、異なる時短回数が決定可能になるように当り種類決定テーブルが構成されている。

20

【2945】

図208に示すように、当り種類決定テーブルには、選択図柄情報に対して、「大当り遊技状態の開放態様」と、「小当り遊技状態の開放態様」と、その後の遊技状態の態様として「確変フラグ」と「確変回数」と「時短フラグ」と「時短回数」とが対応付けて規定されている。

【2946】

メインCPU201は、選択図柄情報に基づいて、「大当り遊技状態の開放態様」と、「小当り遊技状態の開放態様」と「確変フラグ」と「確変回数」と「時短フラグ」と「時短回数」とを決定する。なお、特別図柄の抽選結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄情報が「z4」の場合、および「z7」の場合）、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないため、本来、図208の当り種類決定テーブルに設けられていない。ただし、本実施形態では、特別図柄の抽選結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図208に図示したものである。

30

【2947】

メインCPU201は、特別図柄の抽選結果として「大当り」が判定された場合、大当り遊技状態の開始前に、図208に示す当り種類決定テーブルを参照し、第1特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「z1」であるときには、「大当り遊技状態の開放態様」として「10R」を決定し、第1特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「z2」であるときには、「大当り遊技状態の開放態様」として「5R」を決定し、第1特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「z3」であるときには、「大当り遊技状態の開放態様」として「3R」を決定し、第2特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「z5」であるときには、「大当り遊技状態の開放態様」として「2R」を決定する。

40

【2948】

そして、メインCPU201は、大当り遊技状態の終了後に、図208に示す当り種類決定テーブルを参照し、第1特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「z1～z3」で

50

あるときには、「確変フラグ」として高確遊技状態を示す「1」を決定し、「確変回数」として「120回」を決定し、「時短フラグ」として時短遊技状態を示す「1」を決定し、「時短回数」として「100回」を決定する。また、第2特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「z5」であるときには、「確変フラグ」として高確遊技状態を示す「1」を決定し、「確変回数」として「120回」を決定し、「時短フラグ」として時短遊技状態を示す「1」を決定する。そして、第2特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「z5」である場合に、大当たりと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態であったときには、「時短回数」として「100回」を決定し、大当たりと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態でなければ、「時短回数」として「10000回」を決定する。

10

【2949】

また、メインCPU201は、第2特別図柄の抽選結果として「小当り」が判定された場合、小当り遊技状態の開始前に、図208に示す当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄情報「z6」であるときには、「小当り遊技状態の開放態様」として「6回」を決定する。

【2950】

なお、小当り遊技状態の終了後には、第2特別図柄の小当りに対応する選択図柄情報「z5」であったとしても、その後の遊技状態の態様は決定されない。すなわち、小当り遊技状態を契機としては、遊技状態が移行（変化）しないことになる。

【2951】

このように、本実施形態においては、すべての大当り遊技状態の終了後には、時短遊技状態と高確遊技状態の両方が実行される「高確時短遊技状態」に移行することになる。このため、すべての大当り遊技状態の終了後には、再び大当り遊技状態に移行する機会を高め（いわゆる連荘の機会を与え）、遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【2952】

また、本実施形態においては、すべての大当り遊技状態の終了後には、高確遊技状態の確変回数（120回）は必ずしも大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定されていないことから、特別図柄の可変表示の回数が確変回数となるまでに、大当り遊技状態に移行することを期待させて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2953】

さらに、本実施形態においては、第1特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、確変回数（120回）よりも時短回数（100）の方が短い回数に設定されている。このため、第1特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、前半（1～100回）の「高確時短遊技状態」に移行した後、再び大当り遊技状態に移行しなければ、後半（101～120回）の「高確非時短遊技状態」に移行することができる。

30

【2954】

特に、本実施形態においては、後半の「高確非時短遊技状態」に移行すると、後述するように、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技球数の期待値が1を超える「小当りRUSH」に突入することができる。ここで、高確遊技状態の確変回数（120回）が必ずしも大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定されていない場合、特別図柄の可変表示の回数が確変回数に近づくごとに、再び大当り遊技状態に移行することの期待値（いわゆる連荘の期待値）が減少していき、遊技の興趣が低下していくことが一般的である。しかしながら、本実施形態においては、特別図柄の可変表示の回数が確変回数に近づくごとに、「小当りRUSH」に突入する期待値を高めていくので、大当り遊技状態に移行することの期待値の減少を「小当りRUSH」に突入する期待値が補完していき、遊技の興趣の向上の維持を図ることができる。

40

【2955】

また、本実施形態においては、第2特別図柄の大当り遊技状態の終了後に、大当たりと判定されたときの当選時の遊技状態が「通常遊技状態」でなければ、すなわち正規な遊技態様として右打ちをしているときの「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および

50

「低確時短遊技状態」であったときには、時短遊技状態の時短回数（１０００回）が大当たり遊技状態に移行することを保証する回数に設定される。このため、右打ちをしている「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」（特に「高確非時短遊技状態」）であるときには、第２特別図柄の大当たりを期待させ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２９５６】

ここで、本実施形態においては、第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口６１４０への遊技球の入球は、右打ちをしている非時短遊技状態であるとき、すなわち「高確非時短遊技状態」のときが主な機会となっている。このため、大当たり遊技状態の終了後の後半に移行可能な「高確非時短遊技状態」すなわち「小当たりＲＵＳＨ」においては、遊技球の払い出しを期待させるとともに、次回の大当たり遊技状態への移行が保証される第２特別図柄の大当たりも期待させて、さらなる遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２９５７】

また、本実施形態においては、第２特別図柄の大当たり遊技状態の終了後に、大当たりと判定されたときの当選時の遊技状態が「通常遊技状態」であったときには、時短遊技状態の時短回数（１００回）は必ずしも大当たり遊技状態に移行することを保証する回数に設定されていない。これは、「通常遊技状態」であるときには、正規な遊技態様として左打ちを行っており、第２始動口６１４０への遊技球の入球を本実施形態の遊技性として認めておらず、「イレギュラーな大当たり」に相当するためである。

【２９５８】

なお、本実施形態においては、第２特別図柄の大当たり遊技状態の終了後に、大当たりと判定されたときの当選時の遊技状態が「通常遊技状態」であったとき（イレギュラーな大当たりであったとき）には、時短遊技状態の時短回数（１００回）として、第１特別図柄の大当たり遊技状態の終了後に設定される時短遊技状態の時短回数（１００回）と同数の回数を設定しているが、第１特別図柄の大当たり遊技状態の終了後に設定される時短遊技状態の時短回数よりも少ない回数に設定してもよいし、時短フラグ及び時短回数を設定しなくてもよい（時短回数を０回としてもよい）。

【２９５９】

【８－５－４．遊技状態の移行図】

次に、図２０９を参照して、図２０８において説明した遊技状態の移行について整理して説明する。図２０９は、第６のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【２９６０】

上述したように、本実施形態においては、「通常遊技状態」では左打ちが正規な遊技態様とされ、「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」では右打ちが正規な遊技態様とされる。

【２９６１】

（通常遊技状態）

左打ちを行う通常遊技状態においては、第１始動口（中）６１２０Ａに遊技球が入球可能となるように構成されている（図２０４参照）。

【２９６２】

通常遊技状態において、第１始動口（中）６１２０Ａに遊技球が入球したことを契機として第１特別図柄の抽選により「大当たり」が判定されると、第１特別図柄の大当たり遊技状態の終了後には、時短回数を「１００回」、確変回数を「１２０回」に設定した「高確時短遊技状態」に移行することになる。

【２９６３】

（高確時短遊技状態）

右打ちを行う高確時短遊技状態においては、通過ゲートスイッチ６１２６に遊技球が通過可能に構成され、時短遊技状態が制御されていることから、通過ゲートスイッチ６１２６に遊技球が通過すると、普通電動役物６１４６により第１始動口（右）６１２０Ｂが開

放状態となり、第1始動口（右）6120Bに遊技球が入球可能となるように構成されている（図204参照）。

【2964】

高確時短遊技状態において、第1始動口（右）6120Bに遊技球が入球したことを契機として第1特別図柄の抽選により「大当り」が判定されると、第1特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、時短回数及び確変回数等がリセットされ、再び高確時短遊技状態に移行することになる（いわゆる連荘）。

【2965】

ここで、高確時短遊技状態においては、時短遊技状態が制御されていることから、普通電動役物6146により第1始動口（右）6120Bが開放状態となることにより、第1始動口（右）6120Bの下流側に設けられた第2始動口6140に遊技球が入球することが困難となっている。このため、高確時短遊技状態においては、第2始動口6140に遊技球が入球したことを契機とする第2特別図柄の抽選が行われることが困難となっており、第1始動口（右）6120Bに遊技球が入球したことを契機とする第1特別図柄の抽選が行われることになる。

【2966】

そして、高確時短遊技状態においては、特別図柄の抽選で大当りと判定されず、特別図柄の抽選回数が設定した時短回数（時短回数の100回終了）となると、時短遊技状態の制御が終了し、「高確非時短遊技状態」に移行することになる。

【2967】

（高確非時短遊技状態）

右打ちを行う高確非時短遊技状態においては、時短遊技状態が制御されていないことから、普通電動役物6146により第1始動口（右）6120Bはほぼ閉鎖状態となり、普通電動シャッタ6147の上に転動している遊技球を小当り役物ユニット6150または第2始動口6140へと誘導し、第2大入賞口6151または第2始動口6140に遊技球が入球可能となるように構成されている（図204参照）。

【2968】

このため、高確非時短遊技状態においては、第1始動口（右）6120Bに遊技球が入球したことを契機とする第1特別図柄の抽選が行われることが困難となっており、第2始動口6140に遊技球が入球したことを契機とする第2特別図柄の抽選が行われることになる。

【2969】

高確非時短遊技状態において、第2始動口6140に遊技球が入球したことを契機として第2特別図柄の抽選により「小当り」が判定されると、第2大入賞口6151が開放状態となり、第2大入賞口6151に遊技球が入球する毎に第2大入賞口6151に応じた賞球個数（例えば14個）の遊技球が払い出される。第2特別図柄の抽選においては、図206に示すように、「ハズレ」と判定されるよりも「小当り」と判定される方の確率が高く設定されていること等により、後述する「小当りRUSH」が実行され、遊技球の獲得が増加していくことになる。

【2970】

高確非時短遊技状態において、第2始動口6140に遊技球が入球したことを契機として第2特別図柄の抽選により「大当り」が判定されると、第2特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、時短回数を大当り遊技状態に移行することを保証する「10000回」、確変回数を「120回」に設定した「高確時短遊技状態」に移行することになる。

【2971】

高確非時短遊技状態において、特別図柄の抽選で大当りと判定されず、第1特別図柄の大当り遊技状態の終了後からの特別図柄の抽選回数が設定した確変回数（確変回数の120回終了）となると、高確遊技状態の制御が終了し、左打ちを行う「通常遊技状態」に戻るようになる。

【2972】

10

20

30

40

50

（低確時短遊技状態）

右打ちを行う低確時短遊技状態は、第2特別図柄の大当たり遊技状態の終了後に移行した「高確時短遊技状態」において、特別図柄の抽選で大当たりと判定されず、第2特別図柄の大当たり遊技状態の終了後からの特別図柄の抽選回数が設定した確変回数（確変回数の120回終了）となると、移行される遊技状態である。

【2973】

低確時短遊技状態においては、高確時短遊技状態と同様に、時短遊技状態が制御されていることから、通過ゲートスイッチ6126に遊技球が通過すると、普通電動役物6146により第1始動口（右）6120Bが開放状態となり、第1始動口（右）6120Bに遊技球が入球可能となるように構成されている（図204参照）。 10

【2974】

そして、低確時短遊技状態においても、高確時短遊技状態と同様に、時短遊技状態が制御されていることから、第2始動口6140に遊技球が入球したことを契機とする第2特別図柄の抽選が行われることが困難となっており、第1始動口（右）6120Bに遊技球が入球したことを契機とする第1特別図柄の抽選が行われることになる。

【2975】

この低確時短遊技状態に移行したとしても、時短回数の残り回数は「9880回」となっていることから、時短遊技状態が終了せずに、再び大当たり遊技状態に移行することが保証されている。

【2976】

このように、本実施形態においては、遊技盤ユニットの構成（図204参照）、特別図柄の抽選内容（図206参照）、遊技状態への移行規則（図208参照）等を有機的に関連付けて、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。 20

【2977】

なお、第6のパチンコ遊技機において、右打ちが正規な遊技態様とされる「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」をまとめて、適宜「右打ち遊技状態」ともいう。

【2978】

【8-5-5. 特別図柄の変動パターンテーブル】

図210～図212は、第6のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターンテーブルの一例である。図210は、第6のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルの一例であり、図211は、第6のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルの一例である。また、図212は、第6のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態（「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」のいずれかの遊技状態）の特別図柄の前半変動パターンテーブルと後半変動パターンテーブルの一例である。なお、図210～図212に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。 30

【2979】

また、第6のパチンコ遊技機の「特別図柄の変動パターン」は、特別図柄の可変表示の前半に対応する「前半変動パターン」と、特別図柄の可変表示の後半に対応する「後半変動パターン」との2つの組み合わせにより構成されている。なお、第1のパチンコ遊技機のように、前半変動パターンと後半変動パターンとをまとめて1つの変動パターンで構成してもよい。また、第6のパチンコ遊技機において、前半変動パターンと後半変動パターンとをまとめて、適宜「変動パターン」ともいう。 40

【2980】

（通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル）

図210に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルは、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果である当落と、第1始動口6120A、6120Bまたは第2始動口6140への入球に基づいて取得される第1演出選 50

択用乱数値と、前半変動パターンを示す「前半変動パターン番号」と、前半変動パターンにおける特別図柄の「前半可変表示時間」とが対応付けられている。なお、第1演出選択用乱数値は例えば0～249（250種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図210の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容を便宜上示したものである。

【2981】

メインCPU201は、通常遊技状態であるときには、図210に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果と、第1演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の前半変動パターンと特別図柄の前半可変表示時間とを決定する。メインCPU201は、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づくときは第1特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定し、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくときは第2特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定する。

【2982】

ここで、図210の「備考」の欄に示される「擬似連」とは、特別図柄が可変表示しているあいだに、変動表示している装飾図柄を一時的に仮停止表示させて、その仮停止表示させた装飾図柄を再び変動表示させる「擬似連演出」を示している。なお、「仮停止表示」とは、装飾図柄が小さく揺れ動いたり、装飾図柄が小さく変形したりして、遊技者に装飾図柄が停止しているかのようにみせている状態をいう。この擬似連演出は複数回行うことが可能となっており、その「擬似連X回」として擬似連演出が行われる回数を示している。また、「擬似連煽り」とは、擬似連演出が行われるか否かを煽る演出を示している。「NR」とは、ノーマルリーチの略称を示している。また、「長変動」とは、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された変動である。

【2983】

「決戦への道」及び「極決戦への道」とは、同種の特定の演出であり、遊技者に演出ボタン装置6310への操作を所定回数行わせ、特定個数（10個）までの「キャラアイコン」を集める演出である。「前半アイコン個数」は、決戦への道または極決戦への道が行われるまでに表示可能な「キャラアイコン」の数を示している。この決戦への道、極決戦への道及びキャラアイコン等については、詳しくは図251～図253を用いて後述する。

【2984】

図210に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づくとき（第1特別図柄のとき）には、第1特別図柄の前半変動パターンとして、「通常変動」、「擬似連X回」、「決戦への道」及び「極決戦への道」のいずれかに対応した前半変動パターンと前半可変表示時間とが決定される。

【2985】

そして、図210に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「擬似連X回」において、

「擬似連1回」＜「擬似連2回」＜「擬似連3回」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第1演出選択用乱数値が設定されている。

【2986】

そして、図210に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「決戦への道」及び「極決戦への道」において、

「決戦への道」＜「極決戦への道」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第1演出選択用乱数値が設定されている。

【2987】

また、図210に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくとき（第2特別図柄のとき）には、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された「長変動」の前半変動パターンが決定される。

【2988】

ここで、第6のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態であるときは左打ちが正規な遊技態様とされ、左打ちを行っている場合には第2始動口6140に遊技球が入球することは困難または不可能であるが、意図しない遊技態様として仮に右打ちを行った場合には、第2始動口6140に遊技球が入球することが可能になる。しかしながら、図210に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくときは、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された「長変動」の前半変動パターンが決定されるので、単位時間当たりの第2特別図柄の抽選回数を極めて小さくし、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はないように構成されている。

10

【2989】

(通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブル)

図211に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルは、前半変動パターン番号と、特別図柄の抽選結果である当落と、第1始動口6120A、6120Bまたは第2始動口6140への入球に基づいて取得される第2演出選択用乱数値と、後半変動パターンを示す「後半変動パターン番号」と、後半変動パターンにおける特別図柄の「後半可変表示時間」とが対応付けられている。なお、第2演出選択用乱数値は例えば0～99(100種類)の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図211の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容を便宜上示したものである。

20

【2990】

メインCPU201は、通常遊技状態であるときには、図211に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルを参照し、既に決定した前半変動パターン番号と、特別図柄の抽選結果と、第2演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の後半変動パターンと特別図柄の後半可変表示時間とを決定する。メインCPU201は、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づくときは第1特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とを決定し、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくときは第2特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とを決定することになる。

【2991】

メインCPU201は、通常遊技状態であるときに、前半変動パターンと後半変動パターンとを決定すると、特別図柄の種別が識別できるように、前半変動パターンと後半変動パターンとを組み合わせた特別図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。具体的には、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」として「83H」と「前半変動パターン番号」と「後半変動パターン番号」とからなる3バイトの変動パターンコマンド(例えば、83H00H00H)を送信し、「第2特別図柄の変動パターンコマンド」として「84H」と「前半変動パターン番号」と「後半変動パターン番号」とからなる3バイトの変動パターンコマンド(例えば、84HF1H00H)を送信する。そして、メインCPU201は、通常遊技状態であるときには、前半可変表示時間と後半可変表示時間とを合算した合計可変表示時間を算出する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカー32から出力される音演出を制御することになる。

30

40

【2992】

ここで、図211の「備考」の欄に示される「なし」とは、特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とが決定されないことを意味しており、特別図柄の後半変動パターンが決定されない場合には、特別図柄の前半変動パターンのみ実行されることになる。また、「ノーマルリーチ」、「忍者リーチ」、「対決リーチ」及び「大決戦リーチ」とは、通常遊技状態において、特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「後半アイコン個数」は、決戦への道または極決戦への道が行われてから表示可能な「キャラアイコン」の数を示している。この対決リーチ及びキャラアイコン等については、詳しくは後述する。

50

【2993】

図211に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルによれば、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づくときには、第1特別図柄の後半変動パターンとして、「なし（前半変動のみ）」、「ノーマルリーチ」、「忍者リーチ」、「対決リーチ」及び「大決戦リーチ」のいずれかに対応した後半変動パターンと後半可変表示時間とが決定される。

【2994】

そして、図211に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルによれば、「ノーマルリーチ」、「忍者リーチ」、「対決リーチ」及び「大決戦リーチ」において、「ノーマルリーチ」<「忍者リーチ」<「対決リーチ」<「大決戦リーチ」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第2演出選択用乱数値が設定されている。

【2995】

また、図211に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルによれば、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくときには、特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とが決定されない。このため、通常遊技状態において、第2始動口6140に遊技球が入球したときには、特別図柄の前半変動パターンである「長変動」に対応した前半変動パターンのみ実行されることになる。

【2996】

（右打ち遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図212（a）は、第6のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態（「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」のいずれかの遊技状態）の特別図柄の前半変動パターンテーブルの一例である。図212（b）は、第6のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルの一例であるが、本実施形態では、右打ち遊技状態において特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とは決定されず、本テーブルを備える必要はないが、右打ち遊技状態において特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とは決定されないことを明示するために、便宜上図示したものである。

【2997】

図212（a）に示されるように、右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルは、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果である当落と、第1始動口6120A、6120Bまたは第2始動口6140への入球に基づいて取得される第1演出選択用乱数値と、前半変動パターンを示す「前半変動パターン番号」と、前半変動パターンにおける特別図柄の「前半可変表示時間」とが対応付けられている。

【2998】

メインCPU201は、右打ち遊技状態であるときには、図212（a）に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果と、第1演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の前半変動パターンと特別図柄の前半可変表示時間とを決定する。メインCPU201は、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づくときは第1特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定し、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくときは第2特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定する。

【2999】

メインCPU201は、右打ち遊技状態であるときに、特別図柄の前半変動パターンを決定すると、後半変動パターンと後半可変表示時間とを決定せずに、前半変動パターンと後半変動パターンを実行しないことを示すデフォルトの後半変動パターン番号（00H）とを組み合わせた特別図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。そして、メインCPU201は、右打ち遊技状態であるときには、前半可変表示時間を合計可変表示時間として算出する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出

や、スピーカー 32 から出力される音演出を制御することになる。

【3000】

ここで、図 212 (a) の「備考」の欄に示される「合戦チャレンジ」、「合戦リーチ」、「扉開放演出」及び「開眼演出」とは、右打ち遊技状態において、特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。また、「超短縮変動」とは、特別図柄の可変表示時間が極めて短く設定された変動である。

【3001】

図 212 (a) に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第 1 始動口 6120A、6120B への遊技球の入球に基づくとき（第 1 特別図柄のとき）には、第 1 特別図柄の前半変動パターンとして、「超短縮変動」、「合戦チャレンジ」及び「合戦リーチ」のいずれかに対応した前半変動パターンと前半可変表示時間とが決定される。このため、「合戦チャレンジ」及び「合戦リーチ」は、右打ち遊技状態において、第 1 特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出でもある。

10

【3002】

そして、図 212 (a) に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「合戦チャレンジ」及び「合戦リーチ」において、「合戦チャレンジ」<「合戦リーチ」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第 1 演出選択用乱数値が設定されている。

【3003】

図 212 (a) に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第 2 始動口 6140 への遊技球の入球に基づくとき（第 2 特別図柄のとき）には、第 1 特別図柄の前半変動パターンとして、「超短縮変動」、「扉開放演出」及び「開眼演出」のいずれかに対応した前半変動パターンと前半可変表示時間とが決定される。このため、「扉開放演出」及び「開眼演出」は、右打ち遊技状態において、第 2 特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出でもある。

20

【3004】

そして、図 212 (a) に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「扉開放演出」及び「開眼演出」において、「扉開放演出」<「開眼演出」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第 1 演出選択用乱数値が設定されている。

30

【3005】

また、図 212 (a) に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、リーチ演出を行わないときには、特別図柄の可変表示時間が極めて短く設定された「超短縮変動」の前半変動パターンが決定される。さらに、第 2 特別図柄の抽選結果が「小当り」であるときには、リーチ演出を行う前半変動パターンを決定せずに、すべて「超短縮変動」の前半変動パターンが決定される。

【3006】

このため、右打ち遊技状態にあるときには、通常遊技状態とは異なり、単位時間あたりの第 1 特別図柄の抽選回数及び第 2 特別図柄の抽選回数を大きくし、右打ち遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益があるように構成されている。

40

【3007】

ここで、第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 始動口 6140 への遊技球の入球は、右打ち遊技状態の 1 つである高確非時短遊技状態が主な契機となっており、第 2 特別図柄の抽選においては「小当り」と判定されやすく（図 206 参照）、第 2 特別図柄の抽選結果が「小当り」であれば、すぐさま第 2 大入賞口 6151 を開放状態に移行させることが可能となっている（図 212 参照）。このため、高確非時短遊技状態において、単位時間あたりの第 2 大入賞口 6151 への遊技球の入球率を高めた「小当り RUSH」を実現することができる。

【3008】

50

[8 - 5 - 6 . 普通図柄の当り判定テーブル]

図 2 1 3 は、第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 2 1 3 に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 3 0 0 9 】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、すなわち、遊技状態と、通過ゲート 6 1 2 6 を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【 3 0 1 0 】

図 2 1 3 に示す普通図柄の当り判定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。

【 3 0 1 1 】

普通図柄の当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施形態において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の当り判定用乱数値を、0 ～ 9 9 （1 0 0 種類）の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 3 0 1 2 】

メイン CPU 2 0 1 は、図 2 1 3 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とに基づいて、当落判定値データを決定する。

【 3 0 1 3 】

本実施形態では、非時短遊技状態において、メイン CPU 2 0 1 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 である場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、通常遊技状態において、メイン CPU 2 0 1 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 1 ～ 9 9 のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 3 0 1 4 】

また、時短遊技状態において、メイン CPU 2 0 1 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 ～ 9 8 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、時短遊技状態において、メイン CPU 2 0 1 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 9 9 である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 3 0 1 5 】

[8 - 5 - 7 . 普通図柄判定テーブル]

図 2 1 4 は、第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図 2 1 4 に示す普通図柄判定テーブルは、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 3 0 1 6 】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート 6 1 2 6 を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【 3 0 1 7 】

「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。

【 3 0 1 8 】

図 2 1 4 に示される普通図柄判定テーブルには、普通図柄の当落判定値データ（「普通

10

20

30

40

50

図柄当り」または「ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとが対応づけられて規定されている。

【3019】

メインCPU201は、図214に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄の当落判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定する。

【3020】

図214に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当落判定値データの結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【3021】

例えば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0～49のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が50～100のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz2」を選択する。

【3022】

また、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するように構成されている。

【3023】

本実施形態において、メインCPU201は、まず、普通図柄の当り判定テーブル（図213参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図214参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【3024】

【8-5-8. 普通図柄当り種類決定テーブル】

図215は、第6のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。なお、図215に示す普通図柄当り種類決定テーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【3025】

普通図柄当り種類決定テーブルは、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに応じて、普通電動役物6146（普電用シャッタ6147）の開放パターンを決定する際に参照される。

【3026】

図215に示される普通図柄当り種類決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通電動役物6146の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【3027】

メインCPU201は、図215に示される普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物6146の開放パターンを決定する。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物6146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【3028】

本実施形態では、メインCPU201は、非時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」または「fz2」であると、普通電動役物6146の開

10

20

30

40

50

放パターン「01H」を決定し、その開放パターンに対応する普通電動役物6146の開放時間として210msecを決定する。

【3029】

このため、非時短遊技状態である場合には、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物6146の不利な開放パターンが決定され、第1始動口（右）6120Bへの遊技球の入球が困難または不可能になっている。

【3030】

本実施形態では、メインCPU201は、時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」または「fz2」であると、普通電動役物6146の開放パターン「02H」を決定し、その開放パターンに対応する普通電動役物6146の開放時間として5820msecを決定する。

10

【3031】

このため、時短遊技状態である場合には、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物6146の有利な開放パターンが決定され、第1始動口（右）6120Bへの遊技球の入球が可能になっている。

【3032】

なお、第6のパチンコ遊技機においては、普通電動役物6146の開放パターンとして、1回の開放しか行わないように構成されているが、ウェイト時間を設定し、複数の開放を行うように構成してもよい。

【3033】

20

【8-5-9. 普通図柄の変動パターンテーブル】

図216は、第6のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図216に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【3034】

図216に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。

【3035】

メインCPU201は、図216に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。

30

【3036】

そして、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された普通図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカー32から出力される音演出を制御する。

【3037】

本実施形態では、単位時間あたりの普通図柄の抽選回数が大きくなるように、相対的に短い普通図柄の可変表示時間が決定されるように構成されている。特に、時短遊技状態であれば、普通図柄の抽選結果が「当り」であれば、すぐさま第1始動口（右）6120Bを開放状態に移行させることが可能になっており、単位時間あたりの第1始動口（右）6120Bへの遊技球の入球率を高めることができる。

40

【3038】

【8-6. 主制御処理】

第6のパチンコ遊技機において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）中で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御

50

処理及びサブ制御回路処理について説明し、メインCPU201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【3039】

なお、第6のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【3040】

【8-6-1. 特別図柄制御処理】

次に、図217を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理について説明する。図217は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【3041】

図217に示されるように、メインCPU201は、先ず、S6001において、第2特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S6001の処理を実行した後、処理をS6002に移す。

【3042】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S6001の処理に先だって、メインRAM203内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【3043】

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

【3044】

なお、第6のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブCPU301は、第1特別図柄および第2特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施形態では、通常遊技状態、時短遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第1特別図柄が主特別図柄とされ、高確非時短遊技状態では第2特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブCPU301は、主特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。

【3045】

S6002において、メインCPU201は、S6001でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【3046】

S6002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S6002がNO判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU201は、処理をS6003に移す。例えば、第2特別図

10

20

30

40

50

柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S 6 0 0 2においてN O判定される。

【3 0 4 7】

S 6 0 0 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 2 1 8を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 3の処理を実行した後、処理をS 6 0 0 4に移す。

【3 0 4 8】

一方、S 6 0 0 2において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 6 0 0 2がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 0 4に移す。

【3 0 4 9】

S 6 0 0 4において、メインCPU 2 0 1は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 4の処理を実行した後、処理をS 6 0 0 5に移す。

【3 0 5 0】

S 6 0 0 5において、メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 4でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【3 0 5 1】

S 6 0 0 5において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 6 0 0 5がNO判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 0 6に移す。例えば、第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S 6 0 0 5においてN O判定される。

【3 0 5 2】

S 6 0 0 6において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図 2 1 8を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 6の処理を実行した後、処理をS 6 0 0 7に移す。

【3 0 5 3】

一方、S 6 0 0 5において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 6 0 0 5がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 0 7に移す。

【3 0 5 4】

S 6 0 0 7において、メインCPU 2 0 1は、第2特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 7の処理を実行した後、処理をS 6 0 0 8に移す。

【3 0 5 5】

S 6 0 0 8において、メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 7でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【3 0 5 6】

S 6 0 0 8において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 6 0 0 8がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 1 0に移す。

【3 0 5 7】

一方、S 6 0 0 8において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 6 0 0 8がYES判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 0 9に移す。

【3 0 5 8】

S 6 0 0 9において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図 2 1 8を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 9の処理を実行した後、処理をS 6 0 1 0に移す。

10

20

30

40

50

【3059】

S6010において、メインCPU201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S6010の処理を実行した後、処理をS6011に移す。

【3060】

S6011において、メインCPU201は、S6010でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【3061】

S6011において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S6011がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

10

【3062】

一方、S6011において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S6011がYES判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU201は、処理をS6012に移す。

【3063】

S6012において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図218を参照して後述する。メインCPU201は、S6012の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

20

【3064】

なお、メインCPU201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S6001～S6012）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【3065】

このように、本実施形態では、第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

30

【3066】

[8-6-2. 特別図柄管理処理]

次に、図218を参照して、特別図柄制御処理（図217参照）中のS6003、S6006、S6009、S6012でメインCPU201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図218は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【3067】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS6003またはS6009で呼び出されて実行される場合には第2特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS6006またはS6012で呼び出されて実行される場合には第1特別図柄が処理対象となる。

40

【3068】

また、図218に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「5」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【3069】

メインCPU201は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S6021）。

【3070】

S6021において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S6021がN

50

Ｏ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図２１７参照）に戻す。

【３０７１】

一方、Ｓ６０２１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ６０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２２に移す。

【３０７２】

Ｓ６０２２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０２２の処理を実行した後、処理をＳ６０２３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０２２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ６０２３以降の処理を行う。

10

【３０７３】

Ｓ６０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ６０２３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図２１９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２４に移す。

【３０７４】

Ｓ６０２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ６０２４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図２２０および図２２１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２５に移す。

20

【３０７５】

Ｓ６０２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ６０２５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図２２２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２６に移す。

【３０７６】

Ｓ６０２６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ６０２６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図２２４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２７に移す。

30

【３０７７】

Ｓ６０２７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ６０２７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図２２５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２８に移す。

【３０７８】

Ｓ６０２８において、メインＣＰＵ２０１は、大当たり終了処理を行う。このＳ６０２８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図２２６を参照して後述する。

40

【３０７９】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０２３～Ｓ６０２８の処理を終了後、処理を特別図柄制御処理（図２１７参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６００３で呼び出されている場合には処理をＳ６００４に戻し、Ｓ６００６で呼び出されている場合には処理をＳ６００７に戻し、Ｓ６００９で呼び出されている場合には処理をＳ６０１０に戻し、Ｓ６０１２で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【３０８０】

〔８－６－３．特別図柄可変表示開始処理〕

50

次に、図 2 1 9 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 1 8 参照）中の S 6 0 2 3 でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 2 1 9 は、第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【3 0 8 1】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 6 0 2 3 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 6 0 2 3 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【3 0 8 2】

図 2 1 9 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S 6 0 3 1）。

【3 0 8 3】

S 6 0 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S 6 0 3 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 1 8 参照）に戻す。

【3 0 8 4】

一方、S 6 0 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S 6 0 3 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 6 0 3 2 に移す。

【3 0 8 5】

S 6 0 3 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄休止フラグ値をロードし、ロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、この S 6 0 3 2 では、たとえ S 6 0 3 1 が YES 判定であったとしても（すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても）、特別図柄休止フラグがオフでない、すなわちオンである場合（S 6 0 3 2 が NO 判定である場合）、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

【3 0 8 6】

S 6 0 3 2 において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（S 6 0 3 2 が NO 判定の場合）、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メイン CPU 2 0 1 は、処理を特別図柄管理処理（図 2 1 8 参照）に戻す。

【3 0 8 7】

一方、S 6 0 3 2 において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（S 6 0 3 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 6 0 3 3 に移す。

【3 0 8 8】

S 6 0 3 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。第 1 特別図柄を処理対象とする第 1 特別図柄の始動情報のシフト処理では、第 1 特別図柄の保留個数は 4 個であることから、メイン RAM 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を第 1 特別図柄判定領域（0）にシフトし、第 1 特別図柄始動記憶領域（2）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（3）にシフトする。また、第 2 特別図柄を処理対象とする第 2 特別図柄の始動情報のシフト処理では、第 2 特別図柄の保留個数は 2 個であることから、メイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を第 2 特別図柄判定領域（0）にシフトし、第 2 特別図柄始動記憶領域（2）に記憶された始動情報を第 2 特別図柄始動記憶領域（1）にシフトする。メイン CPU 2 0 1 は、S 6 0 3 3 の処理を実行した後、処理を S 6 0 3 4 に移す。

【3 0 8 9】

S 6 0 3 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図 2 0 6 参照）を参照し、遊技状態（確変フラグ

10

20

30

40

50

の有無)と、特別図柄判定領域(0)に記憶された特別図柄の大当り判定用乱数値とに基づいて、特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施形態では、第1特別図柄については、大当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定され、第2特別図柄については、大当り、小当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインCPU201は、S6034の処理を実行した後、処理をS6035に移す。

【3090】

S6035において、メインCPU201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理(S6034)の結果(例えば、小当り、大当りまたはハズレ)に対応する特別図柄の停止図柄を決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル(図207参照)を参照し、上述の特別図柄の当り判定処理の判定結果(当落)と、特別図柄判定領域(0)に記憶された特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、「選択図柄情報」や「図柄指定コマンド」が決定される。本実施形態では、ハズレの種類が1種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メインCPU201は、S6035の処理を実行した後、処理をS6036に移す。

【3091】

S6036において、メインCPU201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り(小当りまたは大当り)である場合に、かかる当りの種類を決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル(図208参照)を参照し、特別図柄決定処理(S6035)で決定された「選択図柄情報」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施形態では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、小当りの種類は複数種類であってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り(例えば、時短当り)の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU201は、S6036の処理を実行した後、処理をS6037に移す。

【3092】

S6037において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを決定する処理である。この特別図柄の変動パターン決定処理では、まず、前半変動パターン決定処理を行った後に、後半変動パターン決定処理を行う。

【3093】

前半変動パターン決定処理では、通常遊技状態であれば図210に示す特別図柄の前半変動パターンテーブルを決定し、右打ち遊技状態であれば図212(a)に示す特別図柄の前半変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の前半変動パターンテーブルを参照し、上述の特別図柄の当り判定処理の判定結果(当落)と、特別図柄判定領域(0)に記憶された第1演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の前半変動パターンを決定する。

【3094】

後半変動パターン決定処理では、通常遊技状態であれば図211に示す特別図柄の後半変動パターンテーブルを参照し、前半変動パターン決定処理で決定した前半変動パターンと上述の特別図柄の当り判定処理の判定結果(当落)と、特別図柄判定領域(0)に記憶された第2演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の後半変動パターンを決定する。また、右打ち遊技状態であるときには、後半変動パターンを実行しないことを示すデフォルトの后半変動パターン番号(00H)を決定する。メインCPU201は、S6037の処理を実行した後、処理をS6038に移す。

【3095】

S6038において、メインCPU201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う

。この処理では、通常遊技状態であるときには、図 2 1 0 及び図 2 1 1 の特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンの前半可変表示時間と後半変動パターン決定処理で決定された後半変動パターンの後半可変表示時間とを合算した合計可変表示時間を算出する。また、右打ち遊技状態であるときには、図 2 1 2 (a) に示す前半変動パターンテーブルを参照し、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンの前半可変表示時間を合計可変表示時間として算出する。そして、算出した合計可変表示時間を、メイン R A M 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に特別図柄の可変表示を開始させる。この特別図柄の待ち時間は、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 3 8 の処理を実行した後、処理を S 6 0 3 9 に移す。

10

【3096】

S 6 0 3 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短確変回数減算処理を行う。この処理では、確変フラグ = 1 (高確遊技状態) であるか否かを判定し、確変フラグ = 1 であれば、確変回数から 1 を減算する。なお、確変フラグ = 1 であれば、確変回数は減算しない。また、時短フラグ = 1 (時短遊技状態) であるか否かを判定し、時短フラグ = 1 であれば、時短回数から 1 を減算する。なお、時短フラグ = 0 であれば、時短回数は減算しない。

【3097】

S 6 0 4 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理 (図 2 1 8 の S 6 0 2 4 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 4 0 の処理を実行した後、処理を S 6 0 4 1 に移す。

20

【3098】

S 6 0 4 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 4 1 の処理を実行した後、処理を S 6 0 4 2 に移す。

30

【3099】

S 6 0 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ (例えば、確変フラグや時短フラグ等) の更新処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 4 2 の処理を実行した後、処理を S 6 0 4 3 に移す。

【3100】

S 6 0 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、S 6 0 3 5 で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、S 6 0 3 7 で決定された前半変動パターンと後半変動パターンとを組み合わせた特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

40

【3101】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理 (とくに、遊技状態管理処理 (S 6 0 4 2) および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理 (S 6 0 4 3)) を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

50

【3102】

[8-6-4. 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図220および図221を参照して、特別図柄管理処理（図218参照）中のS6024でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図220および図221は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【3103】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6024で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6024で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

10

【3104】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S6051）。

【3105】

S6051において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S6051がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

20

【3106】

一方、S6051において特別図柄の制御状態番号が「1」とであると判定された場合（S6051がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6052に移す。

【3107】

S6052において、メインCPU201は、特別図柄休止フラグ値をロードし、ロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【3108】

S6052において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（S6052がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

30

【3109】

一方、S6052において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（S6052がYES判定の場合）、メインCPU201は処理をS6053に移す。

【3110】

S6053において、メインCPU201は、特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この処理では、予め定められた特別図柄の図柄確定時間（例えば、540msec）を、メインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部163、164に特別図柄の可変表示を停止させる。この特別図柄の待ち時間は、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、S6053の処理を実行した後、処理をS6054に移す。

40

【3111】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、当りの種類によって異なってもよいし、遊技状態に応じて異なってもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたはハズレである場合には、第1の図柄確定時間（例えば、540msec）とし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合には、第1の図柄確定時間より短い第2の図柄確定時間（例えば、24msec）としてもよい。特に、第6のパチンコ遊技機のように、小当りRUSHを創出するときには、小当りである場合の図柄確定時間を極めて短くすることが望ましい。

50

【3112】

S6054において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図218のS6025参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S6054の処理を実行した後、処理をS6055に移す。

【3113】

S6055において、メインCPU201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S6055の処理を実行した後、処理をS6056に移す。

10

【3114】

S6056において、メインCPU201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM203内の所定領域に格納される。例えば、確変回数や時短回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU201は、S6056の処理を実行した後、処理をS6057に移す。

20

【3115】

S6057において、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理（図219のS6034参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【3116】

S6057において、特別図柄の当り判定処理（図219のS6034参照）の結果が小当りでないと判定された場合（S6057がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6059に移す。

【3117】

一方、S6057において、特別図柄の当り判定処理（図219のS6034参照）の結果が小当りであると判定された場合（S6057がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6058に移す。

30

【3118】

S6058において、メインCPU201は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインCPU201は、S6058の処理を実行した後、処理をS6059に移す。

【3119】

S6059において、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理（図219のS6034参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

40

【3120】

S6059において、特別図柄の当り判定処理（図219のS6034参照）の結果が大当りでないと判定された場合（S6059がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

【3121】

一方、S6059において、特別図柄の当り判定処理（図219のS6034参照）の結果が大当りであると判定された場合（S6059がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6060に移す。

【3122】

50

S 6 0 6 0において、メインCPU 2 0 1は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 6 0の処理を実行した後、処理をS 6 0 6 1に移す。

【3 1 2 3】

S 6 0 6 1において、メインCPU 2 0 1は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【3 1 2 4】

S 6 0 6 1において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（S 6 0 6 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 1 8 参照）に戻す。

【3 1 2 5】

一方、S 6 0 6 1において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（S 6 0 6 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 6 2に移す。

【3 1 2 6】

S 6 0 6 2において、メインCPU 2 0 1は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 6 2の処理を実行した後、処理をS 6 0 6 3に移す。

【3 1 2 7】

S 6 0 6 3において、メインCPU 2 0 1は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 6 3の処理を実行した後、処理をS 6 0 6 4に移す。

【3 1 2 8】

S 6 0 6 4において、メインCPU 2 0 1は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図 2 1 9 のS 6 0 3 4 参照）の結果が大当りまたは小当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは小当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 6 4の処理を実行した後、処理をS 6 0 6 5に移す。

【3 1 2 9】

S 6 0 6 5において、メインCPU 2 0 1は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 6 5の処理を実行した後、処理をS 6 0 6 6に移す。

【3 1 3 0】

S 6 0 6 6において、メインCPU 2 0 1は、他方の特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この処理では、所定の図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s e c）を、メインRAM 2 0 3 内の他方の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に他方の特別図柄の可変表示を停止させる。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 6 6の処理を実行した後、処理をS 6 0 6 7に移す。

【3 1 3 1】

S 6 0 6 7において、メインCPU 2 0 1は、他方の特別図柄の制御状態番号に「2」をセットする。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 6 7の処理を実行した後、処理をS 6 0 6 8に移す。

【3 1 3 2】

S 6 0 6 8において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 のS 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 6 8の処理を実行した後、処理をS 6 0 6 9に移す。

10

20

30

40

50

【3133】

S6069において、メインCPU201は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S6069の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

【3134】

このように、本実施形態の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図219のS6034参照）の結果が大当たりであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレで停止させる処理が行われる。

10

【3135】

[8-6-5. 特別図柄遊技判定処理]

次に、図222を参照して、特別図柄管理処理（図218参照）中のS6025でメインCPU201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図222は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【3136】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6025で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6025で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

20

【3137】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S6071）。

【3138】

S6071において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S6071がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

30

【3139】

一方、S6071において特別図柄の制御状態番号が「2」とであると判定された場合（S6071がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6072に移す。

【3140】

S6072において、メインCPU201は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【3141】

S6072において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（S6072がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6073に移す。一方、S6072において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（S6072がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6075に移す。

40

【3142】

S6073において、メインCPU201は、小当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【3143】

S6073において、小当たりでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S6073がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6082に移す。

【3144】

50

一方、S 6 0 7 3において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 6 0 7 3がY E S判定の場合）、メインC P U 2 0 1は、処理をS 6 0 7 5に移す。

【3 1 4 5】

S 6 0 7 5において、メインC P U 2 0 1は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板1 8 4を介して例えばホールコンピュータ1 8 6（いずれも図2 0 5参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインC P U 2 0 1は、S 6 0 7 5の処理を行った後、処理をS 6 0 7 6に移す。

10

【3 1 4 6】

S 6 0 7 6において、メインC P U 2 0 1は、ラウンド表示L E Dデータをセットする処理を行う。その後、メインC P U 2 0 1は、開放される第1大入賞口6 1 3 1の開放回数の上限值をセットする処理（S 6 0 7 7）、外部端子板1 1 8 4への大当り信号セット処理（S 6 0 7 8）を行う。

【3 1 4 7】

S 6 0 7 9において、メインC P U 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図2 1 8のS 6 0 2 6参照）が行われることとなる。

20

【3 1 4 8】

S 6 0 8 0において、メインC P U 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインC P U 2 0 1は、大当りであるときに、確変フラグ、確変回数、時短フラグ、および時短回数等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。なお、小当りのときには、確変フラグ、確変回数、時短フラグ、および時短回数等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理は行われない。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図4 5のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。

【3 1 4 9】

S 6 0 8 1において、メインC P U 2 0 1は、大当りであるときには大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行い、小当りであるときには小当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り開始表示コマンドまたは小当り開始表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図4 5のS 5 2 2参照）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。メインC P U 2 0 1は、S 6 0 8 1の処理を実行した後、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図2 1 8参照）に戻す。

30

【3 1 5 0】

S 6 0 8 2において、メインC P U 2 0 1は、遊技状態移行判定処理を行う。この遊技状態移行判定処理では、低確遊技状態への移行の判定を行う「低確遊技状態移行判定処理」と非時短遊技状態への移行の判定を行う「非時短遊技状態移行判定処理」との両方の処理が行われる。メインC P U 2 0 1は、S 6 0 8 2の処理を実行した後、処理をS 6 0 8 3に移す。

40

【3 1 5 1】

低確遊技状態移行判定処理においては、確変フラグ＝1（高確遊技状態）であるか否かを判定し、確変フラグ＝1であれば、次に確変回数＝0であるか否かを判定し、確変回数＝0であれば、確変フラグ＝0（低確遊技状態）をセットし、高確遊技状態から低確遊技状態に移行させる。また、確変フラグ＝0であれば低確遊技状態移行判定処理を終了し、確変回数＝0でなければ、確変フラグ＝1を保持したまま、低確遊技状態移行判定処理を終了する。

50

【3152】

非時短遊技状態移行判定処理においては、時短フラグ＝1（時短遊技状態）であるか否かを判定し、時短フラグ＝1であれば、次に時短回数＝0であるか否かを判定し、時短回数＝0であれば、時短フラグ＝0（非時短遊技状態）をセットし、時短遊技状態から非時短遊技状態に移行させる。また、時短フラグ＝0であれば非時短遊技状態移行判定処理を終了し、時短回数＝0でなければ、時短フラグ＝1を保持したまま、非時短遊技状態移行判定処理を終了する。

【3153】

S6083において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図223を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

【3154】

なお、メインCPU201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S6071～S6081）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【3155】

[8-6-6. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図223を参照して、特別図柄遊技判定処理（図222参照）中のS6083でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図223は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【3156】

S6092において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理が行われると、次の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインCPU201は、S6092の処理を実行した後、処理をS6093に移す。

【3157】

S6093において、メインCPU201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S6093の処理を実行した後、処理をS6094に移す。

【3158】

S6094において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S6094の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図222参照）に戻す。

【3159】

なお、特別図柄の当り判定処理（図219のS6034参照）の結果がハズレである場合、メインCPU201は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【3160】

[8-6-7. 大入賞口開放準備処理]

次に、図224を参照して、特別図柄管理処理（図218参照）中のS6026でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図224は、第6のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【3161】

なお、この大入賞口開放準備処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6026で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6026で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【3162】

メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する(S6101)。

【3163】

S6101において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合(S6101がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図218参照)に戻す。

10

【3164】

一方、S6101において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合(S6101がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS6102に移す。

【3165】

S6102において、メインCPU201は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタ値は、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態のラウンド数を計数する計数値が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の開放回数を計数する計数値が相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタ値は、メインRAM203内の大入賞口開放回数カウンタに格納される。メインCPU201は、S6102の処理を実行した後、処理をS6103に移す。

20

【3166】

S6103において、メインCPU201は、大入賞口開放回数カウンタ値が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施形態では、図208に示す当り種類決定テーブルに示したように、大当り遊技状態のラウンド数の上限値は、3、5、10ラウンドのいずれかであり、小当り遊技状態の開放回数の上限値は6回である。

【3167】

S6103において大入賞口開放回数カウンタ値が上限値であると判定された場合(S6103がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS6104に移す。

30

【3168】

S6104において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S6104)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理(図218のS6028参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S6104の処理を実行した後、処理をS6105に移す。

【3169】

S6105において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU201は、当り終了表示コマンドの送信予約処理として、大当り遊技状態の終了後であれば、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行い、小当り遊技状態の終了後であれば、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う(S6106)。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S6106の処理後、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図218参照)に戻す。

40

【3170】

S6103に戻って、大入賞口開放回数カウンタ値が上限値でないと判定された場合(S6103がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS6107に移す。

【3171】

S6107において、メインCPU201は、大入賞口開放回数カウンタ値に1を加算

50

する処理を行う。メインCPU201は、S6107の処理を実行した後、処理をS6108に移す。

【3172】

S6108において、メインCPU201は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば第1大入賞口6131が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば第2大入賞口6151が選択される。メインCPU201は、S6108の処理を実行した後、処理をS6109に移す。

【3173】

S6109において、メインCPU201は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。なお、1ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU201は、S6109の処理を実行した後、処理をS6110に移す。

【3174】

なお、本実施形態において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大28000msにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大100msにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大10個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大4個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、第1大入賞口6131については15個がセットされ、および第2大入賞口6151については14個がセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

【3175】

S6110において、メインCPU201は、大入賞口（第1大入賞口6131、第2大入賞口6151）を開放させるための大入賞口開放設定処理を行う。メインCPU201は、S6110の処理を実行した後、処理をS6111に移す。

【3176】

S6111において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S6111）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図218のS6027参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S6111の処理を実行した後、処理をS6112に移す。

【3177】

S6112において、メインCPU201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S6112の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

【3178】

〔8-6-8. 大入賞口開放制御処理〕

次に、図225を参照して、特別図柄管理処理（図218参照）中のS6027でメインCPU201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図225は、第6のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【3179】

なお、この大入賞口開放制御処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6027で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開

10

20

30

40

50

放制御処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6027で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【3180】

メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する(S6121)。

【3181】

S6121において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合(S6121がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図218参照)に戻す。

【3182】

一方、S6121において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合(S6121がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS6122に移す。

【3183】

S6122において、メインCPU201は、大入賞口(第1大入賞口6131、第2大入賞口6151)に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタにより計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインRAM203内の所定領域に格納される。

【3184】

S6122において、メインCPU201は、大入賞口(第1大入賞口6131、第2大入賞口6151)に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をS6123に移し、大入賞口(第1大入賞口6131、第2大入賞口6151)に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をS6128-1に移す。

【3185】

S6128-1において、メインCPU201は、大当たり遊技状態(大当たりフラグがオン)であるか否かを判定する。メインCPU201は、大当たり遊技状態であると判定した場合には、処理をS6124に移し、大当たり遊技状態でない(すなわち、小当たり遊技状態である)と判定した場合には、処理をS6128-2に移す。

【3186】

S6123において、メインCPU201は、大入賞口(第1大入賞口6131、第2大入賞口6151)の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理(図224のS6109参照)においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【3187】

S6123において大入賞口(第1大入賞口6131、第2大入賞口6151)の最大開放時間が経過していないと判定された場合(S6123がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図218参照)に戻す。

【3188】

一方、S6123において大入賞口(第1大入賞口6131、第2大入賞口6151)の最大開放時間が経過していると判定された場合(S6123がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS6124に移す。

【3189】

S6124において、メインCPU201は、大入賞口(第1大入賞口6131、第2大入賞口6151)を閉鎖させるための閉鎖設定処理を行う。メインCPU201は、S6124の処理を実行した後、処理をS6125に移す。

【3190】

S6125において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセッ

10

20

30

40

50

トする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S6125）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図218のS6026参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S6125の処理を実行した後、処理をS6126に移す。

【3191】

S6126において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S6126の処理を実行した後、処理をS6127に移す。

【3192】

S6127において、メインCPU201は、大当り遊技状態のときであれば、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。なお、小当り遊技状態のときには、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理は行われない。そして、S6127の処理後、メインCPU201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

【3193】

S6128-2において、メインCPU201は、大入賞口（第1大入賞口6131、第2大入賞口6151）を閉鎖させるための閉鎖設定処理を行う。メインCPU201は、S6128-2の処理を実行した後、処理をS6128-3に移す。

【3194】

S6128-3において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、大当り終了処理（図218のS6028参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S6128-3の処理を実行した後、処理をS6128-4に移す。

【3195】

S6128-4において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S6128-4の処理を実行した後、処理をS6128-5に移す。

【3196】

S6128-5において、メインCPU201は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された小当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S6128-5の処理後、メインCPU201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

【3197】

〔8-6-9. 大当り終了処理〕

次に、図226を参照して、特別図柄管理処理（図218参照）中のS6028でメインCPU201により実行される大当り終了処理について説明する。図226は、第6のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【3198】

なお、この大当り終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6028で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6028で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【3199】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S6131）。

【3200】

10

20

30

40

50

S 6 1 3 1において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S 6 1 3 1がNO判定の場合）、メインCPU 201は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図218参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図217参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【3201】

一方、S 6 1 3 1において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S 6 1 3 1がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理をS 6 1 3 2に移す。

【3202】

S 6 1 3 2において、メインCPU 201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、大当り遊技状態や小当り遊技状態に関わる各種カウンタ値（大入賞口開放回数カウンタ値、大入賞口入賞カウンタ値等）、小当りフラグ、大当りフラグ、図柄確定数カウンタの値、特別図柄休止フラグ等をクリアする処理が行われる。メインCPU 201は、S 6 1 3 2の処理を実行した後、処理をS 6 1 3 3に移す。

【3203】

S 6 1 3 3において、メインCPU 201は、遊技状態設定処理を行う。この遊技状態設定処理では、図208に示す当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄情報に基づいて、確変フラグ、確変回数、時短フラグ及び時短回数を設定する。具体的には、図208の当り種類決定テーブルに示すように、第1特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、確変フラグ＝1（高確変遊技状態）を設定し、確変回数＝120を設定し、時短フラグ＝1（時短遊技状態）を設定し、時短回数＝100を設定する。また、第2特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、確変フラグ＝1（高確変遊技状態）を設定し、確変回数＝120を設定し、時短フラグ＝1（時短遊技状態）を設定し、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態であったときには、時短回数＝100を設定し、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態でなければ、時短回数＝10000を設定する。なお、小当り遊技状態の終了後には、確変フラグ、確変回数、時短フラグ及び時短回数のいずれのデータも設定されない。すなわち、小当り遊技状態を契機としては、遊技状態が移行（変化）しないことになる。メインCPU 201は、S 5 1 3 3の処理を実行した後、処理をS 6 0 3 4に移す。

【3204】

S 6 1 3 4において、メインCPU 201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図223を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU 201は、S 6 1 3 4の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻る。

【3205】

なお、メインCPU 201は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【3206】

〔8-6-10. 普通図柄制御処理〕

次に、図227を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）でメインCPU 201により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図227に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU 201は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【3207】

図227は、第6のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図227に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU 201は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【3208】

メインCPU 201は、先ず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S 6

300)。

【3209】

S6300において普通図柄の待ち時間が0でないと判定された場合、メインCPU201は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のS41(図21参照)に移す。一方、普通図柄の待ち時間が0であると判定された場合、メインCPU201は、処理をS6301に移す。

【3210】

S6301において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S6301の処理を実行した後、処理をS6310に移す。なお、メインCPU201は、S6301の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S6310以降の処理を行う。

10

【3211】

S6310において、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このS6310の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図228を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS6320に移す。

【3212】

S6320において、メインCPU201は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このS6320の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS6330に移す。

20

【3213】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の可変表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間(例えば、540ms)を、メインRAM203内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。この普通図柄の待ち時間は、例えば2ms周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。なお、普通図柄の可変表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の可変表示時間が終了することを待機することになる。

30

【3214】

なお、普通図柄の図柄確定時間は、当りの種類によって異なってもよいし、遊技状態に応じて異なってもよい。例えば、通常遊技状態である場合には、第1の図柄確定時間(例えば、540ms)とし、時短遊技状態である場合には、第1の図柄確定時間より短い第2の図柄確定時間(例えば、132ms)としてもよい。特に、第6のパチンコ遊技機のように、小当りRUSHを創出するときには、時短遊技状態である場合の図柄確定時間を極めて短くすることが望ましい。

【3215】

S6330において、メインCPU201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS6330の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS6340に移す。

40

【3216】

この普通図柄遊技判定処理において、メインCPU201は、普通図柄の導出結果(例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ)の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物6146の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物6146の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

50

【3217】

この普通電動役物6146の開放パターン設定処理では、図215に示す普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物6146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物6146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【3218】

S6340において、メインCPU201は、普通電動役物開放処理を行う。このS6340の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS6350に移す。

10

【3219】

この普通電動役物開放処理において、メインCPU201は、上記S6330の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物6146の開放パターンに従って、普通電動役物6146の開放処理を行う。そして、普通電動役物6146の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットする。

【3220】

S6350において、メインCPU201は、普通図柄当り終了処理を行う。このS6350の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メインCPU201は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

20

【3221】

この普通図柄当り終了処理において、メインCPU201は、上記S6310～S6340において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【3222】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（S6300～S6350）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【3223】

30

【8-6-11. 普通図柄可変表示開始処理】

次に、図228を参照して、普通図柄制御処理（図227参照）中のS6310でメインCPU201により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図228は、第6のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【3224】

図228に示されるように、メインCPU201は、まず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S6311）。

【3225】

S6311において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図227参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合、メインCPU201は、処理をS6312に移す。

40

【3226】

S6312において、メインCPU201は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインRAM203の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）～普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メインCPU201は、S6312の処理を実行した後、処理をS6313に移す。

50

【3227】

S6313において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図213に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域(0)に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ(「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」)を決定する。メインCPU201は、S6313の処理を実行した後、処理をS6314に移す。

【3228】

S6314において、メインCPU201は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図214に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ(普通図柄の当り判定処理の結果)と、普通図柄判定領域(0)に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を決定する。メインCPU201は、S6314の処理を実行した後、処理をS6315に移す。

10

【3229】

S6315において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図216に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。メインCPU201は、S6315の処理を実行した後、処理をS6316に移す。

【3230】

S6316において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理(S6315)で決定された普通図柄の可変表示時間を、メインRAM203内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部161に普通図柄の変動表示を開始させる。この普通図柄の待ち時間は、例えば2ms周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、S6316の処理を実行した後、処理をS6317に移す。

20

【3231】

S6317において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理(図227のS6320参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S6317の処理を実行した後、処理をS6318に移す。

30

【3232】

S6318において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路1300に送信される。

【3233】

【8-7. 小当りRUSH】

上述した第6のパチンコ遊技機では、「小当りRUSH」を実現することができる。以下に、小当りRUSHの仕組みについて説明する。

40

【3234】

第6のパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態において、第2大入賞口6151への遊技球の入球頻度が他の遊技状態(例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態)と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値(例えば賞球数等)の期待値が1を超えうる小当りRUSHとなる。

【3235】

図204に示すように、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート6126及び普通電動役物ユニット6145を通過する。高確非時短遊技状態においては、非時短遊技状態が制御されていることから、普電用シャッタ6147が開放状態となることは困難であり(図

50

2 1 3～図 2 1 5 参照)、普電用シャッタ 6 1 4 7 が遊技パネル 6 1 0 0 から突出した状態の閉鎖態様となり、普電用シャッタ 6 1 4 7 の上に転動している遊技球を第 2 大入賞口 6 1 5 1 及び第 2 始動口 6 1 4 0 へと誘導する。

【3 2 3 6】

そのため、第 2 大入賞口 6 1 5 1 が開放されていれば、右打ちされた遊技球が普電用シャッタ 6 1 4 7 に誘導されて、第 2 大入賞口 6 1 5 1 に入球可能となる。この第 2 大入賞口 6 1 5 1 に遊技球が入球する毎に、例えば 1 4 個の遊技球が払い出されることになる。

【3 2 3 7】

そして、第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球すると、特別図柄の当り判定テーブル(図 2 0 6 参照)に示されるように 1 / 1 . 0 7 (概算)といった極めて高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、右打ち遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル(図 2 1 2 (a) 参照)に示されるように可変表示時間が極めて短い超短縮変動が実行されるため、第 2 大入賞口 6 1 5 1 への遊技球の入球頻度が他の遊技状態(例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態)と比べて高められる。

【3 2 3 8】

このようにして、高確非時短遊技状態においては、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値(例えば賞球数等)の期待値が 1 を超える小当り R U S H の実現が可能となっている。

【3 2 3 9】

一方、時短遊技状態が制御される遊技状態(高確時短遊技状態、低確時短遊技状態)では、普電用シャッタ 6 1 4 7 が遊技パネル 6 1 0 0 に埋没した開放態様となりやすく(図 2 1 3～図 2 1 5 参照)、右打ちされた遊技球の殆どが第 1 始動口(右) 6 1 2 0 B に入球してしまう。そのため、たとえ第 2 大入賞口 6 1 5 1 が開放されていたとしても、第 2 大入賞口 6 1 5 1 に遊技球が入賞する期待値は低くなっている。しかも、上述したように、第 1 始動口(右) 6 1 2 0 B に遊技球が入球したとしても例えば 1 個の賞球しか払い出されない。

【3 2 4 0】

このように、時短遊技状態が制御される遊技状態(高確時短遊技状態、低確時短遊技状態)では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値(例えば賞球数等)の期待値が 1 を超えないようになっている。

【3 2 4 1】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、非時短遊技状態が制御されていることから、右打ちされた遊技球が第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球することが可能になる。しかしながら、上述したように、通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル(図 2 1 0 参照)に示されるように、第 2 始動口 6 1 4 0 への遊技球の入球に基づくときは、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された「長変動」の前半変動パターンが決定されるので、単位時間当たりの第 2 特別図柄の抽選回数を極めて小さくし、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はないように構成されている。

【3 2 4 2】

なお、本実施形態では、高確非時短遊技状態において小当り R U S H となるように構成したが、これに限られない。例えば、普通電動役物 6 1 4 6 を作動させて第 1 始動口(右) 6 1 2 0 B を開放状態とする頻度を高める電サポ制御を実行せずに、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当り R U S H となるようにしてもよい。

【3 2 4 3】

[8 - 8 . 演出フロー]

次に、第 6 のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて概略を説明する。図 2 2 9 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の演出フローの一例である。また、図 2 3 0 は、第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の演

10

20

30

40

50

出フローの一例である。

【3244】

(通常遊技状態における演出フロー)

左打ちを行う通常遊技状態においては、第1始動口(中)6120Aに遊技球が入球可能であり、第1特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置6310の操作態様の変化演出等を行う。なお、本実施形態においては、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の3つの主図柄とその主図柄よりも極めて小さい副図柄とで構成されている。なお、装飾図柄の数および種類はこれに限定されない。

【3245】

また、第6のパチンコ遊技機の通常遊技状態においては、主として、「キャラアイコン」を集めていき、大当たりを目指すというゲーム性となっている。

【3246】

第1始動口(中)6120Aに遊技球が入球すると、表示装置7の表示領域では、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始する(「全図柄の変動開始」)。

【3247】

全ての装飾図柄が変動表示を行っているときには、「セリフ予告」と「ボタンチャレンジ予告」と「桜蓄積予告」のいずれかの予告演出を行うことが可能となっている。なお、その他の予告が可能であってもよい。

【3248】

「セリフ予告」は、例えば、複数のキャラクタからいずれかのキャラクタが表示され、表示されたキャラクタのセリフによって、第1特別図柄の抽選結果が大当たりの可能性があることを示唆する予告演出である。

【3249】

「ボタンチャレンジ予告」は、例えば、演出ボタン装置6310を複数回操作(連打)して、所定数の「キャラアイコン」、または大当たりの期待度(例えば、激熱)や発展するリーチ内容(例えば、SP)を示した「文字アイコン」を獲得できるか否かを表示する予告演出である。なお、「ボタンチャレンジ予告」は、いずれのアイコンも獲得できない場合もある。

【3250】

「桜蓄積予告」は、例えば、表示装置7の表示領域の全体に桜が舞い、表示装置7の上部表示領域7a(図204参照)に桜が吸い込まれ、桜を段階的に蓄積していく予告演出である。そして、蓄積された桜が放出されると、所定数の「キャラアイコン」か「極決戦への道」へ発展することを示した「極道アイコン」が表示され、「極道アイコン」が表示されると「極決戦への道」へと発展する。この桜は、当該変動、または先読みによる複数回の変動にわたって、3段階まで蓄積可能となっており、桜が蓄積すればするほど、「極道アイコン」が表示される期待度や、表示される「キャラアイコン」の数が多くなるように設定されている。この「桜蓄積予告」の演出内容については、詳しくは図246及び図247を用いて後述する。

【3251】

そして、これまでに表示された「キャラアイコン」の数が5個(「キャラアイコン5個獲得」)であると、「決戦への道」へと発展する。

【3252】

全図柄の変動開始後、左図柄と右図柄とが仮停止表示(「左右図柄仮停止」)した後は、全図柄が停止表示を行う「ハズレ」となるか、「擬似連煽り演出」か「ノーマルリーチ」かのいずれかの演出を行うことが可能となっている。

【3253】

「擬似連煽り演出」は、仮停止表示している右図柄が再び変動表示を行い(右図柄スベリ)となり、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止するか否かを煽る演出である。そして、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止すると、上述した「擬似連演出」が行わ

10

20

30

40

50

れ、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止しないと「ハズレ」となる。なお、中図柄の位置には、複数の「キャラアイコン」も停止可能となっている。

【3254】

「ノーマルリーチ」は、左図柄と右図柄とが同種の図柄であるといわれるリーチ演出であり、例えば、中図柄が低速で変動表示を行うリーチ演出である。そして、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示すると「ハズレ」となり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると「大当たり」となる。また、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が停止表示されずに、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止すると「擬似連演出」へと発展し、中図柄が高速変動を行うと「忍者リーチ」へと発展する。

10

【3255】

「忍者リーチ」は、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いリーチ演出であり、例えば、忍者キャラクタが左右図柄と同種の中図柄を止めようとするリーチ演出である。そして、「忍者リーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示すると「ハズレ」となり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると「大当たり」となる。また、「忍者リーチ」においては、中図柄が停止表示されずに、中図柄の位置に「大決戦アイコン」が停止すると「大決戦リーチ」へと発展する。

【3256】

また、「キャラアイコン」が停止して「擬似連演出」を行う際に、これまでに表示された「キャラアイコン」の数が5個（キャラアイコン5個獲得）であると、「擬似連演出」を行わずに、「決戦への道」へと発展する。

20

【3257】

「決戦への道」及び「極決戦への道」とは、遊技者に演出ボタン装置6310への操作を所定回数行わせ、特定個数（10個）までの「キャラアイコン」を集める同種の特定の演出である。この「決戦への道」及び「極決戦への道」においては、詳しくは図251～図253を用いて後述する。

【3258】

「決戦への道」は、既に5個のキャラアイコンを獲得していることから、遊技者に演出ボタン装置6310への操作を5回行わせ、残り5個の「キャラアイコン」を集める演出である。

30

【3259】

「極決戦への道」は、未だキャラアイコンを獲得していないことから、遊技者に演出ボタン装置6310への操作を10回行わせ、10個の「キャラアイコン」を集める演出である。

【3260】

そして、「決戦への道」または「極決戦への道」において、集めた「キャラアイコン」が10未満（「キャラアイコン10個未満獲得」）であれば「対決リーチ」へと発展し、集めた「キャラアイコン」が10個（「キャラアイコン10個獲得」）であれば「大決戦リーチ」へと発展する。

【3261】

「対決リーチ」は、忍者リーチよりも大当たりの期待度が高いリーチ演出であり、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタと対決して、勝利すれば「大当たり」となり、敗北すれば「ハズレ」となるリーチ演出である。さらに、「対決リーチ」においては、「決戦への道」で集めた「キャラアイコン」を用いたリーチ演出が行われる。また、「対決リーチ」においては、中図柄の位置に「大決戦アイコン」が停止すると、「対決リーチ」から「大決戦リーチ」へと発展する。この「対決リーチ」においては、詳しくは図254及び図255を用いて後述する。

40

【3262】

「大決戦リーチ」は、通常遊技状態におけるリーチ演出の中で最も大当たりの期待度が高いリーチ演出であり、例えば、自軍と敵軍とが対決して、自軍が勝利すれば「大当たり」と

50

なり、自軍が敗北すれば「ハズレ」となるリーチ演出である。

【3263】

(右打ち遊技状態における演出フロー)

右打ち遊技状態のうち、「高確時短遊技状態」及び「低確時短遊技状態」では第1始動口(右)6120Bに遊技球が入球可能であり、装飾図柄に対応する特別図柄としては第1特別図柄を優先対応させて、第1特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置6310の操作態様の変化演出等を行う。また、「高確非時短遊技状態」では第2始動口6140に遊技球が入球可能であり、装飾図柄に対応する特別図柄としては第2特別図柄を優先対応させて、第2特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置6310の操作態様の変化演出等を行う。なお、右打ち遊技状態において、第1特別図柄のみ、または第2特別図柄のみが可変表示を行っている場合には、装飾図柄に対応する特別図柄として可変表示を行っている特別図柄を対応させてもよい。

10

【3264】

「高確時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」において第1始動口(右)6120Bに遊技球が入球すると、表示装置7の表示領域では、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始する(「全図柄の変動開始」)。また、「高確非時短遊技状態」において第2始動口6140に遊技球が入球すると、表示装置7の表示領域では、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始する(「全図柄の変動開始」)。

【3265】

全ての装飾図柄が変動表示を行っているときには、「宝珠内予告」と「蓮の花予告」とのいずれかの予告演出を行うことが可能となっている。

20

【3266】

「宝珠内予告」は、例えば、表示装置7の上部表示領域7a(図204参照)に大当りの期待度(例えば、激熱)を表示する予告演出である。

【3267】

「蓮の花予告」は、例えば、つぼみが表示され、つぼみが開くことにより「扉開放演出」に発展することを示唆する予告演出である。つぼみの表示は、先読みによる複数回の変動にわたって表示可能となっており、小当り遊技状態が行われているときであっても、つぼみの表示は継続されている。この「蓮の花予告」の演出内容については、詳しくは図256を用いて後述する。

30

【3268】

また、「高確時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」においては、「合戦チャレンジ」または「合戦リーチ」のリーチ演出を行うことが可能となっている。

【3269】

「合戦チャレンジ」は、演出ボタン装置6310が第4操作態様に変化し(図203(d)参照)、上方に突出した第2演出操作部6312を1回操作(一撃)して、演出用役物群58(図204参照)が落下すると、第1特別図柄の大当たりとなるリーチ演出である。

【3270】

「合戦リーチ」は、味方キャラクタと敵ボスとが対決して、味方キャラクタが攻撃する毎に、演出ボタン装置6310が操作態様に変化(成長)していき、最終的な演出ボタン装置6310の操作態様で操作を行い、演出用役物群58(図204参照)が落下すると、第1特別図柄の大当たりとなるリーチ演出である。この「合戦リーチ」の演出内容については、詳しくは図257及び図258を用いて後述する。

40

【3271】

また、「高確非時短遊技状態」においては、「扉開放演出」または「開眼演出」のリーチ演出を行うことが可能となっている。

【3272】

「扉開放演出」は、演出ボタン装置6310を複数回操作(連打)して、扉が徐々に開

50

放していき、扉が完全に開放すると、第2特別図柄の大当たりとなるリーチ演出である。

【3273】

「開眼演出」は、味方キャラクタが徐々に開眼していき、開眼が成功すると、第2特別図柄の大当たりとなるリーチ演出である。

【3274】

なお、上述した「発展」とは、遊技や演出が進行する際に必要な情報を表示することや、遊技や演出が進行すること自体を含み、直接的または間接的に遊技や演出が進行することを含む概念である。また、遊技や演出が進行する際に必要な情報を表示する「発展」においては、所定の発展情報（例えば、アイコン等）を表示したり、表示した発展情報を加算または減算して表示したりすることにも含まれる概念である。

【3275】

【8-9. サブ制御回路】

以上のような演出を実行するために、主制御回路200からサブ制御回路300に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路300の制御内容について説明する。

【3276】

まず、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている各種テーブルの詳細について、図231～図240を用いて説明する。

【3277】

【8-9-1. 通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル】

通常遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図231は、第6のパチンコ遊技機における通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【3278】

「図柄演出パターン」とは、特別図柄についての装飾図柄の変動態様を中心として、それに関連するおよびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置6310の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。なお、図柄演出パターンの他に、予告演出パターン等の各種の表示演出が重畳して実行可能となっている。

【3279】

また、第6のパチンコ遊技機における通常遊技状態の図柄演出パターンは、特別図柄の前半変動パターンに対応した「リーチ前演出パターン」と、特別図柄の後半変動パターンに対応した「リーチ演出パターン」との組み合わせにより構成されている。

【3280】

図231に示されるように、通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルは、第1特別図柄において、第1特別図柄の変動パターンコマンドの「前半変動パターン番号」と、後述するキャラアイコンが後半に表示される「後半アイコン個数」と「リーチ前演出パターン」とが対応付けられており、第1特別図柄の変動パターンコマンドの「後半変動パターン番号」と「後半アイコン個数」と「リーチ演出パターン」とが対応付けられている。なお、後半変動パターン番号「00H」であるときには、リーチ演出パターンとして、リーチ前演出パターンのみを実行するように「演出終了情報」が決定されることになる。

【3281】

本実施形態においては、前半変動パターン番号（09H～10H）と後半変動パターン番号（14H～16H、24H～26H）との組み合わせにより、「決戦への道」または「極決戦への道」のリーチ前演出パターン9～32のいずれかの実行後には、「対決リーチ」または「大決戦リーチ」のリーチ演出パターン4～8、12～16のいずれかが実行可能となっている。そして、「決戦への道」または「極決戦への道」のリーチ前演出パターン9～32も、「対決リーチ」または「大決戦リーチ」のリーチ演出パターン4～8、12～16も、「後半アイコン個数」に基づいて決定されるため、両者の演出を「後半アイコン個数」により関連付けて、後半アイコン個数が10個であれば「大決戦リーチ」のリーチ演出パターン8、16を実行し、後半アイコン個数が8、9個であれば「対決リーチ」のリーチ演出パターン4～7、12～15を実行可能となっている。

10

20

30

40

50

【3282】

通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルは、第2特別図柄においては、全ての第2特別図柄の変動パターンコマンドが「待機演出パターン」と対応付けられている。

【3283】

この「待機演出パターン」とは、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の3つの主図柄を変動表示させずに待機（停止表示）させたまま、第2特別図柄に対応する副図柄のみを点滅表示させるものである。この待機演出パターンが実行されても、第2特別図柄が可変表示していることに遊技者が着目することなく、いわゆるイレギュラーな変動をひっそりと終了させることができる。

【3284】

【8-9-2. 右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル】

右打ち遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図232は、第6のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【3285】

図232に示されるように、右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルは、特別図柄の変動パターンコマンド（前半変動パターン番号、後半変動パターン番号）と、選択率（第1乱数値）と、「図柄演出パターン」とが対応付けられている。

【3286】

ここで、「選択率」とは、第1の乱数範囲からなる第1乱数値に対して、取得された第1乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については1～100%の他に0%が含まれていてもよく、0%の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、図233～図240等を示すテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

【3287】

また、第1特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて第1図柄演出パターンが決定され、第2特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて第2図柄演出パターンが決定されるが、第1図柄演出パターン及び第2図柄演出パターンの両者が同時に実行される場合（第1特別図柄と第2特別図柄とが同時変動しているとき等）には、「高確時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」においては、第1図柄演出パターンの実行を優先し、「高確非時短遊技状態」においては、第2図柄演出パターンの実行を優先することになる。

【3288】

【8-9-3. 通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブル】

通常遊技状態において、後半アイコン個数を決定するための後半アイコン個数決定テーブルについて説明する。図233は、第6のパチンコ遊技機における通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブルの一例である。なお、後半アイコン個数の決定は、通常遊技状態の図柄演出パターン（図231参照）を決定する前に先だて行われる。

【3289】

「後半アイコン個数」とは、「決戦への道」や「極決戦への道」において、キャラアイコンが最終的に表示される合計個数をいい、本実施形態においては10個を最大個数としているが、その個数は限定されない。また、「後半アイコン個数」には、後述する「前半アイコン個数」を含んだ個数となっており、「後半アイコン個数」＝「前半アイコン個数」＋ α という関係式が成立する。

【3290】

図233に示されるように、後半アイコン個数決定テーブルは、第1特別図柄の変動パターンコマンド（後半変動パターン番号）と、選択率（第2乱数値）と、「後半アイコン個数」とが対応付けられている。

【3291】

本実施形態においては、後半変動パターン番号（１６Ｈ、２６Ｈ）に対応して「大決戦リーチ（リーチ演出パターン８、１６：図２３１参照）」が行われるときには、後半アイコン個数として最大個数である１０個が決定されるように、後半アイコン個数決定テーブルが構成されている。これにより、「決戦への道」や「極決戦への道」において、キャラアイコンが最終的に１０個表示されると、「大決戦リーチ」が行われることになる。

【３２９２】

〔８－９－４．通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブル〕

通常遊技状態において、前半アイコン個数を決定するための前半アイコン個数決定テーブルについて説明する。図２３４は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブルの一例である。

【３２９３】

「前半アイコン個数」とは、「通常変動」や「擬似連演出」において、キャラアイコンが最終的に表示される合計個数をいい、本実施形態においては５個を最大個数としているが、その個数は限定されない。

【３２９４】

図２３４に示されるように、前半アイコン個数決定テーブルは、第１特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号）と、選択率（第３乱数値）と、「前半アイコン個数」とが対応付けられている。

【３２９５】

ここで、「第１特別図柄の入賞コマンド」とは、第１のパチンコ遊技機において説明したように、第１特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第１特別図柄の変動パターン情報（すなわち第１特別図柄の変動パターンコマンド）等を含むコマンドである。この第１特別図柄の入賞コマンドは、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂに遊技球が入球したときに送信予約され（図５２のＳ３９７参照）、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。このことは、後述する「第２特別図柄の入賞コマンド」についても同様である（図５２のＳ４０３参照）。

【３２９６】

本実施形態においては、前半変動パターン番号（０９Ｈ～０ＦＨ）に対応して「決戦への道」が行われるときには、前半アイコン個数として最大個数である５個が決定されるように、前半アイコン個数決定テーブルが構成されている。これにより、「通常変動」や「擬似連演出」において、キャラアイコンが最終的に５個表示されると、「決戦への道」が行われることになる。

【３２９７】

〔８－９－５．通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブル〕

通常遊技状態において、前半アイコン表示シナリオを決定するための前半アイコン表示シナリオ決定テーブルについて説明する。図２３５は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。

【３２９８】

「前半アイコン表示シナリオ」とは、前半アイコン個数のキャラアイコンを、どこで、いつ、何個表示するのか等の表示契機、表示時期及び表示個数を定めた情報をいう。

【３２９９】

図２３５に示されるように、前半アイコン表示シナリオ決定テーブルは、第１特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号）と、決定された前半アイコン個数と、選択率（第４乱数値）と、「前半アイコン表示シナリオ」とが対応付けられている。

【３３００】

また、前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの最右欄には、参考として「前半アイコン表示シナリオの内容」を図示している。また、「当該変動」とは、前半アイコン表示シナリオの決定の対象となった始動情報についての特別図柄の抽選が行われ、その抽選に基づいて行われる装飾図柄の変動表示をいう。

10

20

30

40

50

【3301】

本実施形態においては、前半アイコン表示シナリオは、1～3回の擬似連演出が行われるときには、擬似連演出が行われる毎に、1または複数のキャラアイコンを表示可能に構成されている。これにより、擬似連演出が行われる毎に、キャラアイコンが追加されていくことに期待を持たせることができる。

【3302】

また、本実施形態においては、前半アイコン表示シナリオは、擬似連演出が行われる前には、「桜蓄積予告」または「ボタンチャレンジ予告」において、1または複数のキャラアイコンを表示可能に構成されている。「桜蓄積予告」と「ボタンチャレンジ予告」とは実行タイミングが異なっており、両者が実行可能に構成されている。

10

【3303】

【8-9-6. 通常遊技状態の前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブル】

通常遊技状態において、前半集合順序シナリオを決定するための前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルについて説明する。図236は、第6のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルの一例である。

【3304】

「前半集合順序シナリオ」とは、前半アイコン個数に対応した種類のキャラアイコンを、どのような表示順番で表示するかを定めた情報をいう。

【3305】

図236に示されるように、前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルは、第1特別図柄の入賞コマンドと、決定された前半アイコン個数と、選択率（第5乱数値）と、「前半集合順序シナリオ」とが対応付けられている。

20

【3306】

また、前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの最右欄には、参考として「前半集合順序シナリオの内容」を図示している。そして、後述する「西軍モード」におけるキャラアイコンA～Eを「A」～「E」と図示し、後述する「東軍モード」におけるキャラアイコンF～Jを「F」～「J」と図示している。また、詳しくは図245を用いて後述するが、「A」と「F」、「B」と「G」、「C」と「H」、「D」と「I」、「E」と「J」の表示位置は対応しており、同様の役割を有している。

【3307】

図236に示される前半集合順序シナリオの末尾番号は、「前半アイコン個数」－「表示順所パターン」を示しており、前半集合順序シナリオ1-1であれば、「前半アイコン個数1」－「表示順序パターン1」を示していることになる。

30

【3308】

本実施形態においては、前半集合順序シナリオの「表示順序パターン」として、「A→B→C→D→E（F→G→H→I→J）」のような、A（F）から上へと順番（図245参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン1」と、「D→C→B→A→E（I→H→G→F→J）」のような、E（J）を最後とし、D（I）から下へと順番（図245参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン2」と、

40

「D→A→B→C→E（I→F→G→H→J）」のような、D（I）を表示した後に、A（F）に戻り、A（F）から上へと順番（図245参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン3」と、

「E→D→C→B→A（J→I→H→G→F）」のような、E（J）から下へと順番（図245参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン4」とを有している。なお、表示順序パターンの数や順序内容は、上記に限定されない。

【3309】

そして、本実施形態においては、「表示順序パターン1」を通常の表示順序パターンとして、「表示順序パターン2」を大当りの期待度が向上する表示順序パターン、「表示順序パターン3」を擬似連予告が行われることを示唆する表示順序パターン、「表示順序パ

50

ターン４」を決戦の道または極決戦の道の演出が行われることを示唆する表示順序パターンとしている。このように、本実施形態においては、キャラクタの表示される順番によっても、今後の遊技内容に対して興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３３１０】

【８－９－７．通常遊技状態の桜蓄積予告決定テーブル】

通常遊技状態において、桜蓄積予告を決定するための桜蓄積予告決定テーブルについて説明する。図２３７は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の桜蓄積予告決定テーブルの一例である。

【３３１１】

図２３７に示されるように、桜蓄積予告決定テーブルは、「第１特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号）」と、「第１特別図柄の保留個数」と、前半アイコン表示シナリオにより決定された桜蓄積予告で表示される「キャラアイコンの表示個数」（図２３５参照）と、選択率（第６乱数値）と、「桜蓄積予告演出パターン」とが対応付けられている。

10

【３３１２】

また、桜蓄積予告決定テーブルの最右欄には、参考として「桜蓄積予告演出パターンの内容」を図示している。また、「当該変動」とは、桜蓄積予告演出パターンの決定の対象となった始動情報についての特別図柄の抽選が行われ、その抽選に基づいて行われる装飾図柄の変動表示をいう。「事前変動」とは、「当該変動」前に開始される装飾図柄の変動表示をいう。この事前変動に関しては、第１特別図柄の保留個数に応じて複数回実行され、第１特別図柄の保留個数が４であれば次回の変動から３回の事前変動が実行されることになり、第１特別図柄の保留個数が３であれば次回の変動から２回の事前変動が実行されることになり、第１特別図柄の保留個数が２であれば次回の変動から１回の事前変動が実行されることになる。本実施形態では、最大２回の事前変動が実行可能に構成しているが、最大３回の事前変動を実行可能に構成してもよい。

20

【３３１３】

上述したように、「桜蓄積予告」は、桜を段階的に蓄積していく予告演出であり、蓄積された桜が放出されると、所定数の「キャラアイコン」か「極道アイコン」が表示される内容である。このため、「桜蓄積予告」は、桜を段階的に蓄積する段階演出と、アイコンを表示するアイコン表示演出とで構成されているともいえる。

30

【３３１４】

そして、桜蓄積予告の段階演出は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されており、桜蓄積予告のアイコン表示演出は当該変動において実行可能に構成されている。

【３３１５】

また、桜蓄積予告においては、表示装置７の表示領域の全体に桜が舞い、表示装置７の上部表示領域７ａ（図２０４参照）に桜が吸い込まれようとするが、桜を蓄積することに失敗する予告演出（桜蓄積０段階予告－ＹＫ０）も実行可能となっている。これにより、桜蓄積予告全体の出現率を高め、桜が蓄積するか否かに興味を与えることができる。

【３３１６】

本実施形態においては、桜蓄積予告の段階演出が発展していく毎（桜蓄積１段階予告＜桜蓄積２段階予告＜桜蓄積３段階予告の順に）に、「極道アイコン」が表示される期待度や、表示される「キャラアイコン」の数が多くなるように、桜蓄積予告決定テーブルが構成されている。これにより、段階演出が発展していくこと（桜が蓄積していくこと）に興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。特に、桜蓄積予告の段階演出は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されていることから、複数の変動にわたって遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【３３１７】

【８－９－８．通常遊技状態の対決リーチの援護アイコン表示シナリオ決定テーブル】

通常遊技状態において、対決リーチで援護アイコンを表示するための援護アイコン表示

50

シナリオ決定テーブルについて説明する。図 2 3 8 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の対決リーチの援護アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。

【3 3 1 8】

「援護アイコン表示シナリオ」とは、対決リーチにおいて、遊技者の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を契機として援護アイコンにより表示される表示内容であって、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作回数と表示内容と対応付けて定めた情報をいう。また、対決リーチの「援護アイコン」については、詳しくは図 2 5 4 及び図 2 5 5 を用いて後述する。

【3 3 1 9】

図 2 3 8 に示されるように、援護アイコン表示シナリオ決定テーブルは、対決リーチに対応するリーチ演出パターン（図 2 3 1 参照）と、決定された後半アイコン個数と、選択率（第 7 乱数値）と、「援護アイコン表示シナリオ」とが対応付けられている。

【3 3 2 0】

また、援護アイコン表示シナリオ決定テーブルの最右欄には、参考として「援護アイコン表示シナリオ」を図示している。ここで、「セリフ」とは、援護アイコンに応じたキャラクターのセリフが表示されることをいい、「好機」とは、好機の文字が表示され大当りの期待があること示し、「激熱」とは、激熱の文字が表示され「好機」よりも大当りの期待が高いこと示している。また、「LED」とは、LED 群 4 6 が所定の発光を行うことをいい、「大決戦」とは、「大決戦アイコン」が表示されることをいう。なお、「援護アイコン表示シナリオ」により表示される内容は上記に限定されず、保留画像の表示態様を変化させる「保留画像の変化」、演出用役物群 5 8（図 2 0 4 参照）を落下させる「演出用役物」、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様を変化させる「演出ボタンの変化」等の文字を表示させてもよい。

【3 3 2 1】

本実施形態においては、対決リーチから大決戦リーチに発展するリーチ演出パターン 6、7、1 4、1 5 であるときには、必ず「大決戦アイコン」が表示されるように、援護アイコン表示シナリオ決定テーブルが構成されている。これにより、対決リーチの援護アイコンにより「大決戦アイコン」が表示されると、大決戦リーチを行うことができる。

【3 3 2 2】

【8-9-9. 右打ち遊技状態の蓮の花予告決定テーブル】

右打ち遊技状態において、蓮の花予告を決定するための蓮の花予告決定テーブルについて説明する。図 2 3 9 は、第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の蓮の花予告決定テーブルの一例である。

【3 3 2 3】

図 2 3 9 に示されるように、蓮の花予告決定テーブルは、「第 2 特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号及び後半変動パターン番号）」と、「第 2 特別図柄の保留個数」と、選択率（第 8 乱数値）と、「蓮の花予告演出パターン」とが対応付けられている。

【3 3 2 4】

上述したように、「蓮の花予告」は、つぼみが表示され、つぼみが開くことにより「扉開放演出」に発展することを示唆する予告演出である。つぼみの表示は、複数回の変動（事前変動）にわたって表示可能となっている。

【3 3 2 5】

また、蓮の花予告演出パターンは、「蓮の花成功予告」の予告演出パターンと、「蓮の花失敗予告」の予告演出パターンとが用意されている。「蓮の花成功予告」の予告演出パターンは、第 2 特別図柄の入賞コマンドを契機とした蓮の花予告演出パターンの決定後の次回の変動（事前変動）からつぼみが表示され、当該変動になるとつぼみが開く演出パターンとなっている。また、「蓮の花失敗予告」の予告演出パターンは、第 2 特別図柄の入賞コマンドを契機とした蓮の花予告演出パターンの決定後の次回の変動（事前変動）からつぼみが表示され、当該変動になるとつぼみが消去する演出パターンとなっている。

【3 3 2 6】

本実施形態においては、前半変動パターン番号（4 1 H、4 5 H）に対応して「扉開放

10

20

30

40

50

演出」が行われるときには、所定の選択率で「蓮の花成功予告」の予告演出パターンが決定されるように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。これにより、蓮の花成功予告が行われた後には、扉開放演出が行われることになる。

【 3 3 2 7 】

【 8 - 9 - 1 0 . 大当り遊技状態の扇子予告決定テーブル】

大当り遊技状態において、扇子予告を決定するための扇子予告決定テーブルについて説明する。図 2 4 0 は、第 6 のパチンコ遊技機における大当り遊技状態の扇子予告決定テーブルの一例である。

【 3 3 2 8 】

大当り遊技状態における「扇子予告」は、第 1 特別図柄の大当り遊技状態において、第 1 大入賞口 6 1 3 1 に遊技球が入球する毎に、表示装置 7 の表示領域から扇子が落下していき、扇子の色によって、特別図柄始動記憶領域に記憶されている始動情報が大当りであるか否かを示唆する予告である。すなわち、第 1 特別図柄の大当り遊技状態において、いわゆる保留連荘を示唆する予告である。なお、本実施形態では、第 1 特別図柄の大当り遊技状態においてのみ「扇子予告」を行うように構成しているが、第 2 特別図柄の大当り遊技状態においても「扇子予告」を行うように構成してもよい。

【 3 3 2 9 】

また、「扇子予告」は、第 2 特別図柄の保留個数が上限個数の 2 個であること（第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～（2）のそれぞれに始動情報が記憶されていること）を条件として行われるものである。なお、第 2 特別図柄の保留個数に関わらず、「扇子予告」が行われるように構成してもよい。

【 3 3 3 0 】

図 2 4 0 に示されるように、扇子予告決定テーブルは、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～（4）に記憶されている始動情報（大当り情報、ラウンド情報）と、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～（2）に記憶されている始動情報（大当り情報、ラウンド情報）と、選択率（第 9 乱数値）と、「扇子予告演出パターン」とが対応付けられている。

【 3 3 3 1 】

また、大当り情報は、大当りと判定される大当り判定用乱数値を意味し、ラウンド情報は、大当り遊技状態におけるラウンド数を決定するための図柄乱数値を意味している。

【 3 3 3 2 】

また、扇子予告演出パターンは、白い扇子が落下する「白扇子予告」の予告演出パターンと、赤い扇子が落下する「赤扇子予告」の予告演出パターンと、虹色の扇子が落下する「虹扇子予告」の予告演出パターンと、金色の扇子が落下する「金扇子予告」の予告演出パターンとが用意されている。

【 3 3 3 3 】

本実施形態においては、「赤扇子予告」の予告演出パターンは、第 1 特別図柄始動記憶領域に 3 R 以上（3 R、5 R、1 0 R）の大当りの始動情報が記憶されていることを示唆し、「虹扇子予告」の予告演出パターンは、第 1 特別図柄始動記憶領域に 1 0 R の大当りの始動情報が記憶されていることを示唆するように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。

【 3 3 3 4 】

また、「金扇子予告」の予告演出パターンは、第 2 特別図柄始動記憶領域に 2 R の大当りの始動情報が記憶されていることを示唆するように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。

【 3 3 3 5 】

このため、「赤扇子予告」の予告演出パターンと「虹扇子予告」の予告演出パターンとは、第 1 特別図柄の大当りを示唆している扇子予告であり、「金扇子予告」の予告演出パターンは、第 2 特別図柄の大当りを示唆している扇子予告であるともいえる。

【 3 3 3 6 】

本実施形態においては、第 1 特別図柄始動記憶領域と第 2 特別図柄始動記憶領域との両

10

20

30

40

50

方に大当りの始動情報が記憶されている場合には、第2特別図柄の大当りを示唆する「金扇子予告」の予告演出パターンが決定できずに、第1特別図柄の大当りを示唆する「赤扇子予告」の予告演出パターンまたは「虹扇子予告」の予告演出パターンが決定可能となるように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。

【3337】

〔8-9-11. サブ制御回路処理〕

次に、図241を参照して、サブ制御回路300のサブCPU301により実行される各種処理の内容について説明する。図241は、第6のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【3338】

図241に示すように、サブCPU301は、先ず、初期化処理を行う（S6500）。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6510に移す。

【3339】

なお、上述の初期化処理（S6500）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のS6510～S6580の処理が繰り返し実行される。

【3340】

S6510において、サブCPU301は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート308の読込処理と、演出ボタン装置6310の入力処理との両方の処理が行われる。

【3341】

コマンド入力ポート308の読込処理では、コマンド入力ポート308にセットされている主制御回路200から送信されたコマンドを読み出す。

【3342】

また、演出ボタン装置6310の入力処理では、演出ボタン装置6310によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路310から入力する。また、サブCPU301は、ボタン制御回路310から操作情報を入力すると、入力した操作情報を有効とするか無効として破棄するかを判定するとともに、現在の演出等の状況に応じて、操作情報の入力を許可する受付時間、入力した操作情報を有効とする有効時間、入力した操作情報を無効とする無効期間を設定する。

【3343】

コマンド入力ポート308の読込処理と、演出ボタン装置6310の入力処理とが終了すると、サブCPU301は、処理をS6520に移す。

【3344】

S6520において、サブCPU301は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S6510の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6530に移す。

【3345】

S6530において、サブCPU301は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図242を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6540に移す。

【3346】

S6540において、サブCPU301は、描画制御処理を実行する。この処理におい

10

20

30

40

50

て、サブCPU301は、描画リクエストを表示制御回路304（図205参照）に送信する。表示制御回路304は、サブCPU301から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6550に移す。

【3347】

S6550において、サブCPU301は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、サウンドリクエストを音声制御回路305（図205参照）に送信する。音声制御回路305は、サブCPU301から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカー32に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6560に移す。

10

【3348】

S6560において、サブCPU301は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、LEDリクエストをLED制御回路306（図205参照）に送信する。LED制御回路306は、サブCPU301から送信されたメッセージ（LEDリクエスト）に基づいて、LED群46を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6570に移す。

【3349】

S6570において、サブCPU301は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、役物リクエストを役物制御回路307（図205参照）に送信する。役物制御回路307は、サブCPU301から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群58を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6580に移す。

20

【3350】

S6580において、サブCPU301は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路310（図205参照）に送信する。ボタン制御回路310は、サブCPU301から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン装置6310の操作態様を変化させたり、演出ボタン装置6310を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、サブ制御回路処理を終了する。

30

【3351】

〔8-9-12. 演出態様決定処理〕

次に、図242を参照して、サブ制御回路処理（図241参照）中のS6530でサブCPU301により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図242は、第6のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【3352】

S6531において、サブCPU301は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、表示装置7に表示される表示演出の態様や、スピーカー32から出力される音演出の態様、演出ボタン装置6310の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。この演出態様決定処理の詳細については、図243及び図244を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6532に移す。

40

【3353】

S6532において、サブCPU301は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S6531において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6533に移す。

【3354】

S6533において、サブCPU301は、描画リクエストの生成処理を実行する。こ

50

の処理では、S 6 5 3 2において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 4に移す。

【3 3 5 5】

S 6 5 3 4において、サブCPU 3 0 1は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 6 5 3 1において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 5に移す。

【3 3 5 6】

S 6 5 3 5において、サブCPU 3 0 1は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 6 5 3 1において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 6に移す。

【3 3 5 7】

S 6 5 3 6において、サブCPU 3 0 1は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 6 5 3 1において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 7に移す。

【3 3 5 8】

S 6 5 3 7において、サブCPU 3 0 1は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 6 5 3 1において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図2 4 1参照）に戻す。

【3 3 5 9】

〔8－9－13．演出パターン決定処理〕

次に、図2 4 3及び図2 4 4を参照して、演出態様決定処理（図2 4 2参照）中のS 6 5 3 1でサブCPU 3 0 1により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図2 4 3及び図2 4 4は、第6のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【3 3 6 0】

S 6 5 3 1－1において、サブCPU 3 0 1は、メインCPU 2 0 1から送信されたコマンドが「第1特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【3 3 6 1】

S 6 5 3 1－1において「第1特別図柄の入賞コマンド」とであると判定された場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 1－2に移す。一方、「第1特別図柄の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 1－7に移す。

【3 3 6 2】

S 6 5 3 1－2において、サブCPU 3 0 1は、第1特別図柄の保留個数を更新して、第1特別図柄の保留個数に対応する保留画像を更新表示させるための第1保留更新表示処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は処理をS 6 5 3 1－3に移す。

【3 3 6 3】

S 6 5 3 1－3において、サブCPU 3 0 1は、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判定する。

【3 3 6 4】

S 6 5 3 1－3において「通常遊技状態」とであると判定された場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 1－4に移す。一方、「通常遊技状態」でないと判定された場合、サブCPU 3 0 1は、サブCPU 3 0 1は処理をS 6 5 3 1－7に移す。

【3 3 6 5】

S 6 5 3 1－4において、サブCPU 3 0 1は、通常遊技状態における前半アイコン個数を決定する前半アイコン個数決定処理を行う。

【3 3 6 6】

10

20

30

40

50

前半アイコン個数決定処理では、図 2 3 4 に示す前半アイコン個数決定テーブルを参照し、第 1 特別図柄の入賞コマンドと第 3 乱数値とに基づいて、前半アイコン個数を決定する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は処理を S 6 5 3 1 - 5 に移す。

【 3 3 6 7 】

S 6 5 3 1 - 5 において、サブ CPU 3 0 1 は、アイコンシナリオ決定処理を行う。このアイコンシナリオ決定処理では、前半アイコン表示シナリオを決定する前半アイコン表示シナリオ決定処理と、前半集合順序シナリオを決定する前半集合順序シナリオ決定処理との両方の処理が行われる。

【 3 3 6 8 】

前半アイコン表示シナリオ決定処理では、図 2 3 5 に示す前半アイコン表示シナリオ決定テーブルを参照し、第 1 特別図柄の入賞コマンドと、上記 S 6 5 3 1 - 4 で決定された前半アイコン個数と、第 4 乱数値とに基づいて、前半アイコン表示シナリオを決定する。

【 3 3 6 9 】

前半集合順序シナリオ決定処理では、図 2 3 6 に示す前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルを参照し、第 1 特別図柄の入賞コマンドと、上記 S 6 5 3 1 - 4 で決定された前半アイコン個数と、第 5 乱数値とに基づいて、前半集合順序シナリオを決定する。

【 3 3 7 0 】

前半アイコン表示シナリオ決定処理と前半集合順序シナリオ決定処理との両方の処理が終了すると、サブ CPU 3 0 1 は処理を S 6 5 3 1 - 6 に移す。

【 3 3 7 1 】

S 6 5 3 1 - 6 において、サブ CPU 3 0 1 は、通常遊技状態における桜蓄積予告を決定する桜蓄積予告決定処理を行う。

【 3 3 7 2 】

桜蓄積予告決定処理では、図 2 3 7 に示す桜蓄積予告決定テーブルを参照し、第 1 特別図柄の保留個数と、上記 S 6 5 3 1 - 5 で決定された前半アイコン表示シナリオによる桜蓄積予告で表示されるキャラアイコンの表示個数と、第 6 乱数値とに基づいて、桜蓄積予告演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 4 2 参照）に移す。

【 3 3 7 3 】

S 6 5 3 1 - 7 において、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信されたコマンドが「第 2 特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【 3 3 7 4 】

S 6 5 3 1 - 7 において「第 2 特別図柄の入賞コマンド」とであると判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1 - 8 に移す。一方、「第 2 特別図柄の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1 - 1 0 に移す。

【 3 3 7 5 】

S 6 5 3 1 - 8 において、サブ CPU 3 0 1 は、第 2 特別図柄の保留個数を更新して、第 2 特別図柄の保留個数に対応する保留画像を更新表示させるための第 2 保留更新表示処理を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は処理を S 6 5 3 1 - 9 に移す。

【 3 3 7 6 】

S 6 5 3 1 - 9 において、サブ CPU 3 0 1 は、右打ち遊技状態における蓮の花予告を決定する蓮の花予告決定処理を行う。

【 3 3 7 7 】

蓮の花予告決定処理では、図 2 3 9 に示す蓮の花予告決定テーブルを参照し、第 2 特別図柄の入賞コマンドと、第 2 特別図柄の保留個数と第 8 乱数値とに基づいて、蓮の花予告演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 4 2 参照）に移す。

【 3 3 7 8 】

S 6 5 3 1 - 1 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信されたコマンドが「大入賞口の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【3379】

S6531-10において「大入賞口の入賞コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-11に移す。一方、「大入賞口の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-20に移す。

【3380】

S6531-11において、サブCPU301は、大当り遊技状態における扇子予告を決定する扇子予告決定処理を行う。

【3381】

扇子予告決定処理では、まず第1特別図柄の大当り遊技状態であるか否かを判定し、第1特別図柄の大当り遊技状態でなければ、扇子予告決定処理を終了する。次に、第1特別図柄の大当り遊技状態であれば、第2特別図柄の保留個数が上限個数の2個であるか否かを判定し、第2特別図柄の保留個数が上限個数の2個でなければ、扇子予告決定処理を終了する。そして、第1特別図柄の大当り遊技状態であり、かつ、第2特別図柄の保留個数が上限個数の2個であると、図240に示す扇子予告決定テーブルを参照し、第1特別図柄始動記憶領域に記憶されている始動情報と、第2特別図柄始動記憶領域に記憶されている始動情報と、第9乱数値とに基づいて、扇子予告演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図242参照）に移す。

【3382】

S6531-20において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」とであるか否かを判定する。

【3383】

S6531-20において「特別図柄の変動パターンコマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-21に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-30に移す。

【3384】

S6531-21において、サブCPU301は、通常遊技状態における後半アイコン個数を決定する後半アイコン個数決定処理を行う。

【3385】

後半アイコン個数決定処理では、図233に示す後半アイコン個数決定テーブルを参照し、第1特別図柄の変動パターンコマンドと第2乱数値とに基づいて、後半アイコン個数を決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS6531-22に移す。

【3386】

S6531-22において、サブCPU301は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS6531-23に移す。

【3387】

図柄演出パターン決定処理では、まず遊技状態を参照し、通常遊技状態であれば図231に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定し、右打ち遊技状態であれば図232に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定する。

【3388】

図231に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定した場合には、決定した図231に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、第1特別図柄の変動パターンコマンドであれば、第1特別図柄の変動パターンコマンドと上記S6531-21で決定された後半アイコン個数とに基づいて、リーチ前演出パターンとリーチ演出パターンとを決定する。また、通常遊技状態であり、第2特別図柄の変動パターンコマンドであれば、待機演出パターンを決定する。

【3389】

また、通常遊技状態において、リーチ演出パターンを決定した場合には、図 2 3 8 に示す援護アイコン表示シナリオ決定テーブルを参照し、リーチ演出パターンと上記 S 6 5 3 1-2 1 で決定された後半アイコン個数とに基づいて、援護アイコン表示シナリオを決定する。

【3 3 9 0】

図 2 3 2 に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定した場合には、決定した図 2 3 2 に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の変動パターンコマンドと第 1 乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。

【3 3 9 1】

S 6 5 3 1-2 3 において、サブ CPU 3 0 1 は、セリフ予告及びボタンチャレンジ予告を決定するその他予告演出パターン決定処理を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 4 2 参照）に移す。

【3 3 9 2】

その他予告演出パターン決定処理におけるセリフ予告においては、表示されたキャラクタのセリフによって大当りの可能性を示唆できるように、図示しないセリフ予告決定テーブルを参照し、第 1 特別図柄の変動パターンコマンドと所定の選択率（第 1 0 乱数値等）とに基づいて、セリフ予告演出パターンを決定する。

【3 3 9 3】

また、その他予告演出パターン決定処理におけるボタンチャレンジ予告においては、まず、上記 S 6 5 3 1-5 で決定された前半アイコン表示シナリオを参照し、前半アイコン表示シナリオによりボタンチャレンジ予告で表示されるキャラアイコンの表示個数があれば、表示個数のキャラアイコンが表示される第 1 ボタンチャレンジ予告演出パターンを決定する。この第 1 ボタンチャレンジ予告演出パターンにおいては、遊技者が演出ボタン装置 6 3 1 0 を複数回操作することにより、表示個数のキャラアイコンが表示されていくが、遊技者が演出ボタン装置 6 3 1 0 を操作しなかった場合であっても、演出ボタン装置 6 3 1 0 の受付時間の終了後に、表示個数のキャラアイコンが表示される。

【3 3 9 4】

一方、その他予告演出パターン決定処理におけるボタンチャレンジ予告において、前半アイコン表示シナリオによりボタンチャレンジ予告で表示されるキャラアイコンの表示個数がなければ、大当りの期待度や発展するリーチ内容を示した文字アイコンが表示可能となるように、図示しないボタンチャレンジ予告決定テーブルを参照し、第 1 特別図柄の変動パターンコマンドと所定の選択率（第 1 1 乱数値等）とに基づいて、第 2 ボタンチャレンジ予告演出パターンを決定する。この第 2 ボタンチャレンジ予告演出パターンにおいては、遊技者が演出ボタン装置 6 3 1 0 を複数回操作することにより文字アイコンが表示されていく。なお、第 2 ボタンチャレンジ予告演出パターンにおいては、遊技者が演出ボタン装置 6 3 1 0 を操作しなかった場合には、文字アイコンが表示されないが、演出ボタンの受付時間の終了後に、文字アイコンが表示されるようにしてもよい。

【3 3 9 5】

S 6 5 3 1-3 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信されたコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。

【3 3 9 6】

S 6 5 3 1-3 0 において「図柄指定コマンド」とであると判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1-3 1 に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1-4 0 に移す。

【3 3 9 7】

S 6 5 3 1-3 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、図柄指定コマンドの種類に応じて停止表示させる装飾図柄を決定する装飾図柄決定処理を行う。また、図柄指定コマンドの種類が大当り図柄に対応するコマンドである場合には、大当りのラウンド数データをセットする。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は演出パターン決定処理を終了し、処理

10

20

30

40

50

をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 4 2 参照）に移す。

【3 3 9 8】

S 6 5 3 1 - 4 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信されたコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

【3 3 9 9】

S 6 5 3 1 - 4 0 において「特別図柄演出停止コマンド」であると判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1 - 4 1 に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1 - 5 0 に移す。

【3 4 0 0】

S 6 5 3 1 - 4 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、装飾図柄を停止表示させるための装飾図柄の停止処理を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 4 2 参照）に移す。

【3 4 0 1】

S 6 5 3 1 - 5 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信されたコマンドが「大当たり開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【3 4 0 2】

S 6 5 3 1 - 5 0 において「大当たり開始表示コマンド」であると判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1 - 5 1 に移す。一方、「大当たり開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1 - 6 0 に移す。

【3 4 0 3】

S 6 5 3 1 - 5 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、大当たり演出を行うための大当たり演出パターンを決定する大当たり演出決定処理を行う。この大当たり演出決定処理では、上記 S 6 5 3 1 - 3 1 でセットされた大当たりのラウンド数データに応じて大当たり演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 4 2 参照）に移す。

【3 4 0 4】

S 6 5 3 1 - 6 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信されたコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【3 4 0 5】

S 6 5 3 1 - 6 0 において「遊技状態指定コマンド」であると判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1 - 6 1 に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定された場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 1 - 7 0 に移す。

【3 4 0 6】

S 6 5 3 1 - 6 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、遊技状態指定コマンドの種類に応じて遊技状態を設定する遊技状態設定処理を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は処理を S 6 5 3 1 - 6 2 に移す。

【3 4 0 7】

S 6 5 3 1 - 6 2 において、サブ CPU 3 0 1 は、演出モードを決定する演出モード決定処理を行う。

【3 4 0 8】

この演出モード決定処理では、「高確時短遊技状態」のときには演出モードとして「合戦モード」を設定し、「高確非時短遊技状態」のときには演出モードとして「黄金の刻モード」を設定し、「低確時短遊技状態」のときには演出モードとして「夢幻モード」を設定する。また、「通常遊技状態」のときには、所定の移行率（第 1 2 乱数値等）に基づいて、「西軍モード」と「東軍モード」とを交互に移行する。また、「通常遊技状態」のときに所定の移行率（第 1 2 乱数値等）によらず、特別図柄の所定の変動回数によって、「西軍モード」と「東軍モード」とを移行するように構成してもよい。なお、通常遊技状態においては、「西軍モード」と「東軍モード」との 2 つの演出モードに限られず、3 以上の演出モードを移行可能に構成してもよい。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 4 2

10

20

30

40

50

参照)に移す。

【3409】

S6531-70において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。

【3410】

S6531-70において「デモ表示コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-71に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-73に移す。

【3411】

S6531-71において、サブCPU301は、遊技の待機中の演出を行うためのデモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS6531-72に移す。

【3412】

S6531-73において、サブCPU301は、演出ボタン装置6310の操作態様を、初期の操作態様としての第1操作態様(図203(a)参照)に戻すことをボタン制御回路310に指示する演出ボタン初期化処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図242参照)に移す。

【3413】

なお、演出ボタン初期化処理は、「デモ表示コマンド」を受信したときに行われるように構成しているが、これに加え、少なくとも「特別図柄の入賞コマンド」、「特別図柄の変動パターンコマンド」、「特別図柄演出停止コマンド」または「大当たり開始表示コマンド」のいずれかのコマンドを受信したときにも行われるように構成してもよい。

【3414】

また、現在の遊技状態と各種のコマンドに応じて、演出ボタン初期化処理が行われるように構成してもよい。例えば、演出ボタン初期化処理は、「デモ表示コマンド」を受信したときには遊技状態に関わらず行うものの、通常遊技状態における「特別図柄の入賞コマンド」、「特別図柄の変動パターンコマンド」または「特別図柄演出停止コマンド」のいずれかのコマンドを受信したときにも行われるように構成してもよい。特に、遊技状態によって特別図柄の平均変動時間等が異なることや、演出ボタン装置6310の操作頻度が異なることから、その遊技状態を鑑みながら演出ボタン装置6310の初期化を行うことができる。

【3415】

S6531-13において、サブCPU301は、その他、メインCPU201から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図242参照)に移す。

【3416】

【8-10. 演出内容】

以上の主制御回路200及びサブ制御回路300等の制御により実行される演出について、表示装置7の表示領域に表示される表示画像の演出内容の一例について説明する。

【3417】

(通常表示画像)

まず、通常遊技状態における「西軍モード」及び「東軍モード」の通常表示画像について説明する。図245は、第6のパチンコ遊技機における通常遊技状態における西軍モード及び東軍モードの通常表示画像の一例であり、図245(a)は、通常遊技状態における西軍モードの通常表示画像の一例であり、図245(b)は、通常遊技状態における東軍モードの通常表示画像の一例である。

【3418】

図204で上述したように、第6のパチンコ遊技機においては、表示装置7の表示領域

10

20

30

40

50

の前面側に環状の構造物である演出区画部 6 1 1 6 が配置されており、演出区画部 6 1 1 6 の内側に、表示装置 7 の表示領域として上部表示領域 7 a が形成されてる。この上部表示領域 7 a には、後述する各種アイコン、文字等が表示されることになる。

【3 4 1 9】

図 2 4 5 (a) に示すように、通常遊技状態における西軍モードの通常表示画像においては、表示装置 7 の表示領域の中央側に、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄 6 0 7 1 L、中図柄 6 0 7 1 C、右図柄 6 0 7 1 R が表示可能に構成されている。また、表示装置 7 の表示領域の右隅には、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 1 副図柄 6 0 7 1 A、第 2 特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 2 副図柄 6 0 7 2 A が小さく表示可能に構成されている。通常遊技状態においては、第 1 特別図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄 6 0 7 1 L、中図柄 6 0 7 1 C、右図柄 6 0 7 1 R 及び第 1 副図柄 6 0 7 1 A の変動表示が行われるが、第 2 特別図柄の可変表示が行われる場合には、第 2 副図柄 6 0 7 2 A のみの変動表示が行われることになる。

【3 4 2 0】

また、西軍モードの通常表示画像においては、表示装置 7 の表示領域の左下に、第 1 特別図柄の保留個数が表示可能となっており、第 1 特別図柄の保留個数に応じて、第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) に始動情報が記憶されていることを示す特 1 第 1 保留画像 6 0 7 2 a、第 1 特別図柄始動記憶領域 (2) に始動情報が記憶されていることを示す特 1 第 2 保留画像 6 0 7 2 b、第 1 特別図柄始動記憶領域 (3) に始動情報が記憶されていることを示す特 1 第 3 保留画像 6 0 7 2 c、第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に始動情報が記憶されていることを示す特 1 第 4 保留画像 6 0 7 2 d が表示可能に構成されている。なお、本実施形態には、第 2 特別図柄の保留個数が表示されていないが、第 2 特別図柄の保留個数を表示する数字等も表示可能に構成されている。

【3 4 2 1】

そして、西軍モードの通常表示画像においては、表示装置 7 の表示領域の左側に、キャラアイコンが表示されたことを示す西軍アイコン表示部 6 0 7 4 L が形成されている。この西軍アイコン表示部 6 0 7 4 L は、キャラアイコン A (例えば、西軍将軍 A 参戦) が表示されたことを示すアイコン A 表示画像 6 0 7 4 a、キャラアイコン B (例えば、西軍将軍 B 参戦) が表示されたことを示すアイコン B 表示画像 6 0 7 4 b、キャラアイコン C (例えば、西軍将軍 C 参戦) が表示されたことを示すアイコン C 表示画像 6 0 7 4 c、キャラアイコン D (例えば、西軍将軍 D 参戦) が表示されたことを示すアイコン D 表示画像 6 0 7 4 d、キャラアイコン E (例えば、西軍将軍 E 参戦) が表示されたことを示すアイコン E 表示画像 6 0 7 4 e が表示可能に構成されている。詳しくは、後述するが、各キャラアイコンが表示されると、そのキャラアイコンに対応した西軍アイコン表示部 6 0 7 4 L のアイコン表示画像が点灯表示されることになる。

【3 4 2 2】

図 2 4 5 (b) に示すように、通常遊技状態における東軍モードの通常表示画像においては、西軍モードと同様に、左図柄 6 0 7 1 L、中図柄 6 0 7 1 C、右図柄 6 0 7 1 R、第 1 副図柄 6 0 7 1 A、第 2 副図柄 6 0 7 2 A、特 1 第 1 保留画像 6 0 7 2 a、特 1 第 2 保留画像 6 0 7 2 b、特 1 第 3 保留画像 6 0 7 2 c、特 1 第 4 保留画像 6 0 7 2 d が表示可能に構成されている。

【3 4 2 3】

そして、東軍モードの通常表示画像においては、表示装置 7 の表示領域の右側に、キャラアイコンが表示されたことを示す東軍アイコン表示部 6 0 7 4 R が形成されている。この東軍アイコン表示部 6 0 7 4 R は、キャラアイコン F (例えば、東軍将軍 F 参戦) が表示されたことを示すアイコン F 表示画像 6 0 7 4 f、キャラアイコン G (例えば、東軍将軍 G 参戦) が表示されたことを示すアイコン G 表示画像 6 0 7 4 g、キャラアイコン H (例えば、東軍将軍 H 参戦) が表示されたことを示すアイコン H 表示画像 6 0 7 4 h、キャラアイコン I (例えば、東軍将軍 I 参戦) が表示されたことを示すアイコン I 表示画像 6 0 7 4 i、キャラアイコン J (例えば、東軍将軍 J 参戦) が表示されたことを示すアイコ

ン」表示画像 6 0 7 4 j が表示可能に構成されている。詳しくは、後述するが、各キャラアイコンが表示されると、そのキャラアイコンに対応した東軍アイコン表示部 6 0 7 4 R のアイコン表示画像が点灯表示されることになる。

【3 4 2 4】

本実施形態では、通常遊技状態の西軍モードにおいては、キャラアイコン A ～キャラアイコン E が上述した「前半アイコン」に相当しており、西軍アイコン表示部 6 0 7 4 L で点灯表示されるアイコン表示画像の個数が、上述した「前半アイコン個数」に相当している。また、通常遊技状態の東軍モードにおいては、キャラアイコン F ～キャラアイコン J が「前半アイコン」に相当しており、東軍アイコン表示部 6 0 7 4 R で点灯表示されるアイコン表示画像の個数が、上述した「前半アイコン個数」に相当している。

10

【3 4 2 5】

なお、本実施形態では、西軍アイコン表示部 6 0 7 4 L 及び東軍アイコン表示部 6 0 7 4 R を所定の表示画像として表示装置 7 を用いて構成しているが、複数個所を個別に点灯可能な演出用の LED 表示器を別途備え、演出用の LED 表示器を用いて構成してもよい。

【3 4 2 6】

（桜蓄積予告の演出）

次に、「桜蓄積予告」の演出について説明する。図 2 4 6 及び図 2 4 7 は、第 6 のパチンコ遊技機における桜蓄積予告の演出を説明する表示画像の一例である。

【3 4 2 7】

20

なお、桜蓄積予告の演出を説明においては、図 2 4 5 で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極めて小さく表示される第 1 副図柄 6 0 7 1 A、第 2 副図柄 6 0 7 2 A の図示についても省略する。このことは、図 2 4 8 ～図 2 5 8 で説明する演出においても同様である。

【3 4 2 8】

図 2 4 6 及び図 2 4 7 を用いて、桜を段階的に蓄積する段階演出が事前変動と当該変動の変動開始との 2 段階にわたって行われ、当該変動で「2 個のキャラアイコン」を表示する桜蓄積 2 段階予告 - Y K 7 の予告演出パターン（図 2 3 7 参照）に対応した桜蓄積予告の演出、または、桜を段階的に蓄積する段階演出が事前変動と当該変動の変動開始との 2 段階にわたって行われ、当該変動で「極道アイコン」を表示する桜蓄積 2 段階予告 - Y K 2 4 の予告演出パターン（図 2 3 7 参照）に対応した桜蓄積予告の演出の一例について説明する。

30

【3 4 2 9】

図 2 4 6（a）は、第 1 特別図柄の保留個数が 2 個であるときに装飾図柄が停止表示を行っているときの表示画像の一例である。また、図 2 4 6（a）に示すように、西軍アイコン表示部には、いずれのアイコン表示画像が点灯表示されていない。

【3 4 3 0】

図 2 4 6（b）は、図 2 4 6（a）の状態から事前変動として、装飾図柄の変動表示が開始されたときの表示画像の一例である。図 2 4 6（b）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始されると、事前変動の変動開始において、表示装置 7 の表示領域の全体に桜が舞い、上部表示領域 7 a に桜が吸い込まれようとする表示画像の演出が行われる。

40

【3 4 3 1】

図 2 4 6（c）は、図 2 4 6（b）の状態から上部表示領域 7 a に桜が吸い込まれ、装飾図柄が停止表示を行っているときの表示画像の一例である。図 2 4 6（c）に示すように、上部表示領域 7 a に桜が吸い込まれると、上部表示領域 7 a に桜が 1 段階蓄積されたことを示す 1 段階蓄積画像が表示され、その後に、装飾図柄が停止表示を行う。なお、上部表示領域 7 a に桜が吸い込まれようとするが、桜を蓄積することに失敗する桜蓄積予告（桜蓄積 0 段階予告 - Y K 0）である場合には、上部表示領域 7 a に 1 段階蓄積画像が表示されないことになる。

【3 4 3 2】

50

図 2 4 6 (d) は、図 2 4 6 (c) の状態が当該変動として、装飾図柄の変動表示が開始されたときの表示画像の一例である。図 2 4 6 (d) に示すように、装飾図柄の変動表示が開始されると、当該変動の変動開始において、表示装置 7 の表示領域の全体に桜が舞い、上部表示領域 7 a に桜が吸い込まれようとする表示画像の演出が行われる。

【3 4 3 3】

図 2 4 7 (e) は、図 2 4 6 (d) の状態から上部表示領域 7 a に桜が吸い込まれたときの表示画像の一例である。図 2 4 7 (e) に示すように、上部表示領域 7 a に新たに桜が吸い込まれると、上部表示領域 7 a に桜が 2 段階蓄積されたことを示す 2 段階蓄積画像が表示される。

【3 4 3 4】

図 2 4 7 (f) は、図 2 4 7 (e) の状態からボタンチャレンジ予告等によってキャラアイコン A (例えば、西軍将軍 A 参戦) が表示されたときの表示画像の一例である。図 2 4 7 (f) に示すように、桜蓄積予告とは異なるボタンチャレンジ予告等によってキャラアイコン A (例えば、西軍将軍 A 参戦) が表示されると、西軍アイコン表示部にアイコン A 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a に 2 段階蓄積画像とキャラアイコン数を示す文字画像として「1 人結集中」とが表示される。

【3 4 3 5】

図 2 4 7 (g) は、上部表示領域 7 a に蓄積された桜が放出されたときの表示画像の一例である。図 2 4 7 (g) に示すように、リーチ前等の所定のタイミングになると、上部表示領域 7 a に蓄積された桜が放出され、表示領域の全体を桜が覆い隠すような表示が行われる。なお、上部表示領域 7 a に蓄積された桜が放出されるタイミングは、適宜設計変更自由である。

【3 4 3 6】

図 2 4 7 (h-1) は、桜が放出された後に、極決戦への道へと発展することを示す「極道アイコン」が表示されたときの表示画像の一例である。図 2 4 7 (h-1) に示すように、桜蓄積 2 段階予告-Y K 2 4 である場合には、放出された桜が消えると、極決戦への道へと発展することを示す「極道アイコン」が表示される。その後、極決戦への道の演出が行われることになる。

【3 4 3 7】

図 2 4 7 (h-2) は、桜が放出された後に、2 個のキャラアイコンが表示されたときの表示画像の一例である。図 2 4 7 (h-2) に示すように、桜蓄積 2 段階予告-Y K 7 である場合には、放出された桜が消えると、キャラアイコン B (例えば、西軍将軍 B 参戦) とキャラアイコン C (例えば、西軍将軍 C 参戦) との 2 個のキャラアイコンが表示される。そして、西軍アイコン表示部にアイコン B 表示画像及びアイコン C 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「3 人結集中」が表示される。

【3 4 3 8】

なお、図 2 4 6 及び図 2 4 7 においては、桜蓄積 2 段階予告-Y K 7 及び桜蓄積 2 段階予告-Y K 2 4 の予告演出パターンに対応した桜蓄積予告の演出の一例について説明したが、桜蓄積予告の他の予告演出パターン(図 2 3 7 参照)についても同様である。

【3 4 3 9】

このように、本実施形態の桜蓄積予告は、事前変動及び当該変動にわたって(または当該変動のみで)段階演出が発展していくことにより遊技の期待感を段階的に向上させていき、その表示結果にも興味を沸かせて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3 4 4 0】

(擬似連演出の演出)

次に、「擬似連演出」の演出について説明する。図 2 4 8 ~ 図 2 5 0 は、第 6 のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像の一例である。

【3 4 4 1】

図 2 4 8 ~ 図 2 5 0 を用いて、2 回の擬似連演出を行い、5 個のキャラアイコンが表示

10

20

30

40

50

されて決戦への道へと発展する前半アイコン表示シナリオ A 3 8、A 3 9（図 2 3 5 参照）に対応する擬似連演出の一例について説明する。また、図 2 4 8～図 2 5 0 を用いて説明される擬似連演出のキャラアイコンの表示順序は、表示順序パターン 1 に対応した前半集合順序シナリオ 5 - 1（図 2 3 6 参照）に基づくものである。

【3 4 4 2】

図 2 4 8（a）は、左図柄、中図柄及び右図柄のすべての装飾図柄が変動表示を行ってるときの表示画像の一例である。図 2 4 8（a）に示すように、西軍アイコン表示部のアイコン A 表示画像及びアイコン B 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「2 人結集中」が表示されている。

【3 4 4 3】

図 2 4 8（b）は、左図柄が仮停止表示を行った後、右図柄も仮停止表示を行ったときの表示画像の一例である。

【3 4 4 4】

図 2 4 8（c）は、図 2 4 8（b）の状態から、仮停止表示している右図柄が再び変動表示を開始（右図柄スベリ）したときの表示画像の一例である。

【3 4 4 5】

図 2 4 8（d）は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止するか否かを煽る 1 回目の擬似連煽り演出が行われているときの表示画像の一例である。図 2 4 8（d）に示すように、右図柄の変動表示が行われているときに、中図柄の位置に「キャラアイコン C（西軍将軍 C 参戦）」が停止するか否かを煽る表示が行われる。

【3 4 4 6】

図 2 4 9（e）は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、1 回目の擬似連煽り演出が成功したときの表示画像の一例である。図 2 4 9（e）に示すように、擬似連煽り演出が成功して、中図柄の位置に「キャラアイコン C（西軍将軍 C 参戦）」が停止すると、西軍アイコン表示部にアイコン C 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「3 人結集中」が表示される。

【3 4 4 7】

なお、1 回目の擬似連煽り演出が失敗したときには、「キャラアイコン C（西軍将軍 C 参戦）」が消去され、右図柄が左図柄と異なる種類の図柄で仮停止表示を行った後、すべての装飾図柄が停止表示して「ハズレ」となる。

【3 4 4 8】

図 2 4 9（f）は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、1 回目の擬似連演出が行われているときの表示画像の一例である。図 2 4 9（f）に示すように、1 回目の擬似連演出として、1 回目の擬似連演出を示す「擬似×1 回」が表示されるとともに、左図柄、中図柄及び右図柄のすべての装飾図柄が変動表示を開始する。

【3 4 4 9】

図 2 4 9（g）は、2 回目の擬似連煽り演出が行われているときの表示画像の一例である。図 2 4 9（g）に示すように、左図柄の仮停止表示が行われると、中図柄の位置に「キャラアイコン D（西軍将軍 D 参戦）」及び「キャラアイコン E（西軍将軍 E 参戦）」が停止するか否かを煽る表示が行われる。

【3 4 5 0】

図 2 4 9（h）は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、2 回目の擬似連煽り演出が成功したときの表示画像の一例である。図 2 4 9（h）に示すように、中図柄の位置に「キャラアイコン D（西軍将軍 D 参戦）」及び「キャラアイコン E（西軍将軍 E 参戦）」が停止すると、西軍アイコン表示部にアイコン D 表示画像及びアイコン E 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「5 人結集中」が表示される。

【3 4 5 1】

また、2 回目の擬似連煽り演出が失敗したときには、「キャラアイコン D（西軍将軍 D 参戦）」及び「キャラアイコン E（西軍将軍 E 参戦）」が消去され、右図柄が左図柄と同

10

20

30

40

50

種の図柄で仮停止表示を行い、ノーマルリーチを行うことになる。

【3452】

図250(i)は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、2回目の擬似連演出が行われているときの表示画像の一例である。図250(i)に示すように、2回目の擬似連演出として、2回目の擬似連演出を示す「擬似×2回」が表示されるとともに、左図柄、中図柄及び右図柄のすべての装飾図柄が変動表示を開始する。

【3453】

図250(j)は、西軍アイコン表示部にすべてのアイコン表示画像が点灯表示され、決戦への道へと発展することを示す「道アイコン」が表示されたときの表示画像の一例である。図250(j)に示すように、2回目の擬似連演出が開始後に、西軍アイコン表示部にすべてのアイコン表示画像が点灯表示されたことに伴い、決戦への道へと発展することを示す「道アイコン」が表示される。その後、決戦への道の演出が行われることになる。

10

【3454】

なお、図248～図250においては、前半アイコン表示シナリオA38またはA39と、前半集合順序シナリオ5-1とに対応する擬似連演出の一例について説明したが、他の前半アイコン表示シナリオ(図235参照)や他の前半集合順序シナリオ(図236参照)に対応する擬似連演出についても同様である。

【3455】

このように、本実施形態の擬似連演出は、単に再変動が行われるか否かだけではなく、再変動の際に表示されるキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの表示順番等にも新たな興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【3456】

(決戦への道の演出)

次に、「決戦への道」の演出について説明する。図251及び図252は、第6のパチンコ遊技機における決戦への道の演出を説明する表示画像の一例である。

【3457】

図251及び図252を用いて、西軍モードから発展して行われる決戦への道の演出であって、8個のキャラアイコンが表示されて対決リーチへと発展するリーチ前演出パターン9、12、15、18、21、24、27、30(図231参照)に対応した決戦への道の演出の一例について説明する。

30

【3458】

ここで、決戦への道は、所定時間が終了するまでに、遊技者に第1操作回数の演出ボタン装置6310の操作を行わせ、10個のキャラアイコンを集めることを目指す演出であり、第1操作回数の演出ボタン装置6310の操作を行うことが可能な「操作演出時間」が設定されている。本実施形態においては、演出ボタン装置6310の受付時間3秒とその操作結果により所定のアイコンを表示する表示時間1秒とを1セット(4秒)として、第1操作回数として5回の演出ボタン装置6310の操作が行えるように、「決戦への道の操作演出時間」は20秒に設定されている。この決戦への道の操作演出時間や演出ボタン装置6310の受付時間の構成等に関しては、詳しくは、図259を用いて後述する。

40

【3459】

図251及び図252に示すように、西軍モードから発展して行われる決戦への道の演出においては、西軍アイコン表示部のすべてのアイコン表示画像が点灯表示されていることが前提であるので、西軍アイコン表示部の近傍には、西軍アイコン表示部のすべてのアイコン表示画像が点灯表示されていることを示す「西軍結集」の文字画像が表示されている。また、表示装置7の表示領域の左下方に「決戦への道の操作演出時間」が終了するまでの秒数をカウントダウンする「カウントダウン表示画像」が表示されている。なお、本実施形態においては、「カウントダウン表示画像」は、演出ボタン装置6310の最大操作回数を示唆していることになる(図259参照)が、カウントダウン表示画像に代わり、演出ボタン装置6310の最大操作回数を示す回数画像を表示してもよい。

50

【3460】

図251(a)は、演出ボタン装置6310の1回目の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。図251(a)に示すように、演出ボタン装置6310の操作を行うことが可能であるときには、遊技者に演出ボタン装置6310の操作を促すための演出ボタン画像と、演出ボタン画像の下に演出ボタン装置6310の受付時間を示すゲージ画像とが表示される。このことは、極決戦への道の演出においても同様である。

【3461】

図251(b)は、演出ボタン装置6310の1回目の操作が行われたときに、所定のアイコンとして「キャラアイコンH(東軍将軍H参戦)」が表示されたときの一例である。図251(b)に示すように、「キャラアイコンH(東軍将軍H参戦)」が表示されると、東軍アイコン表示部にアイコンH表示画像が点灯表示され、上部表示領域7aにキャラアイコン数を示す文字画像として「6人結集中」が表示される。

10

【3462】

図251(c)は、演出ボタン装置6310の2回目の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。

【3463】

図251(d)は、演出ボタン装置6310の2回目の操作が行われたときに、所定のアイコンとして「接近中!？」が表示されたときの表示画像の一例である。この「接近中!？」のアイコンは、キャラアイコンが表示されずに、いわゆるハズレに相当するアイコンであり、最終的に予め定められた個数のキャラアイコンが表示されるように、選択率やシナリオ等により表示されるアイコンが調整される。

20

【3464】

図252(e)は、演出ボタン装置6310の3~4回目の操作が終了し、演出ボタン装置6310の5回目(最終回)の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。

【3465】

図252(f)は、演出ボタン装置6310の5回目(最終回)の操作が行われたときに、所定のアイコンが表示されたときの表示画像の一例である。図252(f)に示すように、所定のアイコンとして「キャラアイコンG(東軍将軍G参戦)」及び「キャラアイコンF(東軍将軍F参戦)」が表示されると、東軍アイコン表示部にアイコンG表示画像及びアイコンF表示画像が点灯表示され、上部表示領域7aにキャラアイコン数を示す文字画像として「8人結集中」が表示される。

30

【3466】

図252(g)は、カウントダウン表示画像がゼロになり、最終的なキャラアイコン数が表示されたときの表示画像の一例である。

【3467】

図252(h)は、最終的なキャラアイコン数が表示された後に、対決リーチに発展することを示す文字画像が表示されたときの表示画像の一例である。ここで、対決リーチにおいては、表示されたキャラアイコンを用いた演出を行うため、図252(h)に示すように、上部表示領域7aには継続してキャラアイコン数を示す文字画像が表示されている。図252(h)に示す表示が行われた後には、対決リーチの演出が行われることになる。

40

【3468】

なお、図251及び図252においては、西軍モードから発展して行われる決戦への道の演出であって、リーチ前演出パターン9、12、15、18、21、24、27、30に対応した決戦への道の演出の一例について説明したが、東軍モードから発展して行われる決戦への道の演出や、決戦への道を行う他のリーチ前演出パターン(図231参照)についても同様である。

【3469】

このように、本実施形態の決戦への道の演出は、所定時間が終了するまでに、遊技者の

50

演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作によって 1 0 個のキャラアイコンを集めることを目指す演出であり、遊技者に積極的に遊技への参加を促し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 3 4 7 0 】

(極決戦への道の演出)

次に、「極決戦への道」の演出について説明する。図 2 5 3 は、第 6 のパチンコ遊技機における極決戦への道の演出を説明する表示画像の一例である。

【 3 4 7 1 】

図 2 5 3 は、西軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出であって、1 0 個のキャラアイコンが表示されて大決戦リーチへと発展するリーチ前演出パターン 3 2 (図 2 3 1 参照) に対応した極決戦への道の演出の一例について説明する。

【 3 4 7 2 】

ここで、極決戦への道は、決戦への道と同種の特定の演出であり、所定時間が終了するまでに、遊技者に第 2 操作回数の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を行わせ、1 0 個のキャラアイコンを集めることを目指す演出であり、第 2 操作回数の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を行うことが可能な「操作演出時間」が設定されている。本実施形態においては、演出ボタン装置 6 3 1 0 の受付時間 3 秒とその操作結果により所定のアイコンを表示する表示時間 1 秒とを 1 セット (4 秒) として、第 1 操作回数よりも多い第 2 操作回数として 1 0 回の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行えるように、「極決戦への道の操作演出時間」は 4 0 秒に設定されている。

【 3 4 7 3 】

図 2 5 3 に示すように、西軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出においては、表示装置 7 の表示領域の左下方に「極決戦への道の操作演出時間」が終了するまでの秒数をカウントダウンする「カウントダウン表示画像」が表示されている。なお、本実施形態においては、「カウントダウン表示画像」は、演出ボタン装置 6 3 1 0 の最大操作回数を示唆していることになるが、カウントダウン表示画像に代わり、演出ボタン装置 6 3 1 0 の最大操作回数を示す回数画像を表示してもよい。

【 3 4 7 4 】

図 2 5 3 (a) は、演出ボタン装置 6 3 1 0 の 1 回目の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。極決戦への道の演出の開始時においては、極決戦への道の演出が開始されるまでに、西軍アイコン表示部に点灯表示されたアイコン表示画像は継続して表示されている。図 2 5 3 (a) においては、極決戦への道の演出が開始されるまでにキャラアイコン A が既に表示され、西軍アイコン表示部にはアイコン A 表示画像の点灯表示が継続されている。

【 3 4 7 5 】

図 2 5 3 (b) は、演出ボタン装置 6 3 1 0 の 1 回目の操作が行われたときに、所定のキャラアイコン D が表示されたときの表示画像の一例である。図 2 5 3 (b) に示すように、所定のアイコンとして「キャラアイコン D (西軍将軍 D 参戦) 」及び「キャラアイコン H (西軍将軍 H 参戦) 」が表示されると、西軍アイコン表示部のアイコン D 表示画像及び東軍アイコン表示部のアイコン H 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「 3 人結集中 」が表示される。

【 3 4 7 6 】

図 2 5 3 (c) は、演出ボタン装置 6 3 1 0 の 1 0 回目の操作が終了し、カウントダウン表示画像がゼロになり、最終的なキャラアイコン数が表示されたときの表示画像の一例である。図 2 5 3 (c) においては、西軍アイコン表示部と東軍アイコン表示部のすべてのアイコン表示画像が点灯表示されている。

【 3 4 7 7 】

図 2 5 3 (d) は、最終的なキャラアイコン数が表示された後に、大決戦リーチに発展することを示す文字画像が表示されたときの表示画像の一例である。このときに、上部表示領域 7 a に表示されたキャラアイコン数を示す文字画像は消去されることになる。図 2

10

20

30

40

50

5 3 (d) に示す表示が行われた後には、大決戦リーチの演出が行われることになる。

【3 4 7 8】

なお、図 2 5 3 おいては、西軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出であって、1 0 個のキャラアイコンが表示されて大決戦リーチへと発展するリーチ前演出パターン 3 2 に対応した極決戦への道の演出の一例について説明したが、東軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出や、大決戦への道を行う他のリーチ前演出パターン（図 2 3 1 参照）についても同様である。

【3 4 7 9】

本実施形態では、決戦への道の演出または極決戦への道の演出において、西軍アイコン表示部と東軍アイコン表示部とで点灯表示されるアイコン表示画像の個数が、上述した「後半アイコン個数」に相当している。

10

【3 4 8 0】

（対決リーチの演出）

次に、「対決リーチ」の演出について説明する。図 2 5 4 及び図 2 5 5 は、第 6 のパチンコ遊技機における対決リーチの演出を説明する表示画像の一例である。

【3 4 8 1】

図 2 5 4 及び図 2 5 5 を用いて、8 個のキャラアイコンが表示された後に、対決リーチを行うリーチ演出パターン 4、6、1 2、1 4（図 2 3 1 参照）に対応した演出の一例について説明する。

【3 4 8 2】

図 2 5 4 (a) は、対決リーチが開始されるときに表示画像の一例である。図 2 5 4 (a)（及び図 2 5 2 (h)）に示すように、上部表示領域 7 a には、決戦への道や極決戦への道の演出において表示されたキャラアイコン数を示す文字画像が継続して表示されている。

20

【3 4 8 3】

図 2 5 4 (b) は、上部表示領域 7 a に表示されたキャラアイコンの個数が、表示装置 7 の表示領域の左上方に表示された援護アイコンの個数に変換されるときに表示画像の一例である。なお、装飾図柄は、キャラクタの演出を損なわないように、表示装置 7 の表示領域の右下方に小さく移動表示される。

【3 4 8 4】

図 2 5 4 (b) は、キャラアイコンの個数が援護アイコンの個数に変換表示されるときに表示画像の一例である。図 2 5 4 (b) に示すように、上部表示領域 7 a に 8 個のキャラアイコンを示す文字画像として「8 人結集中」が、援護アイコンの個数としての「援護×8」に変換表示される表示画像の演出が行われる。なお、上部表示領域 7 a に 9 個のキャラアイコン数を示す文字画像として「9 人結集中」が表示されている場合には、援護アイコンの個数としての「援護×9」に変換表示される表示画像の演出が行われることになる。

30

【3 4 8 5】

図 2 5 4 (c) は、敵キャラクタが登場したときに表示画像であって、図 2 5 4 (b) に引き続き、8 個のキャラアイコンが 8 個の援護アイコンに変換表示されたときに表示画像の一例である。

40

【3 4 8 6】

図 2 5 4 (d) は、味方キャラクタが敵キャラクタと対決しているときに表示画像であって、上部表示領域 7 a に援護アイコンが表示されているときに表示画像の一例である。図 2 5 4 (d) に示すように、上部表示領域 7 a には、遊技者に演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を促すための「P U S H」の文字画像と、決戦への道や極決戦への道において既に表示されたキャラアイコンに対応する顔画像（例えば、西軍将軍 A の顔）とからなる援護アイコンが表示される。

【3 4 8 7】

図 2 5 5 (e) は、味方キャラクタが敵キャラクタと対決しているときに表示画像であ

50

って、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行われて、上部表示領域 7 a に所定の演出結果が表示されているときの表示画像の一例である。図 2 5 5 (e) においては、上部表示領域 7 a に援護アイコンが表示されているときに、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行われて、所定の演出結果として「好機」の文字が表示されている。なお、所定の演出結果として表示されるのは「好機」であることに限定されず、援護アイコン表示シナリオ(図 2 3 8 参照)に基づいて「セリフ」、「好機」、「激熱」、「LED」、「大決戦アイコン」のいずれかが表示可能に構成されている。

【3 4 8 8】

図 2 5 5 (f) は、味方キャラクタが敵キャラクタと対決しているときの表示画像であって、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行われて、上部表示領域 7 a に「大決戦アイコン」が表示されたときの表示画像の一例である。図 2 5 5 (f) に示す表示が行われた後には、大決戦リーチの演出が行われることになる。

【3 4 8 9】

図 2 5 5 (g) は、援護アイコンがなくなり、味方キャラクタが敵キャラクタと対決して最終結果を表示するときの表示画像の一例である。図 2 5 5 (h-1) に示すように、味方キャラクタが勝利すると大当たりとなり、図 2 5 5 (h-2) に示すように、味方キャラクタが敗北するとハズレとなる。

【3 4 9 0】

なお、図 2 5 4 及び図 2 5 5 においては、対決リーチを行うリーチ演出パターン 4、6、1 2、1 4 に対応した演出の一例について説明したが、9 個のキャラアイコンが表示された後に対決リーチを行う演出を行う他のリーチ演出パターン(図 2 3 1 参照)の演出についても同様である。

【3 4 9 1】

このように、本実施形態の対決リーチの演出は、対決リーチに至るまで(決戦への道の演出または極決戦への道)に集めたキャラアイコンの個数によって操作演出を行うことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3 4 9 2】

(蓮の花予告の演出)

次に、「蓮の花予告」の演出について説明する。図 2 5 6 は、第 6 のパチンコ遊技機における蓮の花予告の演出を説明する表示画像の一例である。

【3 4 9 3】

図 2 5 6 を用いて、蓮の花成功予告の予告演出パターン(図 2 3 9 参照)に対応した蓮の花予告の演出の一例について説明する。

【3 4 9 4】

図 2 5 6 (a) は、高確非時短遊技状態である「黄金の刻モード」において、事前変動においてつぼみが表示されているときの表示画像の一例である。

【3 4 9 5】

図 2 5 6 (a) に示すように、高確非時短遊技状態である「黄金の刻モード」においては、黄金の刻モードを示す文字画像「黄金の刻」と、右打ち状態である場合に第 1 大入賞口 6 1 3 1 及び第 2 大入賞口 6 1 5 1 に遊技球が入球して払い出された個数を累計してカウントするカウント表示画像「珠」と、右打ちを行わせるための操作指示画像「右打ち」とが表示されている。

【3 4 9 6】

図 2 5 6 (b) は、事前変動が終了したものの、つぼみが継続して表示されているときの表示画像の一例である。また、事前変動から継続表示されたつぼみは、当該変動の変動開始のときにも継続して表示されることになる。

【3 4 9 7】

ここで、事前変動から継続表示されたつぼみは、事前変動が小当たりに対応した変動であったとしても、事前変動～小当たり遊技状態～当該変動にわたって継続して表示されることになる。このため、本実施形態の蓮の花予告の演出では、第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が

10

20

30

40

50

入球したときに移行しやすい小当り遊技状態によって、演出を途切れさせることなく、継続して蓮の花予告を楽しむことができる。

【3498】

図256(c)は、当該変動が開始され所定時間が経過したときに、つぼみが開いて表示されたときの表示画像の一例である。このつぼみが開くことにより、図256(d)に示す「扉開放演出」に発展することが示唆される。

【3499】

なお、図256においては、蓮の花成功予告の予告演出パターンに対応した蓮の花予告の演出の一例について説明したが、蓮の花失敗予告の予告演出パターン(図239参照)に対応した蓮の花予告の演出についても同様である。

【3500】

(合戦リーチの演出)

次に、「合戦リーチ」の演出について説明する。図257及び図258は、第6のパチンコ遊技機における合戦リーチの演出を説明する表示画像の一例である。

【3501】

図257及び図258を用いて、演出ボタン装置6310の最終的な操作態様が第4操作態様または第5操作態様に変化する第1図柄演出パターン3、4、8、9(図232参照)に対応した合戦リーチの演出の一例について説明する。

【3502】

図257(a)は、合戦リーチが開始されたときに行われるボタン昇格チャンス演出の表示画像の一例である。合戦リーチにおいては、最初にボタン昇格チャンス演出が行うことが可能となっている。

【3503】

図257(a)に示すように、表示装置7の表示領域の上方には、演出ボタン装置6310の操作態様を示す「ボタン操作アイコン」が左から右へとスクロール表示されている。また、表示装置7の表示領域の中央には、現在の演出ボタン装置6310の操作態様の状態を示す「演出ボタン状態画像」が表示されている。

【3504】

図257(b)は、ボタン操作アイコンが停止表示され、演出ボタン装置6310の操作態様の変化したときの表示画像の一例である。

【3505】

図257(b)に示すように、上部表示領域7aには演出ボタン装置6310の第3操作態様を示す「Lv3連打」のボタン操作アイコンが停止表示されている。それに対応して、表示装置7の表示領域の中央には、演出ボタン装置6310の第3操作態様の状態を示す演出ボタン状態画像が変化して表示される。

【3506】

図257(c)は、味方キャラクタと敵ボスとが対決しているときの表示画像の一例である。

【3507】

図257(c)に示すように、上部表示領域7aには演出ボタン装置6310の第3操作態様を示す「Lv3連打」のボタン操作アイコンが継続表示されている。

【3508】

図257(d)は、味方キャラクタの攻撃が敵ボスにヒットしたときの表示画像の一例である。

【3509】

図257(d)に示すように、味方キャラクタの攻撃が敵ボスにヒットすると、上部表示領域7aに表示されていたボタン操作アイコンが1段階上昇し、演出ボタン装置6310の第4操作態様を示す「Lv4一撃」のボタン操作アイコンに変化して表示される。なお、味方キャラクタの攻撃が敵ボスにヒットしなかったり、敵ボスが味方キャラクタに攻撃したりした場合には、上部表示領域7aに表示されるボタン操作アイコンは変化しない

10

20

30

40

50

。

【3510】

図258(e)は、図257(d)に引き続き、演出ボタン装置6310の操作態様に変化したときの表示画像の一例である。

【3511】

図257(e)に示すように、上部表示領域7aに表示されていたボタン操作アイコンが「Lv4一撃」のボタン操作アイコンに変化したことから、表示装置7の表示領域の中央には、演出ボタン装置6310の第4操作態様の状態を示す演出ボタン状態画像が変化して表示される。

【3512】

図258(f-1)は、味方キャラクタと敵ボスとの対決が繰り返され、演出ボタン装置6310の操作態様が最終的に第4操作態様となり、遊技者が演出ボタン装置6310の操作を行うときの表示画像の一例である。

【3513】

図258(f-2)は、味方キャラクタと敵ボスとの対決が繰り返され、演出ボタン装置6310の操作態様が最終的に第5操作態様となり、遊技者が演出ボタン装置6310の操作を行うときの表示画像の一例である。

【3514】

図258(g-1)は、図258(f-1)または図258(f-1)の状態から遊技者が演出ボタン装置6310の操作を行い、演出用役物群58(図204参照)が落下し(図示せず)、大当たりとなったことを示す表示画像の一例である。

【3515】

図258(g-2)は、図258(f-1)または図258(f-1)の状態から遊技者が演出ボタン装置6310の操作を行い、演出用役物群58(図204参照)が落下せず(図示せず)、ハズレとなったことを示す表示画像の一例である。

【3516】

なお、図257及び図258においては、第1図柄演出パターン3、4、8、9に対応した合戦リーチの演出の一例について説明したが、第1図柄演出パターン2、7(図232参照)に対応した合戦リーチの演出についても同様である。

【3517】

このように、本実施形態の合戦リーチの演出は、演出内容の結果に応じて、演出ボタン装置6310の操作態様を変化させていくので、遊技者がこれから直接的に操作を行うことになる演出ボタン装置6310の操作態様の变化(演出ボタンの成長)に新たな興味を沸かせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3518】

〔8-11. 操作演出時間と受付時間の構成〕

次に、決戦への道の操作演出時間や演出ボタン装置6310の受付時間等について説明する。図259は、第6のパチンコ遊技機における決戦への道の操作演出時間と演出ボタン装置の受付時間の構成を説明する構成図の一例である。

【3519】

図259(1)は、決戦への道の操作演出時間の構成を説明する構成図である。

【3520】

図259(1)に示すように、決戦への道の演出において1回の演出ボタン装置6310の操作時間は、受付時間3秒とその操作結果により所定のアイコンを表示する表示時間1秒とを加算した4秒で構成され、5回の演出ボタン装置6310の操作が行えるように、「決戦への道の操作演出時間」は20秒に設定されている。このため、図251及び図252に示したように、「決戦への道の操作演出時間」が終了するまでの秒数をカウントダウンする「カウントダウン表示画像」によって、演出ボタン装置6310の最大操作回数を示唆していることになる。このことは、操作回数は異なるものの、極決戦への道の演出においても同様である。

10

20

30

40

50

【3521】

また、受付時間内に演出ボタン装置6310の操作が行われると、操作時から表示時間の終了時期まで、所定のアイコンが継続して表示され、受付時間内に演出ボタン装置6310の操作が行われないと、受付時間の終了時期から表示時間の終了時期まで、所定のアイコンが表示されることになる。

【3522】

このような受付時間内に演出ボタン装置6310の操作が行われると、受付時間が終了して操作時から所定の画像が表示される（所定の演出が行われる）ような、演出ボタン装置6310に関する演出を「1回操作演出」といい、極決戦への道の演出等においても同様である。

10

【3523】

図259（2a）は、1回操作演出の受付時間の構成を説明する構成図である。

【3524】

図259（2a）に示すように、1回操作演出の演出ボタン装置6310の受付時間は、受付時間から開始直後の第1の期間（例えば、3フレーム、3／60秒等）を演出ボタン装置6310の操作を無効と判定される「開始無効期間」として設定され、受付時間の終了直前の第2の期間（例えば、3フレーム、3／60秒等）を演出ボタン装置6310の操作を無効と判定する「終了無効期間」として設定され、「開始無効期間」から「終了無効期間」のあいだを演出ボタン装置6310の操作を有効と判定する「有効期間」として設定されている。

20

【3525】

なお、図259（2b）に示すように、「開始無効期間」と「終了無効期間」とを受付時間を含めずに、受付時間の開始直前の期間を「開始無効期間」として設定してもよいし、受付時間の終了直後の期間を「終了無効期間」と設定してもよい。この場合には、受付時間がそのまま「有効時間」に相当することになる。

【3526】

これに対し、受付時間内に演出ボタン装置6310の操作が行われても、受付時間が終了せずに、受付時間内に複数回の演出ボタン装置6310の操作が行えるような「連打操作演出（例えば、ボタンチャレンジ予告、扉開放演出、演出ボタン装置6310の操作態様が最終的に第3操作態様（Lv3連打）となったときの合戦リーチ等）」においては、その受付時間の構成が異なる。

30

【3527】

図259（3）は、連打操作演出の受付時間の構成を説明する構成図である。

【3528】

図259（3）に示すように、連打操作演出の受付時間に、「開始無効期間」と「終了無効期間」と「有効期間（当初）」が設定されているのは、1回操作演出の受付時間の構成と同様である。

【3529】

そして、「有効期間（当初）」内に演出ボタン装置6310の操作が行われると、その操作後から所定の期間を演出ボタン装置6310の操作を無効と判定する「操作無効期間」が、サブCPU301により新たに設定される。

40

【3530】

この「操作無効期間」は、演出ボタン装置6310の操作を契機とした演出内容に応じて、サブCPU301により異なる期間が設定される。例えば、演出が進行するような演出進行時には、演出ボタン装置6310が振動し、「操作無効期間」として第3の期間（例えば、5フレーム、5／60秒等）が設定される。これに対し、演出が進行しないような演出非進行時には、演出ボタン装置6310は振動せずに、「操作無効期間」として第3の期間よりも短い第4の期間（例えば、4フレーム、4／60秒等）が設定される。

【3531】

このように、連打操作演出においては、演出ボタン装置6310の操作を契機とした演

50

出内容に応じて異なる期間が設定されるので、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を契機とした演出内容を確実に行わせることができる。

【 3 5 3 2 】

〔 8 - 1 2 . 機外に出力される信号 〕

次に、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) から第 6 のパチンコ遊技機の機外 (例えば、ホールコンピュータ 1 8 6 (図 6 参照) 、各島に設けられる島コンピュータ (不図示)) に出力される信号について説明する。

【 3 5 3 3 】

本実施形態において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理において「外部情報 1」～「外部情報 8」を生成し、生成した「外部情報 1」～「外部情報 8」を外部端子板 1 8 4 に出力することになる。外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、第 6 のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとして C H 1 ～ C H 1 2 を有する。外部端子板 1 8 4 の各 C H から第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報 1」、「扉・枠開放」、「外部情報 1」～「外部情報 8」、「賞球情報 2」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各 C H から第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

【 3 5 3 4 】

図 2 6 0 は、第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。第 6 のパチンコ遊技機においては、第 1 のパチンコ遊技機と同様に (図 6 5 参照) 、各 C H から「賞球情報 1」、「扉・枠開放」、「外部情報 1」～「外部情報 8」、「賞球情報 2」および「セキュリティ」の各種信号が第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される。しかしながら、第 6 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、コネクタの C H 3 から出力される「外部情報 3」の信号の出力条件が一部相違している。以下に、「外部情報 3」の出力条件等について説明する。

【 3 5 3 5 】

図 2 6 0 に示すように、「外部情報 3」は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に「すべての大当たり中、確変中及び時短中に出力」することに加え、「確変中に変動を開始した特別図柄の当該変動終了まで出力」するという新たな出力条件が付加されている。

【 3 5 3 6 】

ここで、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な「同時変動機」においては、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態からなる特定遊技状態から第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の可変表示が開始されたものの、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示が終了するときに、先に可変表示が終了した特別図柄によって遊技状態を通常遊技状態に移行させてしまい、後に可変表示が終了する特別図柄が通常遊技状態における大当たり・ハズレ等と判断されてしまうエラーケースが発生しうる。「外部情報 3」に上述した新たな出力条件が付加されたことにより、上記エラーケースの発生を無くし、「同時変動機」においては特定遊技状態を契機として大当たりとなった大当たり回数や連荘回数等を正確に計測することができる。これについては、「外部情報 3」の信号のタイミングチャートを例に挙げて具体的に説明する。

【 3 5 3 7 】

図 2 6 1 は、第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「外部情報 3」の信号のタイミングチャートの一例である。

【 3 5 3 8 】

図 2 6 1 は、第 1 特別図柄の可変表示及び停止表示と、第 2 特別図柄の可変表示及び停止表示と、外部情報 3 の出力及び停止と、遊技状態の移行とを上下に図示している。

【 3 5 3 9 】

図 2 6 1 に示すように、特定遊技状態の 1 つである高確非時短遊技状態において、第 1 特別図柄は大当たり遊技状態の終了後から 1 1 9 回転目の可変表示を開始する。その後、高

10

20

30

40

50

確非時短遊技状態において、第2特別図柄は大当たり遊技状態の終了後から120回転目の可変表示を開始する。

【3540】

第2特別図柄は、第1特別図柄よりも先に可変表示が終了して停止表示を行う。この第2特別図柄が停止されると、遊技状態が高確非時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。

【3541】

第1特別図柄は、高確非時短遊技状態から可変表示が行われたが、通常遊技状態において停止表示を行う。

【3542】

外部情報3は、高確非時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、「確変中に変動を開始した特別図柄の当該変動終了まで出力」という新たな出力条件により、第1特別図柄の可変表示が終了するまで、出力を継続する。

【3543】

これにより、119回転目の第1特別図柄で大当たりとなったとしても、特定遊技状態を契機とした大当たり回数として計測することができる。

【3544】

このように、第6のパチンコ遊技機においては、図209等において説明したように、遊技盤ユニットの構成（図204参照）、特別図柄の抽選内容（図206参照）、遊技状態への移行規則（図208参照）等を有機的に関連付けて、すべての大当たり遊技状態の終了には、大当たりの連荘の期待度が高い「（前半の）高確時短遊技状態」に移行させ、高確遊技状態が終了して大当たりの連荘を期待度が低くなると「（後半の）高確非時短遊技状態：小当りRUSH」に移行させ、その移行した「高確非時短遊技状態：小当りRUSH」においては、遊技球の払い出しを期待させるとともに、次回の大当たり遊技状態への移行が保証される第2特別図柄の大当たりも期待させることができるので、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3545】

また、第6のパチンコ遊技機においては、図229等において説明したように、桜蓄積予告を行うことにより極道アイコンが表示されると、極決戦への道の演出に発展し、疑似連演出を行うことにより5個のキャラアイコンが収集されると、決戦への道の演出に発展する。そして、極決戦への道の演出または決戦への道の演出に発展すると、同種の特定の演出（10個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を実行可能である。このため、様々な演出を関連付けて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3546】

また、第6のパチンコ遊技機において、「桜蓄積予告」は、桜を段階的に蓄積していく段階演出と、蓄積された桜が放出して所定数の「キャラアイコン」か「極道アイコン」を表示するアイコン表示演出とで構成されている。そして、桜蓄積予告の段階演出は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されており、桜蓄積予告のアイコン表示演出は当該変動において実行可能に構成されている。また、桜蓄積予告の段階演出は、桜が蓄積すればするほど、「極道アイコン」が表示される期待度や、表示される「キャラアイコン」の数が多くなるように設定されている。

このため、本実施形態の「桜蓄積予告」は、事前変動及び当該変動にわたって（または当該変動のみで）段階演出が発展していくことにより遊技の期待感を段階的に向上させていき、その表示結果にも興味を沸かせて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3547】

また、第6のパチンコ遊技機において「疑似連演出」は、複数のキャラアイコンのうちいずれかが停止すると疑似連演出が行われ、疑似連演出が行われる毎に、1または複数のキャラアイコンを収集することが可能となっている。そして、5個のキャラアイコンが収集されると、決戦への道の演出に発展する。また、収集するキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの収集順番（表示順番）等によって、今後の遊技の内容

10

20

30

40

50

を示唆している。

このため、本実施形態の「擬似連演出」は、単に再変動が行われるか否かだけではなく、再変動の際に表示されるキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの表示順番等にも新たな興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3548】

また、第6のパチンコ遊技機において「決戦への道の演出」及び「極決戦への道の演出」は、所定時間が終了するまでに、遊技者の演出ボタン装置6310の操作によって10個のキャラアイコンを集めることを目指すことができる演出となっている。そして、10個のキャラアイコンが収集されると、最も大当りの期待度が高い大決戦リーチに発展する。また、収集するキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの収集順番（表示順番）等によって、今後の遊技の内容を示唆することも可能である。

10

このため、本実施形態の「決戦への道の演出」及び「極決戦への道の演出」は、遊技者に積極的に遊技への参加（演出ボタン装置6310の操作）を促し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3549】

また、第6のパチンコ遊技機において「対決リーチ」は、対決リーチに至るまで（決戦への道の演出または極決戦への道）に集めたキャラアイコンを援護アイコンに変換して、演出ボタン装置6310の操作により援護アイコンによる演出が可能となっている。

このため、本実施形態の「対決リーチ」は、対決リーチに至るまでに収集したアイコンによって操作演出を行うことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【3550】

また、第6のパチンコ遊技機において「蓮の花予告」は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されており、事前変動が小当りに対応した変動であったとしても、事前変動～小当り遊技状態～当該変動にわたって継続して表示されるように構成されている。

このため、本実施形態の「蓮の花予告」は、第2始動口6140に遊技球が入球したときに移行しやすい小当り遊技状態によって、演出を途切れさせることなく、継続して蓮の花予告を楽しむことができる。

【3551】

また、第6のパチンコ遊技機において「合戦リーチ」は、演出内容の結果に応じて、演出ボタン装置6310の操作態様を変化させていく演出となっている。

30

このため、本実施形態の「合戦リーチ」は、遊技者がこれから直接的に操作を行うことになる演出ボタン装置6310の操作態様の变化（演出ボタンの成長）に新たな興味を沸かせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3552】

（その他）

上述の第6のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【3553】

また、第6のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

40

【3554】

更に、上記〔4．拡張例〕は、第6のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【3555】

〔9．第7のパチンコ遊技機〕

次に、第7のパチンコ遊技機について説明する。第7のパチンコ遊技機は、第3のパチンコ遊技機と同様に、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第7のパチンコ

50

遊技機は、第3のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

【3556】

なお、第7のパチンコ遊技機は、第3のパチンコ遊技機と同様に、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させず、第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【3557】

以降、第7のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【3558】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を1回の「可変表示」と称する。

【3559】

〔9-1. 遊技盤ユニット〕

図262を参照して、第7のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット7010について説明する。この遊技盤ユニット7010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43（図2参照）の後方に位置するようにベースドア3（図2参照）の前方に配置される。

【3560】

図262は、第7のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット7010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット7010は、遊技盤としての遊技パネル7100を備え、遊技パネル7100に各種部材が配置され、遊技パネル7100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【3561】

図262に示されるように、第7のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット7010は、第1のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート7126と、第2始動口7140と、普通電動役物ユニット7145と、第1特別電動役物ユニット7130と、第2特別電動役物ユニット7150との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【3562】

なお、第7のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口7120は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口120と機能的にも共通するものであるが、第2始動口7140との関連性から、第1のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【3563】

（通過ゲート）

通過ゲート7126は、右側領域107の後述する普通電動役物ユニット7145の上方に配置されており、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。そして、通過ゲート7126には、通過ゲート7126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ7127（後述の図263参照）が備えられている。

【3564】

通過ゲート7126に遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート7

10

20

30

40

50

1 2 6 に遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球（例えば 1 個の遊技球）が払い出されてもよい。

【3 5 6 5】

また、通過ゲート 7 1 2 6 を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当たりとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート 7 1 2 6 に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当たり遊技状態に移行するようにしてもよい。

【3 5 6 6】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 7 1 2 0 は、表示装置 7 の表示領域の下方の遊技領域 1 0 5 に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第 1 始動口 7 1 2 0 には、第 1 始動口 7 1 2 0 への遊技球の入球を検出する第 1 始動口スイッチ 7 1 2 1（後述の図 2 6 3 参照）が備えられている。

10

【3 5 6 7】

第 1 始動口 7 1 2 0 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄抽選（第 1 特別図柄の当り判定処理）や、第 1 特別図柄の可変表示や、第 1 始動口用の賞球（例えば 3 個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第 1 始動口 7 1 2 0 に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【3 5 6 8】

20

（第 2 始動口）

第 2 始動口 7 1 4 0 は、右側領域 1 0 7 であって後述する通過ゲート 7 1 2 6 の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット 7 1 4 5 に設けられており、右打ちされた遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。そして、第 2 始動口 7 1 4 0 には、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球を検出する第 2 始動口スイッチ 7 1 4 1（後述の図 2 6 3 参照）が備えられている。

【3 5 6 9】

また、本実施形態においては、第 2 始動口 7 1 4 0 は、通過ゲート 7 1 2 6 の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート 7 1 2 6 を通過した遊技球は、後述する普通電動役物 7 1 4 6 が作動しているときには、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球が可能となっている。

30

【3 5 7 0】

第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄抽選（第 2 特別図柄の当り判定処理）や、第 2 特別図柄の可変表示や、第 2 始動口用の賞球（例えば 1 個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【3 5 7 1】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 7 1 4 5 は、右側領域 1 0 7 であって通過ゲート 7 1 2 6 の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット 7 1 4 5 は、第 2 始動口 7 1 4 0 と、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球を検出する第 2 始動口スイッチ 7 1 4 1 と、普通電動役物 7 1 4 6 とを一体化したユニット体である。

40

【3 5 7 2】

普通電動役物 7 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 7 1 4 7 と、この普電用シャッタ 7 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 7 1 4 8（後述の図 2 6 3 参照）とを備える。普通電動役物 7 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 7 1 4 7 は、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【3 5 7 3】

50

具体的には、普電用シャッタ7147は、第2始動口7140の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第2始動口7140に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ7147が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第2始動口7140の入口と対向する対向領域に位置して、第2始動口7140への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル7100の表面に埋没し、右側領域107に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ7147が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第2始動口7140の入口と対向しない回避領域に位置して、第2始動口7140への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル7100の表面から突出して、右側領域107に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第2始動口7140へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ7147に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

10

【3574】

また、普通電動役物7146は、第2始動口7140を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば1個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第2始動口7140を閉鎖状態にさせる。

【3575】

（第1特別電動役物ユニット）

第1特別電動役物ユニット7130は、右側領域107において通過ゲート7126、普通電動役物ユニット7145及び後述する第2特別電動役物ユニット7150よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第1特別電動役物ユニット7130は、通過ゲート7126、普通電動役物ユニット7145及び後述する第2特別電動役物ユニット7150の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域106に設けられていてもよい。

20

【3576】

第1特別電動役物ユニット7130は、第1大入賞口7131と、第1大入賞口7131への遊技球の入球を検出する第1大入賞口カウントスイッチ7132（後述の図263参照）と、前後方向に進退可能な第1特電用シャッタ7134と、この第1特電用シャッタ7134を作動させる第1特電用ソレノイド7135（後述の図263参照）とを一体化したユニット体である。

30

【3577】

第1大入賞口7131は、大当りのときに開放される入賞口であり、1回の大当りにおける1つのラウンドにおいて第1大入賞口7131に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば7個）が規定されている。この第1大入賞口7131に1つの遊技球が入球する毎に、第1大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）が払い出されることになる。

【3578】

第1大入賞口7131が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第1のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第2大入賞口7151が開放し、開放された第2大入賞口7151に進入した遊技球が第2大入賞口7151内のV入賞口に入賞した場合の第2のルートのときである。

40

【3579】

第1特電用シャッタ7134は、第1特電用ソレノイド7135（後述の図263参照）の作動により、第1大入賞口7131への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第1大入賞口7131への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。

【3580】

具体的には、第1特電用シャッタ7134は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第1特電用シャッタ7134が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第

50

1 大入賞口 7 1 3 1 が開口し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第 1 大入賞口 7 1 3 1 へ誘導する。一方、第 1 特電用シャッタ 7 1 3 4 が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第 1 大入賞口 7 1 3 1 を閉鎖し、第 1 大入賞口 7 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【3 5 8 1】

(第 2 特別電動役物ユニット)

第 2 特別電動役物ユニット 7 1 5 0 は、右側領域 1 0 7 において通過ゲート 7 1 2 6 及び普通電動役物ユニット 7 1 4 5 の下方（下流側）に設けられている。なお、第 2 特別電動役物ユニット 7 1 5 0 は、通過ゲート 7 1 2 6 または普通電動役物ユニット 7 1 4 5 の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 1 0 6 に設けられていてもよい。

10

【3 5 8 2】

第 2 特別電動役物ユニット 7 1 5 0 は、第 2 特別電動役物ユニット 7 1 5 0 の内部に遊技球が進入できるように開口された第 2 大入賞口 7 1 5 1 と、第 2 大入賞口 7 1 5 1 への遊技球の入球を検出する第 2 大入賞口カウントスイッチ 7 1 5 2 と、第 2 大入賞口 7 1 5 1 を開閉させることが可能な第 2 特電用シャッタ 7 1 5 4 と、この第 2 特電用シャッタ 7 1 5 4 を作動させて第 2 大入賞口 7 1 5 1 を開閉させる第 2 特電用ソレノイド 7 1 5 5 （後述の図 2 6 3 参照）と、第 2 大入賞口 7 1 5 1 に進入した遊技球が通過可能な V 入賞口 7 1 5 6 と、V 入賞口 7 1 5 6 に遊技球が通過したことを検出する V 入賞口スイッチ 7 1 5 7 と、第 2 大入賞口 7 1 5 1 に進入した遊技球のうち V 入賞口 7 1 5 6 に進入しなかった遊技球が通過可能なハズレ口 7 1 5 8 と、V 入賞口 7 1 5 6 を開閉させる V シャッタ 7 1 5 9 と、この V シャッタ 7 1 5 9 を作動させて V 入賞口 7 1 5 6 を開閉させる V シャッタ用ソレノイド 7 1 6 0 （後述の図 2 6 3 参照）とを一体化したユニット体である。

20

【3 5 8 3】

第 2 大入賞口 7 1 5 1 は、小当りのときに開放される入賞口であり、1 回の小当りにおいて第 2 大入賞口 7 1 5 1 に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば 1 0 個）が規定されている。この第 2 大入賞口 7 1 5 1 に 1 つの遊技球が入球する毎に、第 2 大入賞口用の賞球（例えば 1 0 個の遊技球）が払い出されることになる。

【3 5 8 4】

第 2 特電用シャッタ 7 1 5 4 は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第 2 特電用ソレノイド 7 1 5 5 （後述の図 2 6 3 参照）の作動により、第 2 特電用シャッタ 7 1 5 4 を前方に進出させて第 2 大入賞口 7 1 5 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第 2 特電用シャッタ 7 1 5 4 を後方に退出させて第 2 大入賞口 7 1 5 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

30

【3 5 8 5】

V 入賞口 7 1 5 6 は、V シャッタ 7 1 5 9 により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【3 5 8 6】

第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V 入賞口 7 1 5 6 への遊技球の通過したときの第 2 大入賞口 7 1 5 1 の開放を 1 ラウンド目として、V 入賞口 7 1 5 6 への遊技球の通過した後（2 ラウンド目以降）は、第 1 大入賞口 7 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V 入賞口 7 1 5 6 への遊技球の通過した後（2 ラウンド目以降）も、第 2 大入賞口 7 1 5 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

40

【3 5 8 7】

また、例えば第 1 大入賞口 7 1 3 1 の内部に V 入賞口を設ける等によって、V 入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第 1 大入賞口 7 1 3 1 が開放状

50

態とされ、第1大入賞口7131の内部に設けられたV入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第2のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【3588】

ハズレ口7158は、第2大入賞口7151に進入したもののV入賞口7156を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口7158を通過した遊技球は機外に排出される。なお、第2大入賞口7151に進入した遊技球の全部がハズレ口7158を通過し、V入賞口7156への遊技球の通過がなかった場合、大当り遊技状態に制御されずに、遊技が終了となる。

【3589】

Vシャッタ7159は、Vシャッタ用ソレノイド7160（後述の図263参照）の作動により、V入賞口7156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、V入賞口7156への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【3590】

〔9-2. 電氣的構成〕

次に、図263を参照して、第7のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図263は、第7のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【3591】

図263に示されるように、第7のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路300と、払出・発射制御回路400と、電源供給回路450とから構成される。

【3592】

しかしながら、第7のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続されるデバイス及びサブ制御回路300の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【3593】

〔9-2-1. 主制御回路〕

主制御回路200は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続される普電用ソレノイド7148、第1特電用ソレノイド7135、第2特電用ソレノイド7155、Vシャッタ用ソレノイド7160、第1始動口スイッチ7121、第2始動口スイッチ7141、通過ゲートスイッチ7127、第1大入賞口カウントスイッチ7132、第2大入賞口カウントスイッチ7152、V入賞口スイッチ7157の構成が一部異なっている。

【3594】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド7148は、普電用シャッタ7147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド7148は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、普電用シャッタ7147を前方に進出させて第2始動口7140を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、普電用シャッタ7147を後方に退出させて第2始動口7140を閉鎖状態とさせる。

【3595】

（第1特電用ソレノイド）

第1特電用ソレノイド7135は、開閉扉からなる第1特電用シャッタ7134を作動させる電磁ソレノイドである。第1特電用ソレノイド7135は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、第1特電用シャッタ7134を前方に倒れさせ第1大入賞口7131を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、第1特電用シャッタ7134を後方に倒立させて第1大入賞口7131を閉鎖状態とさせる。

【3596】

10

20

30

40

50

(第2特電用ソレノイド)

第2特電用ソレノイド7155は、第2特電用シャッタ7154を作動させる電磁ソレノイドである。第2特電用ソレノイド7155は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、第2特電用シャッタ7154を後方に退出させて第2大入賞口7151を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFである)と、第2特電用シャッタ7154を前方に進出させて第2大入賞口7151を閉鎖状態とさせる。

【3597】

(Vシャッタ用ソレノイド)

Vシャッタ用ソレノイド7160は、Vシャッタ7159を作動させる電磁ソレノイドである。Vシャッタ用ソレノイド7160は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、Vシャッタ7159を後方に退出させてV入賞口7156を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFである)と、Vシャッタ7159を前方に進出させてV入賞口7156を閉鎖状態とさせる。また、本実施形態では、Vシャッタ用ソレノイド7160は、第2大入賞口7151の開放時にあわせて作動し、V入賞口7156を開放状態とさせる。すなわち、V入賞口7156は第2大入賞口7151の開放時から開放状態となり、遊技球が第2大入賞口7151に入球すると、V入賞口7156にも原則として通過することになる。

【3598】

(第1始動口スイッチ)

第1始動口スイッチ7121は、第1始動口7120への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【3599】

第1始動口スイッチ7121により第1始動口7120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1の始動条件が成立したものとして、第1特別図柄の始動情報(大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得する。取得した第1特別図柄の始動情報は、「第1特別図柄の保留個数(例えば4個)」までメインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域(第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(4)に順番)に記憶され、第1特別図柄の判定開始条件(例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理や、第1特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第1始動口スイッチ7121により第1始動口7120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1始動口用の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

【3600】

(第2始動口スイッチ)

第2始動口スイッチ7141は、第2始動口7140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【3601】

第2始動口スイッチ7141により第2始動口7140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2の始動条件が成立したものとして、第2特別図柄の始動情報(大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得する。取得した第2特別図柄の始動情報は、「第2特別図柄の保留個数(例えば3個)」までメインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域(第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(3)に順番)に記憶され、第2特別図柄の判定開始条件(例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、第2特別図柄の当り判定処理や、第2特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第2始動口スイッチ7141により第2始動口7140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2始動口用の賞球(例えば1個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

【3602】

また、実施形態においては、第1特別図柄の始動情報に基づいた第1特別図柄の当り判定処理を「第1特別図柄の抽選」、第2特別図柄の始動情報に基づいた第2特別図柄の当り判定処理を「第2特別図柄の抽選」ともいい、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【3603】

(通過ゲートスイッチ)

通過ゲートスイッチ7127は、通過ゲート7126への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。

【3604】

通過ゲートスイッチ7127が通過ゲート7126への遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報(普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等)が取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数(例えば4個)」までメインRAM203の普通図柄始動記憶領域(普通図柄始動記憶領域(1)～普通図柄始動記憶領域(4)に順番)に記憶され、普通図柄の判定開始条件(例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、普通図柄抽選(普通図柄の当り判定処理)や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、通過ゲートスイッチ7127により通過ゲート7126への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【3605】

(第1大入賞口カウントスイッチ)

第1大入賞口カウントスイッチ7132は、第1大入賞口7131への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第1大入賞口カウントスイッチ7132が第1大入賞口7131への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、1ラウンドあたりの第1大入賞口7131への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第1大入賞口用の賞球(例えば15個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【3606】

(第2大入賞口カウントスイッチ)

第2大入賞口カウントスイッチ7152は、第2大入賞口7151への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第2大入賞口カウントスイッチ7152が第2大入賞口7151への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、第2大入賞口7151への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第2大入賞口用の賞球(例えば10個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【3607】

(V入賞口スイッチ)

V入賞口スイッチ7157は、V入賞口7156への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。V入賞口スイッチ7157がV入賞口7156への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、V入賞口スイッチ7157によりV入賞口7156への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【3608】

[9-2-2. サブ制御回路]

サブ制御回路300は、第1のパチンコ遊技機と同様に、サブCPU301、プログラムROM302、ワークRAM303、表示制御回路304、音声制御回路305、LED制御回路306、役物制御回路307およびコマンド入力ポート308を備えることは共通であるが、ボタン制御回路310と演出ボタン54とを更に備えていることが相違している。

(ボタン制御回路310)

ボタン制御回路310は、演出ボタン54を駆動させるための回路である。すなわち、

10

20

30

40

50

ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 の操作態様を変化させたり、演出ボタン 54 を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路 310 は、サブ CPU 301 からの駆動命令に応じて、演出ボタン 54 を駆動させることになる。

【3609】

また、ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 から操作信号を入力すると、サブ CPU 301 に所定の操作情報を出力することになる。

【3610】

〔9-3. 基本仕様〕

次に、図 264～図 276 を参照して、第 7 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 7 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【3611】

第 7 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メイン CPU 201 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第 7 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【3612】

本実施形態において、一般的な通常遊技状態（後述する第 1 の通常遊技状態）では原則として左打ちが正規な遊技態様とされ、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。なお、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態を区別しないときは、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態をまとめて単に「時短遊技状態」という。サブ CPU 301 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 7 の表示領域に表示する。

【3613】

〔9-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル〕

図 264 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 264 に示す特別図柄の当り判定テーブルは、主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている。

【3614】

特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルである。

【3615】

特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 7120 への入球に基づいて実行される第 1 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。また、第 2 始動口 7140 への入球に基づいて実行される第 2 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。なお、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は 65536 である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は 0～65535 の範囲（幅）で発生する。

【3616】

図 264 に示すように、第 1 始動口 7120 に遊技球が入球した場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約 1／199.8 の選択率で「大当り」と決定し、それ以外は「ハズレ」と決定する。また、第 2 始動口 7140 に遊技球が入球した場

合、メインCPU201は、第2特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/199.8の選択率で「大当り」と決定し、約1/3.0の選択率で「小当り」と決定し、それ以外は「ハズレ」と決定する。

【3617】

なお、「大当り」と決定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜適宜設計変更が自由である。

【3618】

また、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が決定されるように構成してもよいが、「小当り」が決定されるように構成した場合、第1特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第2特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を設定することが好ましい。

10

【3619】

また、第1特別図柄の当り判定処理または第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、大当り遊技状態に移行せずに時短遊技状態（C時短遊技状態）に直接移行する「時短当り」が決定されるように構成してもよい。

【3620】

また、第7のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りまたは／および小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第7のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

20

【3621】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、V入賞口7156の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてV入賞口7156への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、V入賞口7156の開放頻度（すなわち第2特電用シャッタ7154の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【3622】

30

【9-3-2. 特別図柄判定テーブル】

図265は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図265に示す特別図柄判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【3623】

特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「選択図柄情報」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルである。

【3624】

「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の停止表示される図柄を指定するためのコマンドである。

40

【3625】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第1始動口7120または第2始動口7140に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」に関連付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【3626】

図265に示す特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～89のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z1」を決定し、

50

図柄指定コマンドとして「z A 1」を決定する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が90～99のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z 2」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 2」を決定する。

【3627】

このように、本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合には、図265に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「z 2」<「z 1」の順に決定されやすく構成されている。

【3628】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～19のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z 3」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が20～79のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z 4」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が80～99のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z 5」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を決定する。

【3629】

このように、本実施形態では、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合には、図265に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「z 3」=「z 5」<「z 4」の順に決定されやすく構成されている。

【3630】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～19のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z 6」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が20～79のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z 7」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が80～99のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z 8」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を決定する。

【3631】

このように、本実施形態では、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合には、図265に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「z 6」=「z 8」<「z 7」の順に決定されやすく構成されている。

【3632】

なお、「選択図柄コマンド」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜適宜設計変更が自由である。

【3633】

また、第7のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図263参照）に表示される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1特別図柄表示部163，第2特別図柄表示部164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。

【3634】

【9-3-3. 当り種類決定テーブル】

図 2 6 6 は、第 7 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。なお、図 2 6 6 に示す当り種類決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 3 6 3 5 】

当り種類決定テーブルは、当りの作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の態様」、「小当り遊技状態の態様」および「その後の遊技状態の態様（時短フラグ、A 時短終了条件）」を決定するテーブルである。

【 3 6 3 6 】

図 2 6 6 に示されるように、当り種類決定テーブルは、選択図柄コマンドに対して、「大当り遊技状態の態様」、「小当り遊技状態の態様」および「その後の遊技状態の態様（時短フラグ、A 時短終了条件）」が対応付けられている。

10

【 3 6 3 7 】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第 1 大入賞口 7 1 3 1 の開放態様を示している。本実施形態では、大当り遊技状態において 1 回のラウンドあたりの最大開放時間（例えば 2 8 秒）と閉鎖時間（例えば 2 秒）とはあらかじめ規定されており、第 1 大入賞口 7 1 3 1 の開放態様として、大当り遊技状態における最大ラウンド数を示している。なお、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて決定してもよい。さらには、1 回のラウンドあたりに第 1 大入賞口 6 1 3 1 を複数回開閉させるように開放回数と開放時間を決定してもよい。

20

【 3 6 3 8 】

なお、第 2 特別図柄の小当りの「選択図柄コマンド z 6 ~ 8」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第 2 大入賞口 7 1 5 1 に進入した遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過して大当り遊技状態に移行する第 2 のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第 2 のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第 2 大入賞口 7 1 5 1 の開放を 1 ラウンド目として、V 入賞口 7 1 5 6 に遊技球が通過した後（2 ラウンド目以降）は、第 1 大入賞口 7 1 3 1 を開放させるラウンド遊技が実行される。また、小当り遊技状態のときに開放された第 2 大入賞口 7 1 5 1 に進入した遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過しなかったときには、大当り遊技状態に移行せず、その後の遊技状態の態様も決定されないことになる。

30

【 3 6 3 9 】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第 2 大入賞口 7 1 5 1 の開放態様を示している。本実施形態では、小当り遊技状態において 1 回の開放あたりの最大開放時間（例えば 0 . 1 秒）と閉鎖時間（例えば 0 . 6 秒）とはあらかじめ規定されており、小当り遊技状態における最大開放回数を示している。なお、1 回の開放あたりの最大開放時間を異ならせて決定してもよいし、各開放回数の閉鎖時間を異ならせて決定してもよい。

【 3 6 4 0 】

ここで、1 回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、5 R × 7 個（第 1 の規定個数）× 1 5 個（賞球個数）= 5 2 5 個）よりも、1 回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り 1 回 × 1 0 個（第 2 の規定個数）× 1 0 個（賞球個数）= 1 0 0 個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第 1 特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第 2 特別遊技状態」であるといえる。

40

【 3 6 4 1 】

また、大当り遊技状態における 1 ラウンドの最大開放時間（例えば 2 8 秒）よりも、小当り遊技状態における 1 回の最大開放時間（例えば 0 . 1 秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第 1 開放態様」により第 1 大入賞口 7 1 3 1 が開放し、小当り遊技状態においては第 1 開放態様よりも不利な「第 2 開放態様」により第 2 大

50

入賞口 7 1 5 1 が開放するといえる。

【 3 6 4 2 】

「その後の遊技状態の態様」は、大当り遊技状態の終了後の遊技状態の態様を示し、「時短フラグ」及び「A時短終了条件」の設定を示している。また、本実施形態においては、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態（「通常遊技状態」か「時短遊技状態」か）に応じて、「時短フラグ」及び「A時短終了条件」の設定が異なるように構成されている。

【 3 6 4 3 】

「時短フラグ」とは、時短遊技状態の実行の有無と、実行する時短遊技状態の種類を示すフラグであり、時短フラグ＝0は通常遊技状態を示し、時短フラグ＝1は「A時短遊技状態」を示し、時短フラグ＝2は「B時短遊技状態」を示している。なお、本実施形態では、C時短遊技状態が実行されないものの、C時短遊技状態を実行可能とする場合には、時短フラグ＝3がC時短遊技状態を示すことになる。

【 3 6 4 4 】

「A時短終了条件」とは、時短遊技状態としてのA時短遊技状態が終了する専用条件であり、A時短遊技状態において第1特別図柄または第2特別図柄のいずれかの特別図柄が変動表示された合計回数の「特別図柄合計時短回数」と、A時短遊技状態において第2特別図柄が変動表示された合計回数の「第2特別図柄の時短回数」とのいずれかが成立することにより、A時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【 3 6 4 5 】

また、すべての時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態）においては、「時短共通終了条件」として、大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行することを条件として設定している。このため、A時短遊技状態においては、「A時短終了条件」が成立するか「時短共通終了条件」が成立すると、時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行することにもなる。

【 3 6 4 6 】

ここで、「A時短終了条件」として、「第2特別図柄の時短回数」に加え、第1特別図柄の変動表示の回数も累計される「特別図柄合計時短回数」も条件としているのは、左打ちが正規な遊技態様とされている通常遊技状態のときに、第1特別図柄の始動情報が第1特別図柄の保留個数（例えば4個）まで記憶されていることがあり、通常遊技状態から時短遊技状態に移行した場合に「第2特別図柄の時短回数」分の時短遊技状態における利益を受けることができなくなる事象を回避するためである。このため、「特別図柄合計時短回数」は、少なくとも「第2特別図柄の時短回数」と「第1特別図柄の保留個数（例えば4個）」との合計数に余裕をもった安全回数（例えば2回）を加えた回数としている。

【 3 6 4 7 】

このように、「第2特別図柄の時短回数」に加え、第1特別図柄の変動表示の回数も累計される「特別図柄合計時短回数」を条件としても、右打ちが正規な遊技態様とされる時短遊技状態においては、第1始動口 7 1 2 0 に遊技球が入球することは困難である一方、第2始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球することは容易であることから、イレギュラーな遊技態様を除き「特別図柄合計時短回数」の条件が成立することはなく、「第2特別図柄の時短回数」の条件が成立することにより、時短遊技状態が終了することになる。

【 3 6 4 8 】

なお、「A時短終了条件」として、「特別図柄合計時短回数」の条件を備えずに、「第2特別図柄の時短回数」の条件のみを備えて構成してもよい。

【 3 6 4 9 】

メインCPU 201は、当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいて、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様、時短フラグ及びA時短終了条件を決定する。

【 3 6 5 0 】

図 2 6 6 に示すように、通常遊技状態においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果

10

20

30

40

50

として大当たりと判定されたときには90%で選択される選択図柄コマンド「z1」により、大当たり遊技状態の終了後に「第1のA時短終了条件」として「特別図柄合計時短回数」=7回及び「第2特別図柄時短回数」=1回のいずれかが成立することを条件とするA時短終了条件が決定されやすく構成されている。これに対して、時短遊技状態においては、すべての大当たり遊技状態の終了後に、「第1のA時短終了条件」よりも遊技者にとって有利な「第2のA時短終了条件」として、「特別図柄合計時短回数」=11回及び「第2特別図柄時短回数」=5回のいずれかが成立することを条件とするA時短終了条件が決定されるように構成されている。

【3651】

本実施形態においては、時短遊技状態におけるA時短遊技状態を更に詳細に区別するときには、A時短終了条件として「特別図柄合計時短回数=7」及び「第2特別図柄の時短回数=1」が決定されたときの時短遊技状態を「第1の時短遊技状態」ともいい、A時短終了条件として「特別図柄合計時短回数=11」及び「第2特別図柄の時短回数=5」が決定されたときの時短遊技状態を「第2の時短遊技状態」ともいう。また、B時短遊技状態を「第3の時短遊技状態」ともいう。なお、上述したように、「A時短終了条件」として「特別図柄合計時短回数」の条件を備えずに「第2特別図柄の時短回数」の条件のみを備えて構成してもよいことから、第1の時短遊技状態を「第2特別図柄の時短回数=1」が決定されたときの時短遊技状態としてもよく、第2の時短遊技状態を「第2特別図柄の時短回数=5」が決定されたときの時短遊技状態としてもよい。また、「第1の時短遊技状態」と「第2の時短遊技状態」とを明確に区別しないときには、引き続き「A時短遊技状態」ともいい、「A時短遊技状態」と「B時短遊技状態（第3の時短遊技状態）」を明確に区別しないときには、引き続き「時短遊技状態」ともいう。

【3652】

【9-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル】

図267及び図268は、第7のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図267は、第7のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図268は、第7のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図267及び図268に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【3653】

図267及び図268に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば0~249（250種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0~99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図267及び図268の「備考」の欄は、分かりやすいように、特別図柄の図柄確定時間や演出実行内容等を便宜上示したものである。

【3654】

メインCPU201は、遊技状態等に応じて図267及び図268のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動表示時間とを決定する。

【3655】

また、メインCPU201は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。なお、変動パ

ターンコマンドは、第1始動口7120に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるか、第2始動口7140に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。

【3656】

(通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

本実施形態では、図267に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図267(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1と、図267(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT2と、図267(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3との3つの変動パターンテーブルを備えている。なお、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は3つに限定されず、1つでもよいし、2以上でもよい。

10

【3657】

本実施形態においては、通常遊技状態を詳細に区別するときには、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態を「第1の通常遊技状態」といい、時短遊技状態が終了したときにメインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されていた第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態(すなわち、時短遊技状態に記憶した第2特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態)を「第2の通常遊技状態」という。

【3658】

図267(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1は、第1の通常遊技状態のときに選択される変動パターンテーブルであり、第7のパチンコ遊技機がバックアップクリアされた後(すなわち、初期値の変動パターンテーブル)や、第1の通常遊技状態が開始されてから所定回数の特別図柄の変動表示が行われた後(すなわち、後述する図267(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3からの移行後)の一般演出状態のときに選択される変動パターンテーブルである。

20

【3659】

図267(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT2は、第2の通常遊技状態のときに選択される第2特別図柄専用の変動パターンテーブルであり、後述する「連続バトル」のときに選択される変動パターンテーブルである。

【3660】

図267(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3は、第1の通常遊技状態のときに選択される変動パターンテーブルであり、第1の通常遊技状態が開始されてから所定回数の特別図柄の変動表示が行われるまでの限定演出状態のときに選択される変動パターンテーブルである。

30

【3661】

図267(1)～(3)に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3の移行関係については、詳しくは図269を用いて後述する。

【3662】

ここで、左打ちが正規な遊技態様とされる第1の通常遊技状態においては、遊技球が第2始動口7140に入球することは極めて困難であり、第2特別図柄の変動パターンは決定されない(第2特別図柄の変動表示は行われない)はずである。しかしながら、イレギュラー的に遊技球が第2始動口7140に入球した場合に備え、第2特別図柄の変動パターンを規定している。

40

【3663】

図267(1)に示す第1の通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1においては、第2特別図柄の変動パターンとして、第2特別図柄の当り判定処理の結果によらず、第2特別図柄の変動表示時間は全て同じ時間(例えば、15000ms)に設定されている。ただし、後述するように、同じ第2特別図柄の変動表示時間であっても、演出内容は異なるものが実行される。

【3664】

50

なお、本実施形態においては、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて決定されるが、通常遊技状態においては、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）によらず、図柄確定時間は全て同じ時間（例えば、540ms）に設定される。

【3665】

（時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

本実施形態では、図268に示されるように、時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図268（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1と、図268（2）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2と、図268（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3と、図268（4）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ4との4つの変動パターンテーブルを備えている。なお、時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は4つに限定されず、1つでもよいし、2以上でもよい。

10

【3666】

図268（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1は、第1の時短遊技状態の最終変動時に選択される変動パターンテーブルであり、後述する「戦国突入チャンス」のときに選択される変動パターンテーブルである。

【3667】

図268（2）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2は、第1の時短遊技状態の最終変動以外のときに選択される変動パターンテーブルであり、「戦国突入チャンス」のときに選択される変動パターンテーブルである。

20

【3668】

ここで、第1の時短遊技状態の最終変動以外のときは、「第2特別図柄の時短回数＝1」及び「特別図柄合計時短回数＝7」の両者の条件が成立していない第1特別図柄が変動表示しているときに限られるため（第2特別図柄が変動表示すると「第2特別図柄の時短回数＝1」が成立し最終変動になるため）、特別図柄の変動パターンテーブルJ2は、第1特別図柄専用の変動パターンテーブルであり、第2特別図柄の変動パターンは決定されない。

【3669】

図268（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3は、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の最終変動以外のときに選択される変動パターンテーブルであり、後述する「戦国タイム」のときに選択される変動パターンテーブルである。

30

【3670】

図268（4）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ4は、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の最終変動時に選択される変動パターンテーブルであり、後述する「戦国タイム」のときに選択される変動パターンテーブルである。

【3671】

なお、本実施形態では、第2の時短遊技状態と第3の時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルが決定されるように構成したが、第2の時短遊技状態と第3の時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルが決定されるように構成してもよい。

【3672】

40

図268（1）～（4）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ1～J4の移行関係については、詳しくは図269を用いて後述する。

【3673】

図268（1）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ1においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当たりとなった場合を除き、特別図柄の変動表示時間が極めて短い第1の変動表示時間（例えば、200ms）に決定され、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当たりとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が長い第2の変動表示時間（例えば、89000ms）に決定されるように構成されている。また、第1の時短遊技状態の最終変動時には、特別図柄の図柄確定時間が極めて長い図柄確定時間（例えば、89000ms）が決定されるように構成されている。

50

【3674】

これは、詳しくは図275を用いて後述するが、特別図柄の変動表示時間を極めて短い第1の変動表示時間に決定することにより時短遊技状態を素早く終了させ、普通電動役物7146に関する普電用の規定個数を1個等としたことから、第1の時短遊技状態においては、第2特別図柄の保留個数をためず、第2特別図柄の当り判定処理（第2特別図柄の変動表示）が1回のみとすることができる。

【3675】

また、「A時短終了条件」として「特別図柄合計時短回数」が「第2特別図柄の時短回数」と「第1特別図柄の保留個数（例えば4個）」との合計数以上に設定されており（図266参照）、時短遊技状態の最終変動時に、第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて第1特別図柄の変動表示が行われるのは、「特別図柄合計時短回数」が成立したときのイレギュラーな遊技態様で行われたときに対応している。

10

【3676】

なお、図268（1）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ1において、第2特別図柄の当り判定処理の結果に基づく場合には、特別図柄の変動表示時間が全て同じ第1の変動表示時間（例えば、200ms）に決定されるように構成されているが、それぞれ異なる時間が決定されるように構成されていてもよいし、一部のみが異なるように構成されていてもよい。例えば、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が長い変動表示時間A（例えば、89000ms）に決定され、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が短い変動表示時間B（例えば、300ms）に決定され、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が極めて短い変動表示時間C（例えば、200ms）に決定されるように構成されていてもよい。

20

【3677】

図268（3）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ3においては、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が短い第3の変動表示時間（例えば、2000ms）、または第3の変動表示時間よりも長い第4の変動表示時間（例えば、5000ms、12000ms）が決定されるように構成されている。また、図268（3）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ3においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づく場合には、第1特別図柄の変動表示を素早く終了して次回以降の第2特別図柄の変動表示をさせるために、特別図柄の変動表示時間が短い第3の変動表示時間（例えば、2000ms）が決定されるように構成されている。

30

【3678】

なお、図268（3）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ3において、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が第3の変動表示時間または第4の変動表示時間が決定されるように構成されているが、第3の変動表示時が第1の変動表示時間（例えば、200ms）と同一であってもよいし、第4の変動表示時が第2の変動表示時間（例えば、89000ms）と同一であってもよい。

40

【3679】

図268（4）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ4においては、特別図柄の変動表示時間は、図268（3）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ3と同様であるが、第1特別図柄または第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合には、実行される内容が異なるように特別図柄の変動パターンが構成されている。

【3680】

なお、第2の時短遊技状態と第3の時短遊技状態の最終変動時において、第1特別図柄または第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合には、特別図柄の図

50

柄確定時間として、第1特別図柄または第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当りまたは小当りとなった場合よりも、長い図柄確定時間（例えば、15000ms）が決定されるように構成されている。

【3681】

このように、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合に長い図柄確定時間（例えば、15000ms）が決定されるように構成したのは、長い図柄確定時間が表示されているときに、後述する「戦国タイム」の終了とともに、「戦国タイム」における遊技結果（払い出し、連荘回数等）を表示するためである。

【3682】

【9-3-5. 特別図柄の変動パターンテーブルの移行図】

図269は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの移行図の一例である。なお、図269に示す特別図柄の変動パターンテーブルの移行図は、第1の通常遊技状態においては正規な遊技態様として左打ちを行い、時短遊技状態においては正規な遊技態様として右打ちを行ったときの移行図の一例を示し、イレギュラーな遊技態様は除くものとする。

【3683】

（初期化後の電源投入時以降の通常遊技状態）

まず、初期化後の電源投入時以降の第1の通常遊技状態においては、上述したように、図267（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1が選択されている。

【3684】

そして、左打ちが正規な遊技態様となる第1の通常遊技状態においては、第2始動口7140に遊技球が入球することは困難であり、第1始動口7120に遊技球が入球することにより、第1特別図柄の当り判定処理（第1特別図柄の変動表示）が行われる。

【3685】

（通常遊技状態において選択図柄コマンド「z1」が決定された場合）

通常遊技状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定され、選択図柄コマンド「z1」が決定された場合には、大当り遊技状態の終了後に「第2特別図柄時短回数」=1回が決定される第1の時短遊技状態に移行する。この第1時短遊技状態のときに、第2始動口7140に遊技球が入球すると、図268（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1が選択される。

【3686】

なお、第1の時短遊技状態のときに、第2始動口7140に遊技球が入球せずに、第1特別図柄の保留個数があれば、図268（2）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2が選択され、第1特別図柄の保留個数の消化後に、第2始動口7140に遊技球が入球すると、図268（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1が選択されることになる。

【3687】

第1の時短遊技状態の終了後は、図275を用いて後述するように第2特別図柄の保留個数が記憶されていないはずである。このため、第1の時短遊技状態の終了後は第1の通常遊技状態に移行され、第1の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が20回転となるまで、図267（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3が選択される。

【3688】

そして、第1の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が20回転を超えると、図267（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1が選択されることになる。

【3689】

（時短遊技状態において選択図柄コマンド「z1」が決定された場合）

時短遊技状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定され、

10

20

30

40

50

選択図柄コマンド「z 1」が決定された場合には、大当り遊技状態の終了後に「第 2 特別図柄時短回数」＝ 5 回が決定される第 2 の時短遊技状態に移行する。この第 2 の時短遊技状態のときに、第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球すると、図 2 6 8 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 3 が選択される。

【3 6 9 0】

第 2 の時短遊技状態の最終変動になると、図 2 6 8 (4) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 4 が選択される。

【3 6 9 1】

第 2 の時短遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の保留個数が記憶されているのが一般的であるため、第 2 の時短遊技状態の終了後は第 2 の通常遊技状態に移行される。そして、第 2 の通常遊技状態における第 2 特別図柄の制御期間中は、図 2 6 7 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 2 が選択される。

【3 6 9 2】

第 2 の通常遊技状態の終了後（すなわち第 2 特別図柄の保留個数の消化後）は、第 1 の通常遊技状態に移行され、第 1 の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が 2 0 回転となるまで、図 2 6 7 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 3 が選択される。

【3 6 9 3】

そして、第 1 の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が 2 0 回転を超えると、図 2 6 7 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 が選択されることになる。

【3 6 9 4】

（選択図柄コマンド「z 2 ～ 5」が決定された場合）

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定されて選択図柄コマンド「z 2」が決定された場合と、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定されて選択図柄コマンド「z 3 ～ 5」が決定された場合は、第 2 の時短遊技状態に移行することになることになり、上述した時短遊技状態において選択図柄コマンド「z 1」が決定された場合と同様であるので、説明を省略する。

【3 6 9 5】

（選択図柄コマンド「z 6 ～ 8」が決定された場合）

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定された場合は、遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過したか否かによって、遊技状態が変更されるため、選択される特別図柄の変動パターンテーブルが異なってくる。

【3 6 9 6】

ここで、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定されたのは、第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球可能となる時短遊技状態が制御されていたことを前提としている。小当り遊技状態に移行すると、上述したように「時短共通終了条件」が成立して、一旦時短遊技状態が終了する（大当り遊技状態に移行したときも同様）。そして、遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過した場合には大当り遊技状態に移行し、大当り遊技状態の終了後に第 2 の時短遊技状態に移行することになる。一方、遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過しなかった場合には、大当り遊技状態に移行せず、通常遊技状態に移行することになる。

【3 6 9 7】

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定され、遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過しなかった場合には、小当り遊技状態の終了後には、第 2 特別図柄の保留個数が記憶されているのが一般的であるため、時短遊技状態の終了後は第 2 の通常遊技状態に移行される。そして、第 2 の通常遊技状態における第 2 特別図柄の制御期間中は、図 2 6 7 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 2 が選択される。

【3 6 9 8】

第 2 の通常遊技状態の終了後（すなわち第 2 特別図柄の保留個数の消化後）は、第 1 の通常遊技状態に移行され、第 1 の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回

10

20

30

40

50

数が20回転となるまで、図267(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3が選択される。

【3699】

そして、第1の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が20回転を超えると、図267(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1が選択されることになる。

【3700】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定され、遊技球がV入賞口7156を通過した場合には、第2の時短遊技状態に移行することになることになるので、上述した時短遊技状態において選択図柄コマンド「z1」が決定された場合と同様であり、説明を省略する。

【3701】

(B時短遊技状態に移行した場合)

後述するように、通常遊技状態において特別図柄の変動表示の回数が天井値(例えば599回)に到達した後は、B時短遊技状態(第3の時短遊技状態)に移行する。ここで、B時短遊技状態の「B時短終了条件」は、「特別図柄合計時短回数」=11回及び「第2特別図柄時短回数」=5回のいずれかが成立することを条件としており、第2の時短遊技状態が終了する専用条件と同じに設定されている。このため、B時短遊技状態(第3の時短遊技状態)に移行した場合には、第2の時短遊技状態に移行した場合と同様に特別図柄の変動パターンテーブルが移行することになる。

【3702】

[9-3-6. 特別図柄の先読み関連データ]

図270は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第1始動口7120または第2始動口7140に入球して、主制御回路200(メインCPU201)が特別図柄の始動情報(大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報(先読みコマンド)はサブ制御回路300(サブCPU301)に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【3703】

図270(1)は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【3704】

図270(1)に示すように、通常遊技状態においては、第1特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第2特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第2特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【3705】

図270(2)は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【3706】

図270(2)に示すように、先読みコマンドは、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ1~3」とで構成されている。

【3707】

「パラメータ1」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図270(3)は、パラメータ1の設定テーブルの一例である。

【3708】

「パラメータ2」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示されるとき特別図柄(選択図柄)を事前に解析した図柄情報であり、図270(4)は、パラメ

10

20

30

40

50

ータ 2 の設定テーブルの一例である。

【3709】

「パラメータ 3」は、大当たり判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図 270 (5) は、パラメータ 3 の設定テーブルの一例である。

【3710】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

【3711】

〔9-3-7. 普通図柄の当り判定テーブル〕

図 271 は、第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 271 に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている。

【3712】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート 7126 を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【3713】

図 271 に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば 0 ~ 65535 の範囲（65536 種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【3714】

メイン CPU 201 は、図 271 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【3715】

本実施形態では、メイン CPU 201 は、図 271 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が 1 ~ 65535 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メイン CPU 201 は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄ハズレ判定値データ」に決定する。

【3716】

このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約 $1 / 1.00$ の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約 $1 / 1.00$ に限定されるものではない。

【3717】

本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態に応じて普通電動役物 7146 の開放パターンを異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技者に与える利益度を異ならせている。

【3718】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の

10

20

30

40

50

選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、A時短遊技状態（第1の時短遊技状態、第2の時短遊技状態）、B時短遊技状態（第3の時短遊技状態）とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

【3719】

〔9-3-8. 普通図柄判定テーブル〕

図272は、第7のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図272に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

10

【3720】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート7126を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄選択図柄データ」を選択する際に参照されるテーブルである。

【3721】

図272に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄選択図柄データとが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～100（101種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

20

【3722】

メインCPU201は、図272に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄選択図柄データを決定する。

【3723】

図272に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄選択図柄データは以下のように選択される。

30

【3724】

例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0～49のいずれかであれば普通図柄選択図柄データとして「f1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が50～99のいずれかであれば普通図柄選択図柄データとして「f2」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄選択図柄データとして「f3」を選択する。

【3725】

特に、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄選択図柄データを選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄選択図柄データが選択されるように構成されている。なお、第1のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄選択図柄データが選択されるように構成してもよい。

40

【3726】

また、本実施形態において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図271参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図272参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄選択図柄データを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普

50

通図柄選択図柄データをあわせて決定するようにしてもよい。

【3727】

【9-3-9. 普通電動役物の開放パターン決定テーブル】

図273は、第7のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図273に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【3728】

普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合（普通図柄当りの場合）、遊技状態と普通図柄選択図柄データとに応じて、普通電動役物7146の開放態様としての普通電動役物7146の開放パターンを決定する際に参照される。

10

【3729】

図273に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄選択図柄データと、普通電動役物7146の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【3730】

また、本実施形態では、「普通電動役物7146の開放パターン」は、第2始動口7140の1回目の開放状態における「1回目の開放時間」、第2始動口7140の1回目の閉鎖状態における「1回目のウェイト時間」、第2始動口7140の2回目の開放状態における「2回目の開放時間」、第2始動口7140の2回目の閉鎖状態における「2回目のウェイト時間」、第2始動口7140を閉鎖させて普通電動役物7146の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。なお、普通電動役物7146の開放パターンは、上述した構成に限られず、3回以上の開放状態と閉鎖状態とを繰り返すことが可能に構成してもよいし、1回だけの開放状態からなる構成としてもよい。さらには、「1回目の開放時間」の前に、第2始動口7140の1回目の開放を待機する「オープニング時間」を備えて構成してもよい。

20

【3731】

メインCPU201は、図273に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通電動役物7146の開放パターンを決定する。なお、メインCPU201は、普通電動役物7146の開放パターンを決定すると、決定した普通電動役物7146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

30

【3732】

図273に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄選択図柄データであっても、第1の普通電動役物7146の開放パターン（91H01H）として、1回目の開放時間72ms、1回目のウェイト時間なし、2回目以降の開放なし、エンディング時間12msが決定されるよう構成されている。

【3733】

また、図273に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄選択図柄データであっても、第2の普通電動役物7146の開放パターン（91H02H）として、1回目の開放時間5400ms、1回目のウェイト時間120ms、2回目の開放時間72ms、エンディング時間12msが決定されるよう構成されている。

40

【3734】

このように、本実施形態では、遊技状態に応じて普通電動役物7146の開放パターンが異なり、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第2始動口7140に入球することが困難な「不利な開放態様（「ショート開放」ともいう）」が決定され、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第2始動口7140に入球することが容易な「有利な開放態様（「ロング開放」ともいう）」が決定されるように構成さ

50

れている。

【3735】

また、本実施形態では、いずれの普通電動役物7146の開放パターンが作動しても、普電用の規定個数は1個に設定されており、普通電動役物7146の開放パターンの作動中（第2始動口7140の開放中）に、第2始動口7140に1個の遊技球が入球すると、その普通電動役物7146の開放パターンの作動は終了する（第2始動口7140の閉鎖する）。すなわち、1回の普通図柄当りに対しては、1個の遊技球しか第2始動口7140に入球できず、たとえ時短遊技状態において開放時間5400msの残存時間があつたとしても、第2始動口7140が閉鎖することになる。

【3736】

なお、本実施形態では、A時短遊技状態（第1の時短遊技状態、第2の時短遊技状態）とB時短遊技状態（第3の時短遊技状態）とで区別なく同じ時短遊技状態として、同じ普通電動役物7146の開放パターンを決定しているが、A時短遊技状態（第1の時短遊技状態、第2の時短遊技状態）とB時短遊技状態（第3の時短遊技状態）とで異なる普通電動役物7146の開放パターンを決定するように構成してもよい。

【3737】

さらには、普通図柄選択図柄データに応じて、普通電動役物7146の開放パターンを異ならせてもよい。ただし、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、時短遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「不利な開放態様」群となり、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、通常遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「有利な開放態様」群となることが望ましい。

【3738】

〔9-3-10. 普通図柄の変動パターンテーブル〕

図274は、第7のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図274に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【3739】

図274に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄選択図柄データと、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。また、図274の「備考」の欄は、分かりやすいように、普通図柄の図柄確定時間を便宜上示したものである。

【3740】

メインCPU201は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【3741】

図274に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、通常遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間414msが決定され、時短遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間408msが決定されるように構成されている。また、本実施形態においては、普通図柄の図柄確定時間は、遊技状態や普通図柄の当り判定処理の結果によらず、全て同じ時間（例えば、540ms）が決定される。

【3742】

なお、本実施形態では、通常遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄選択図柄データに応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。同様にして、時短遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄選択図柄データに応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定され

10

20

30

40

50

るように構成してもよい。さらには、A時短遊技状態（第1の時短遊技状態、第2の時短遊技状態）とB時短遊技状態（第3の時短遊技状態）とで、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。

【3743】

次に、上述した図266に示した当り種類決定テーブル、図268に示した時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ1、図272に示した普通図柄判定テーブル、図273に示した普通電動役物の開放パターン決定テーブル、図274に示した普通図柄の変動パターンテーブル等を参照して、第1の時短遊技状態における普通電動役物7146の作動内容の一例について説明する。

【3744】

〔9-3-11. 第1の時短遊技状態の普通電動役物の作動内容〕

図275は、第7のパチンコ遊技機における第1の時短遊技状態の普通電動役物7146の作動内容の一例である。

【3745】

図275に示すように、第1の時短遊技状態において遊技球が通過ゲート7126を通過すると、1回目の普通図柄の変動表示が開始される。このとき、図274に示した普通図柄の変動パターンテーブルを参照して、普通図柄表示部161において変動表示時間408msの普通図柄の変動が行われ、その後、図柄確定時間540msの普通図柄の停止表示（図柄確定）が行われる。

【3746】

1回目の普通図柄の図柄確定が終了して普通図柄当りであると、図273に示した普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照して、普通電動役物7146の開放パターンとしてロング開放が決定され、第2始動口7140が最大5400msまで開放状態になる。

【3747】

そして、普通電動役物7146に関する普電用の規定個数が1個であることから、遊技球が第2始動口7140に入球すると、普通電動役物の作動が終了し、第2始動口7140が閉鎖状態になる。

【3748】

遊技球が第2始動口7140に入球すると、図268に示した時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ1を参照して、第2特別図柄表示部164において極めて短い第1の変動表示時間200msの第2特別図柄の変動表示が行われる。

【3749】

第2特別図柄の変動が終了すると、A時短終了条件としての「第2特別図柄の時短回数＝1」が成立し、第1の時短遊技状態が終了して通常遊技状態（第1の通常遊技状態）に移行する。このため、遊技球が第2始動口7140に入球すると、第1の時短遊技状態を素早く終了させることができる。

【3750】

そして、第2特別図柄の変動が終了すると、極めて長い図柄確定時間89000msの第2特別図柄の停止表示（図柄確定）が行われる。

【3751】

なお、極めて長い図柄確定時間89000msの第2特別図柄の図柄確定においては、後述するように表示装置7において第2特別図柄の当り判定処理の判定結果に関わる演出（ボスバトル演出）が行われている。

【3752】

また、遊技球が第2始動口7140に入球して普通電動役物の作動が終了しても、普通図柄の保留個数が記憶されていると、普通電動役物の作動終了後にすぐさま2回目の普通図柄の変動表示が開始される。すなわち、第1の時短遊技状態において2回目の普通図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が略同時に開始されることも可能である。

【3753】

10

20

30

40

50

そして、第1の時短遊技状態における普通図柄の変動表示は、図274に示した普通図柄の変動パターンテーブルを参照して、変動表示時間408msの普通図柄の変動表示が行われ、その後に、図柄確定時間540msの普通図柄の図柄確定（停止表示）が行われる。

【3754】

ここで、本実施形態においては、第1の時短遊技状態における第2特別図柄の第1の変動表示時間（200ms）≦普通図柄の変動表示時間（408ms）という関係式が成立するように構成されていることから、2回目の普通図柄の変動表示が開始したときには第1の時短遊技状態であったとしても、2回目の普通図柄の変動表示が終了したときには、遊技状態が既に通常遊技状態（第1の通常遊技状態）に移行されていることになる。

10

【3755】

このため、仮に2回目の普通図柄の図柄確定が終了して普通図柄当りであったとしても、図273に示した普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、通常遊技状態における普通電動役物7146の開放パターンとしてショート開放（72ms）が決定され、第2始動口7140に遊技球が入球することは極めて困難となっている。

【3756】

このように、本実施形態においては、第2特別図柄の変動表示時間を極めて短い第1の変動表示時間に決定することにより第1の時短遊技状態を素早く終了させ、普通電動役物7146に関する普電用の規定個数を1個とし、第1の時短遊技状態の普通図柄の変動表示時間を第2特別図柄の第1の変動表示時間以上に設定したため、第1の時短遊技状態が制御されているときには、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に第2特別図柄の始動情報を記憶させることがない（第2特別図柄の保留個数を記憶することがない）遊技状態が制御され、第2特別図柄の変動表示を1回のみとすることができる。

20

【3757】

これに対して、第2の時短遊技状態が制御されているときには、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に第2特別図柄の始動情報を記憶可能とする（第2特別図柄の保留個数を記憶可能とする）遊技状態が制御されることになる。

【3758】

【9-3-12. 右打ち指示期間設定テーブル】

図276は、第7のパチンコ遊技機における右打ち指示期間設定テーブルの一例である。なお、図276に示す右打ち指示期間設定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

30

【3759】

図276に示すように、右打ち指示をするための「右打ち指示条件」として、第1の右打ち指示条件として「大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御中」、第2の右打ち指示条件として「時短遊技状態の制御中」、第3の右打ち指示条件として「時短遊技状態終了後の第2特別図柄の制御期間中」の3つの条件が設定されている。

【3760】

第1の右打ち指示条件としての「大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御中」は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始から終了までの期間に成立する条件である。

40

【3761】

第2の右打ち指示条件としての「時短遊技状態の制御中」は、「時短開始条件」から「時短終了条件」までの期間に成立する条件である。なお、ここでの時短遊技状態は、A時短遊技状態（第1の時短遊技状態、第2の時短遊技状態）、B時短遊技状態（第3の時短遊技状態）を区別するものではない。このことは、第3の右打ち指示条件としての「時短遊技状態終了後の第2特別図柄の制御期間中」についても同様である。

【3762】

また「時短開始条件」とは、大当り遊技状態の終了時（小当り遊技状態から遊技球がV入賞口7156に通過した後の大当り遊技状態の終了時を含む）をいう。また、「時短終了条件」とは、時短遊技状態の最終変動における特別図柄の図柄確定時間の開始時、大当

50

り遊技状態の終了時または小当り遊技状態の終了時のいずれかをいう。

【3763】

第3の右打ち指示条件としての「時短遊技状態終了後の第2特別図柄の制御期間中」は、時短遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留個数が記憶されている場合に、その第2特別図柄の保留個数に対応したすべての第2特別図柄の可変表示が終了するまで（すべて第2特別図柄の保留個数が消化するまで）の期間に成立する条件である。なお、時短遊技状態終了後の第2特別図柄の制御期間が終了した後に、第2特別図柄の保留を無理やり貯めたとしても、第3の右打ち指示条件は成立せず、右打ち指示は行われない。

【3764】

そして、これらの第1の右打ち指示条件～第3の右打ち指示条件のいずれかの条件が成立すると、遊技者に右打ちを行うように右打ち指示の報知が行われることになる。

【3765】

〔9-4. 主制御処理〕

第7のパチンコ遊技機において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）で行われる特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理について説明し、メインCPU201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【3766】

なお、第7のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り遊技状態終了処理（図42、図290）等）、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【3767】

〔9-4-1. 特別図柄制御処理〕

次に、図277を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）で行われる特別図柄制御処理について説明する。図277は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【3768】

図277に示されるように、メインCPU201は、まず、S7001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S7001の処理を実行した後、処理をS7002に移す。

【3769】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S7001の処理に先だって、メインRAM203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【3770】

S7002において、メインCPU201は、S7001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御番号が0でないと判定した場合には処理をS7008に移し、特別図柄の制御番号が0であると判定した場合には処理をS7003に移す。

【3771】

S7003において、メインCPU201は、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に第2特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第2特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU201は、第2特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS7004に移し、第2特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をS7005に移す。

【3772】

10

20

30

40

50

S 7 0 0 4において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の第1特別図柄始動記憶領域に第1特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第1特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、第1特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS 7 0 0 7に移し、第1特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をS 7 0 0 6に移す。

【3 7 7 3】

S 7 0 0 5において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されている第2特別図柄の始動情報を、メインRAM 2 0 3の特別図柄判定領域(0)にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインRAM 2 0 3の第2特別図柄始動記憶領域(1)に記憶された始動情報を特別図柄判定領域(0)にシフトし、第2特別図柄始動記憶領域(2)～第2特別図柄始動記憶領域(3)に記憶された始動情報を第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(2)にシフトすることになる。

10

【3 7 7 4】

S 7 0 0 6において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の第1特別図柄始動記憶領域に記憶されている第1特別図柄の始動情報を、メインRAM 2 0 3の特別図柄判定領域(0)にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインRAM 2 0 3の第1特別図柄始動記憶領域(1)に記憶された始動情報を特別図柄判定領域(0)にシフトし、第1特別図柄始動記憶領域(2)～第1特別図柄始動記憶領域(4)に記憶された始動情報を第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(3)にシフトすることになる。

20

【3 7 7 5】

S 7 0 0 7において、メインCPU 2 0 1は、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報(第1特別図柄及び第2特別図柄の保留個数)が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS 3 2 2参照)において、サブ制御回路3 0 0に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路3 0 0が受信すると、サブCPU 3 0 1はデモ表示演出を行う。

【3 7 7 6】

30

S 7 0 0 8において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図2 7 8を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 7 0 0 3の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理(図2 0 ～図2 3参照)に戻す。

【3 7 7 7】

なお、メインCPU 2 0 1は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理(S 7 0 0 1～S 7 0 0 8)を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【3 7 7 8】

このように、本実施形態では、第7のパチンコ遊技機として、第2特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第1特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第1特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第2特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第1始動口7 1 2 0または第2始動口7 1 4 0への入賞順(入球順)に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

40

【3 7 7 9】

〔9-4-2. 特別図柄管理処理〕

次に、図2 7 8を参照して、特別図柄制御処理(図2 7 7参照)中でメインCPU 2 0 1により実行される特別図柄管理処理について説明する。図2 7 8は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【3 7 8 0】

50

図 278 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「7」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン CPU 201 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【3781】

S7011 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば 2 msec 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メイン CPU 201 は、特別図柄の待ち時間が 0 でないとは判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 277 参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が 0 であると判定した場合には処理を S7012 に移す。

10

【3782】

S7012 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メイン CPU 201 は、S7012 の処理を実行した後、処理を S7013 に移す。なお、メイン CPU 201 は、S7012 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S7013 以降の処理を行う。

【3783】

S7013 において、メイン CPU 201 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S7013 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 279 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を S7014 に移す。

20

【3784】

S7014 において、メイン CPU 201 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S7014 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 281 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を S7015 に移す。

【3785】

S7015 において、メイン CPU 201 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S7015 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 284 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を S7016 に移す。

30

【3786】

S7016 において、メイン CPU 201 は、小当り遊技状態設定処理を行う。この S7016 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この小当り遊技状態設定処理の詳細については、図 286 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を S7017 に移す。

【3787】

S7017 において、メイン CPU 201 は、小当り遊技状態制御処理を行う。この S7017 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この小当り遊技状態制御処理の詳細については、図 287 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を S7018 に移す。

40

【3788】

S7018 において、メイン CPU 201 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S7018 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 288 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メイン CPU 201 は、処理を S7019 に移す。

50

【3789】

S7019において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS7019の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図289を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7020に移す。

【3790】

S7020において、メインCPU201は、大当たり遊技状態終了処理を行う。このS7020の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当たり遊技状態終了処理の詳細については、図290を参照して後述する。

【3791】

メインCPU201は、S7013～S7020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図277参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【3792】

[9-4-3. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図279を参照して、特別図柄管理処理（図278参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図279は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【3793】

S7021において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定した場合には処理をS7022に移す。

【3794】

S7022において、メインCPU201は、大当たり、小当たりまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図264に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当たり判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインCPU201は、S7022の処理を実行した後、処理をS7023に移す。

【3795】

S7023において、メインCPU201は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図265に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記S7022の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」を決定する。メインCPU201は、S7023の処理を実行した後、処理をS7024に移す。

【3796】

S7024において、メインCPU201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の判定結果が当り（大当たりまたは小当たり）である場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、図266に示す当り種類決定テーブルを参照し、上記S7023の特別図柄決定処理で決定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類を決定する。さらに、大当たり遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて時短回数等を決定するために、大当たりまたは小当たりと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインRAM203の当選時状態領域にセットする。メインCPU201は、S7024の処理を実行した後、処理をS7025に移す。

【3797】

S7025において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状

10

20

30

40

50

態等に応じて図 267 及び図 268 のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。この特別図柄の変動パターン決定処理の詳細については、図 280 を参照して後述する。メイン CPU 201 は、S 7025 の処理を実行した後、処理を S 7026 に移す。

【3798】

S 7026 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記 S 7025 の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メイン CPU 201 は、決定した特別図柄の変動表示時間をメイン RAM 203 内の特別図柄の待ち時間にセットし、第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164 に特別図柄の変動表示を開始させる。メイン CPU 201 は、S 7026 の処理を実行した後、処理を S 7027 に移す。

【3799】

S 7027 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図 278 参照）が行われることとなる。メイン CPU 201 は、S 7027 の処理を実行した後、処理を S 7028 に移す。

【3800】

S 7028 において、メイン CPU 201 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン RAM 203 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 45）において、サブ制御回路 300 に送信される。メイン CPU 201 は、S 7028 の処理を実行した後、処理を S 7029 に移す。

【3801】

S 7029 において、メイン CPU 201 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、時短フラグ等）の更新処理を行う。メイン CPU 201 は、S 7029 の処理を実行した後、処理を S 7030 に移す。

【3802】

S 7030 において、メイン CPU 201 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、S 7023 で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、S 7025 で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 45 参照）において、サブ制御回路 300 に送信される。

【3803】

なお、メイン CPU 201 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 7029）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（S 7030））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【3804】

[9-4-4. 特別図柄の変動パターン決定処理]

次に、図 280 を参照して、特別図柄可変表示開始処理（図 279 参照）中でメイン C

10

20

30

40

50

P U 2 0 1により実行される特別図柄の変動パターン決定処理の詳細について説明する。図 2 8 0 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 8 0 5 】

S 7 0 2 5 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 2 に移し、現在の遊技状態が通常遊技状態でない（すなわち、時短遊技状態である）と判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 4 に移す。

【 3 8 0 6 】

S 7 0 2 5 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短遊技状態終了後の第 2 特別図柄の制御期間中であるか否かを判定する。より具体的には、時短遊技状態が終了した後の第 2 の通常遊技状態（特 2 制御期間中フラグがオンである場合）において、メイン R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に記憶されていた第 2 特別図柄の始動情報が特別図柄判定領域（0）にシフトされたときの特別図柄制御処理であるか否かの判定を行う。メイン C P U 2 0 1 は、時短遊技状態終了後の第 2 特別図柄の制御期間中であると判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 3 に移し、時短遊技状態終了後の第 2 特別図柄の制御期間中でないと判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 4 に移す。

【 3 8 0 7 】

S 7 0 2 5 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、図 2 6 7 （ 2 ） に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 2 を決定する。

【 3 8 0 8 】

S 7 0 2 5 - 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の演出変動カウンタから 1 を減算して更新する演出変動カウンタ更新処理を行う。ここで、「演出変動カウンタ」は、後述するように、時短遊技状態終了後の第 2 特別図柄の制御期間が終了したときに、所定回数（例えば 2 0 回）がセットされるものである。また、第 7 のパチンコ遊技機がバックアップクリアされた後には、演出変動カウンタもクリアされ、演出変動カウンタ = 0 となる。

【 3 8 0 9 】

S 7 0 2 5 - 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の演出変動カウンタ = 0 であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、演出変動カウンタ = 0 であると判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 6 に移し、演出変動カウンタ = 0 でないと判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 7 に移す。

【 3 8 1 0 】

S 7 0 2 5 - 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、図 2 6 7 （ 1 ） に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 を決定する。

【 3 8 1 1 】

S 7 0 2 5 - 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、図 2 6 7 （ 2 ） に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 2 を決定する。

【 3 8 1 2 】

S 7 0 2 5 - 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、現在の遊技状態が第 1 の時短遊技状態であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、現在の遊技状態が第 1 の時短遊技状態であると判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 9 に移し、現在の遊技状態が第 1 の時短遊技状態でないと判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 3 8 1 3 】

S 7 0 2 5 - 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、今回の特別図柄の変動が第 1 の時短遊技状態の最終変動であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、今回の特別図柄の変動が第 1 の時短遊技状態の最終変動であると判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 1 0 に移し、今回の特別図柄の変動が第 1 の時短遊技状態の最終変動でないと判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 1 1 に移す。

【 3 8 1 4 】

S 7 0 2 5 - 1 0 において、メインCPU 2 0 1 は、図 2 6 8 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 1 を決定する。

【 3 8 1 5 】

S 7 0 2 5 - 1 1 において、メインCPU 2 0 1 は、図 2 6 8 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 2 を決定する。

【 3 8 1 6 】

S 7 0 2 5 - 1 2 において、メインCPU 2 0 1 は、今回の特別図柄の変動が時短遊技状態の最終変動であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1 は、今回の特別図柄の変動が時短遊技状態の最終変動であると判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 1 3 に移し、今回の特別図柄の変動が時短遊技状態の最終変動でないと判定した場合には処理を S 7 0 2 5 - 1 4 に移す。

【 3 8 1 7 】

S 7 0 2 5 - 1 3 において、メインCPU 2 0 1 は、図 2 6 8 (4) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 4 を決定する。

【 3 8 1 8 】

S 7 0 2 5 - 1 4 において、メインCPU 2 0 1 は、図 2 6 8 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 3 を決定する。

【 3 8 1 9 】

S 7 0 2 5 - 1 5 において、メインCPU 2 0 1 は、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別（始動情報の種別）と、上記 S 7 0 2 2 の特別図柄の当り判定処理の判定結果と、特別図柄判定領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としてのリーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。

【 3 8 2 0 】

[9 - 4 - 5 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 2 8 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 8 参照）中でメインCPU 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 2 8 1 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 8 2 1 】

S 7 0 4 1 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 2 7 8 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定した場合には処理を S 7 0 4 2 に移す。

【 3 8 2 2 】

S 7 0 4 2 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間を決定する。本実施形態においては、図 2 6 7 及び図 2 6 8 の特別図柄の変動パターンテーブルに示したように、通常遊技状態であるときには、特別図柄の図柄確定時間を第 1 の図柄確定時間 5 4 0 m s に決定し、第 1 の時短遊技状態の最終変動時であるときには、特別図柄の図柄確定時間を極めて長い第 2 の図柄確定時間 8 9 0 0 0 m s に決定し、第 2 の時短遊技状態と第 3 の時短遊技状態の最終変動時であり、特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなったときには、特別図柄の図柄確定時間を第 3 の図柄確定時間 1 5 0 0 0 m s に決定し、上記以外の時短遊技状態であれば、特別図柄の図柄確定時間を第 4 の図柄確定時間 5 4 0 m s に決定する。その後、メインCPU 2 0 1 は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインRAM 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットし、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に特別図柄の停止表示をさせる。メインCPU 2 0 1 は、S 7 0 4 2 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 に移す。

【 3 8 2 3 】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた1つの図柄確定時間（例えば、540msec）を決定してもよい。

【3824】

S7043において、メインCPU201は、時短管理処理を行う。第7のパチンコ遊技機では、特別図柄の変動表示を終了したときに、天井カウンタに1を加算する天井カウンタ更新処理や時短回数カウンタから1を減算する時短カウンタ更新処理が行われる。この天井カウンタが天井値に到達すると、B時短遊技状態を示す時短フラグ=2をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタに規定回数をセットし、B時短遊技状態への移行制御を行う。また、時短回数カウンタ=0になると、時短フラグをクリアし（時短フラグ=0をセット）し、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行うことになる。この時短管理処理の詳細については、図282を参照して後述する。メインCPU201は、S7043の処理を実行した後、処理をS7044に移す。

10

【3825】

S7044において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図278のS7015参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S7044の処理を実行した後、処理をS7045に移す。

20

【3826】

S7045において、メインCPU201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S7045の処理を実行した後、処理をS7046に移す。

【3827】

S7046において、メインCPU201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。第1～3のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU201は、S7046の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻す。

30

【3828】

〔9-4-6. 時短管理処理〕

次に、図282を参照して、特別図柄可変表示終了処理（図281参照）中でメインCPU201により実行される時短管理処理について説明する。図282は、第7のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【3829】

S7043-1において、メインCPU201は、時短カウンタを更新する時短カウンタ更新処理を行う。特に、第7のパチンコ遊技機においてはメインRAM203にある「時短カウンタ」が、特別図柄合計時短回数に対応する「第1時短カウンタ」と、第2特別図柄の時短回数に対応する「第2時短カウンタ」との2種類で構成されている点で異なっている。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図283を参照して後述する。メインCPU201は、S7043-1の処理を実行した後、処理をS7043-2に移す。

40

【3830】

S7043-2において、メインCPU201は、天井カウンタを更新する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理は、天井カウンタ禁止フラグがオフである場合に天井カウンタに1を加算する処理を行うものであり、第1のパチンコ遊技機の図35に示す天井カウンタ更新処理と同じである。メインCPU201は、S7043-2の

50

処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 3 に移す。

【 3 8 3 1 】

S 7 0 4 3 - 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、B 時短遊技状態へ移行判定をする時短移行判定処理を行う。この時短移行判定処理は、天井カウンタが天井値（例えば、5 9 9 回）に到達した場合に天井フラグ及び天井カウント禁止フラグをオンにして B 時短遊技状態に移行させる準備を行うための処理であり、第 1 のパチンコ遊技機の図 3 7 に示す時短移行判定処理と同様である。ただし、第 7 のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第 7 のパチンコ遊技機において実行される時短移行判定処理は、確変フラグがオンになることはなく、確変フラグのオン・オフの判定は「確変フラグのオフ」として判定される。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 4 3 - 3 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 4 に移す。

10

【 3 8 3 2 】

S 7 0 4 3 - 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、B 時短遊技状態に移行させるための時短移行処理を行う。この時短移行処理は、天井フラグがオンである場合に B 時短遊技状態に移行させる処理であり、第 1 のパチンコ遊技機の図 3 8 に示す時短移行処理と同様である。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 4 3 - 4 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 5 に移す。

【 3 8 3 3 】

ただし、第 7 のパチンコ遊技機において実行される時短移行処理は、第 1 のパチンコ遊技機の図 3 8 に示す時短移行処理と異なる点もある。

20

第 1 の相違点として、第 7 のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第 7 のパチンコ遊技機において実行される時短移行処理は、確変フラグがオンになることはなく、確変フラグのオン・オフの判定は「確変フラグのオフ」として判定される。

また、第 2 の相違点として、第 7 のパチンコ遊技機では C 時短遊技状態に制御されないため、時短当りフラグのオン・オフの判定はすべて「時短当りフラグのオフ」として判定される。

第 3 の相違点として、B 時短制御態様決定処理（図 3 8 に示す S 2 0 8）で設定する設定内容が異なっている。第 7 のパチンコ遊技機の B 時短制御態様決定処理においては、B 時短遊技状態を示す時短フラグ = 2 がセット（時短フラグがオン）されるとともに、第 2 の時短遊技状態の A 時短終了条件と同じ終了条件となるように、「第 1 時短カウンタ = 1 1（特別図柄合計時短回数 = 1 1）」及び「第 2 時短カウンタ = 5（第 2 特別図柄の時短回数 = 5）」が決定される。なお、第 2 の時短遊技状態の A 時短終了条件と異なる終了条件となるように、第 1 時短カウンタと第 2 時短カウンタとに時短回数が決定されてもよい。

30

【 3 8 3 4 】

S 7 0 4 3 - 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、「第 1 時短カウンタ」及び「第 2 時短カウンタ」のいずれかの時短カウンタ = 0 であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタ = 0 であると判定した場合には、処理を S 7 0 4 3 - 6 に移し、時短カウンタ = 0 でないと判定した場合には、処理を S 7 0 4 3 - 1 0 に移す。

【 3 8 3 5 】

40

S 7 0 4 3 - 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短情報をクリアにする。ここで、時短情報としては、「第 1 時短カウンタ」、「第 2 時短カウンタ」、遊技状態を通常遊技状態と A 時短遊技状態と B 時短遊技状態のいずれであるかを識別するための「時短フラグ」、A 時短遊技状態を第 1 の時短遊技状態と第 2 の時短遊技状態と識別するための「A 時短フラグ」をクリア（= 0 をセット）する。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 4 3 - 6 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 7 に移す。

【 3 8 3 6 】

S 7 0 4 3 - 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域を参照し、第 2 特別図柄の保留個数 > 0 であるか否か（第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～（3）のいずれかに第 2 特別図柄の始動情報が記憶されているか否か）を

50

判定する。メインCPU201は、第2特別図柄の保留個数>0であると判定した場合には、処理をS7043-8に移し、第2特別図柄の保留個数>0でないと判定した場合には、処理をS7043-10に移す。

【3837】

S7043-8において、メインCPU201は、特2制御期間中フラグをオンにする。この「特2制御期間中フラグ」は、「第2の通常遊技状態」であるか否かを識別するフラグであり、特2制御期間中フラグがオンであるときには第2の通常遊技状態であることを示している。メインCPU201は、S7043-8の処理を実行した後、処理をS7043-10に移す。

【3838】

S7043-10において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。特に、本実施形態においては、特2制御期間中フラグのオン・オフによって、通常遊技状態を「第1の通常遊技状態」であるのか「第2の通常遊技状態」であるかを識別して遊技状態指定コマンドを生成することができる。メインCPU201は、S7043-10の処理を実行した後、処理をS7043-11に移す。

【3839】

S7043-11において、メインCPU201は、時短遊技状態に移行する場合には、時短移行コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S7043-11の処理後、メインCPU201は、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理（図281参照）に戻す。

【3840】

〔9-4-7. 時短カウンタ更新処理〕

次に、図283を参照して、時短管理処理（図282参照）中でメインCPU201により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図283は、第7のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【3841】

S7043-21において、メインCPU201は、時短フラグがオン（時短フラグが0以外）であるか否かを判定する。メインCPU201は、時短フラグがオンであると判定した場合には、処理をS7043-22に移し、時短フラグがオンでないと判定した場合には、今回の時短カウンタ更新処理を終了する。

【3842】

S7043-22において、メインCPU201は、メインRAM203の「第1時短カウンタ」から1を減算して更新する。メインCPU201は、S7043-22の処理を実行した後、処理をS7043-23に移す。

【3843】

S7043-23において、メインCPU201は、メインRAM203の特別図柄判定領域（0）にシフトされた始動情報が第2特別図柄の始動情報であるか否かを判定する。

メインCPU201は、第2特別図柄の始動情報であると判定した場合には、処理をS7043-24に移し、第2特別図柄の始動情報でないと判定した場合には、今回の時短カウンタ更新処理を終了する。

【3844】

S7043-24において、メインCPU201は、メインRAM203の「第2時短カウンタ」から1を減算して更新する。メインCPU201は、S7043-24の処理を実行すると、今回の時短カウンタ更新処理を終了する。

10

20

30

40

50

【3845】

〔9-4-8. 特別図柄遊技判定処理〕

次に、図284を参照して、特別図柄管理処理（図278参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図284は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【3846】

S7051において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定した場合には処理をS7052に移す。

10

【3847】

S7052において、メインCPU201は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。メインCPU201は、大当たりであると判定した場合には、処理をS7054に移し、大当たりでないと判定した場合には、処理をS7061に移す。

【3848】

S7054において、メインCPU201は、大当たりの外部信号処理を行う。この処理では、大当たりのときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図263参照）に出力される外部信号（例えば、特別図柄の種類に応じた大当たり信号等）を生成する。その後、生成した外部信号を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、S7054の処理を実行した後、処理をS7055に移す。

20

【3849】

S7055において、メインCPU201は、図266に示す当り種類決定テーブルを参照し、大当たりの「選択図柄コマンド」に応じて大当たり遊技状態における最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM203の大当たりラウンド数の上限値にセットする処理を行う。メインCPU201は、S7055の処理を実行した後、処理をS7056に移す。

【3850】

S7056において、メインCPU201は、大当たりの状態表示処理を行う。この大当たりの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示LEDデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S7056の処理を実行した後、処理をS7057に移す。

30

【3851】

S7057において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。大当たりであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、時短フラグと時短カウンタ（第1時短カウンタ及び第2時短カウンタ）をクリアする処理を行う。メインCPU201は、S7057の処理を実行した後、処理をS7058に移す。

【3852】

S7058において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7058の処理を実行した後、処理をS7059に移す。

40

【3853】

S7059において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図278のS7018参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S7059の処理を実行した後、処理

50

を S 7 0 5 9 に移す。

【 3 8 5 4 】

S 7 0 6 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 6 0 の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 7 8 参照）に戻す。

【 3 8 5 5 】

S 7 0 6 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、小当りであるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、小当りであると判定した場合には、処理を S 7 0 6 3 に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理を S 7 0 7 1 に移す。

【 3 8 5 6 】

S 7 0 6 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、小当りの外部信号処理を行う。この処理では、小当りのときに外部端子板 1 8 4 を介してホールコンピュータ 1 8 6（いずれも図 2 6 3 参照）に出力される外部信号（例えば、小当り信号等）を生成する。その後、生成した外部信号を外部端子板 1 8 4 に出力する。

メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 6 3 の処理を実行した後、処理を S 7 0 6 4 に移す。

【 3 8 5 7 】

S 7 0 6 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、図 2 6 6 に示す当り種類決定テーブルを参照し、「選択図柄コマンド」に応じて小当り遊技状態における最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメイン RAM 2 0 3 の小当り開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施形態では、この処理でセットされる小当り開放回数の上限値は例えば 1 6 回である。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 6 4 の処理を実行した後、処理を S 7 0 6 6 に移す。

【 3 8 5 8 】

S 7 0 6 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 6 5 の処理を実行した後、処理を S 7 0 6 6 に移す。

【 3 8 5 9 】

S 7 0 6 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。小当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグと時短カウンタ（第 1 時短カウンタ及び第 2 時短カウンタ）をクリアする処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 6 6 の処理を実行した後、処理を S 7 0 6 7 に移す。

【 3 8 6 0 】

S 7 0 6 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 6 7 の処理を実行した後、処理を S 7 0 6 8 に移す。

【 3 8 6 1 】

S 7 0 6 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、小当り遊技状態設定処理（図 2 7 8 の S 7 0 1 6 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 6 8 の処理を実行した後、処理を S 7 0 6 9 に移す。

【 3 8 6 2 】

S 7 0 6 9 において、メイン CPU 2 0 1 は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 6 9 の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 7 8 参照）に戻す。

【 3 8 6 3 】

S 7 0 7 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別

10

20

30

40

50

図柄遊技終了処理については、図 285 を参照して後述する。なお、メイン CPU 201 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 278 参照）に戻す。

【3864】

なお、メイン CPU 201 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S7051～S7071）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【3865】

[9-4-9. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 285 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 284 参照）中でメイン CPU 201 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 285 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

10

【3866】

S7072 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メイン CPU 201 は、S7072 の処理を実行した後、処理を S7073 に移す。

【3867】

S7073 において、メイン CPU 201 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 203 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メイン RAM 203 内の特別図柄判定領域（0）に記憶された始動情報をクリアする。メイン CPU 201 は、S7073 の処理を実行した後、処理を S7074 に移す。

20

【3868】

さらに、本実施形態では、特別図柄遊技終了処理の中の遊技状態指定パラメータ設定処理において、メイン RAM 203 の第 2 特別図柄始動記憶領域を参照し、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～（3）のいずれにも第 2 特別図柄の始動情報が記憶されていないとき（第 2 特別図柄の保留個数＝0）には、特 2 制御期間中フラグをオフにする。

30

【3869】

S7074 において、メイン CPU 201 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 45）において、サブ制御回路 300 に送信される。そして、S7074 の処理後、メイン CPU 201 は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図 284 参照）に戻す。

【3870】

[9-4-10. 小当り遊技状態設定処理]

次に、図 286 を参照して、特別図柄管理処理（図 278 参照）中でメイン CPU 201 により実行される小当り遊技状態設定処理について説明する。図 286 は、第 7 のパチンコ遊技機における小当り遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【3871】

S7081 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する。メイン CPU 201 は、特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定した場合には、小当り遊技状態設定処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 278 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定した場合には処理を S7082 に移す。

【3872】

S7082 において、メイン CPU 201 は、図 266 に示す当り種類決定テーブルを参照し、小当り遊技状態の開放態様として、第 2 大入賞口 7151 の開放態様を決定する

50

ともに、V入賞口7156を開閉させるVシャッタ7159の作動態様を決定する。なお、本実施形態では、Vシャッタ7159の作動態様は、第2大入賞口7151の開放時からV入賞口7156を開放状態とさせる作動態様が決定される。メインCPU201は、S7082の処理を実行した後、処理をS7083に移す。

【3873】

S7083において、メインCPU201は、第2大入賞口開閉制御処理を行う。この第2大入賞口開閉制御処理では、決定した小当り遊技状態の開放態様に基づいて第2大入賞口7151を開閉させる開閉パターンデータ（例えば、第2大入賞口7151の開放時間、ウェイト時間、最大開放回数等の時系列制御データ）を生成する。そして、生成した開閉パターンデータに基づく制御を開始する。メインCPU201は、S7083の処理を実行した後、処理をS7084に移す。

10

【3874】

S7084において、メインCPU201は、V入賞口開閉制御処理を行う。このV入賞口開閉制御処理では、決定したVシャッタ7159の作動態様に基づいてV入賞口7156を開閉させる作動パターンデータ（例えば、V入賞口7156の開放時間、ウェイト時間、最大開放回数等の時系列制御データ）を生成する。そして、生成した作動パターンデータに基づく制御を開始する。メインCPU201は、S7084の処理を実行した後、処理をS7085に移す。

【3875】

S7085において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S7085）を行うことにより、この小当り遊技状態設定処理の終了後に、小当り遊技状態制御処理（図278のS7017参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S7085の処理を実行した後、処理をS7086に移す。

20

【3876】

S7086において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7086の処理を実行した後、小当り遊技状態設定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻す。

30

【3877】

〔9-4-11. 小当り遊技状態制御処理〕

次に、図287を参照して、特別図柄管理処理（図278参照）中でメインCPU201により実行される小当り遊技状態制御処理について説明する。図287は、第7のパチンコ遊技機における小当り遊技状態制御処理の一例を示すフローチャートである。

【3878】

S7091において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定した場合には、小当り遊技状態制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定した場合には処理をS7092に移す。

40

【3879】

S7092において、メインCPU201は、第2特電用シャッタ7154の作動により第2大入賞口7151が開放されたときに、第2大入賞口7151に入球した遊技球の個数（第2大入賞口7151の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第2大入賞口カウントスイッチ7152（図263参照）により計数された第2大入賞口カウンタの値が、予め規定された第2大入賞口7151の最大入賞個数の値（例えば10個）であるか否かが判定される。

【3880】

50

メインCPU201は、S7092において第2大入賞口7151の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をS7093に移し、S7092において第2大入賞口7151の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をS7094に移す。

【3881】

S7093において、メインCPU201は、第2大入賞口7151の開放態様がすべて終了したか否かを判定する。この処理では、S7084の処理（図286参照）で生成された開閉パターンデータに基づく制御が終了したか否かが判定される。

【3882】

メインCPU201は、S7093において第2大入賞口7151の開放態様がすべて終了していないと判定した場合には、小当り遊技状態制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻し、S7093において第2大入賞口7151の開放態様がすべて終了したと判定した場合には、処理をS7094に移す。

【3883】

S7094において、メインCPU201は、第2大入賞口7151の閉鎖処理を行う。メインCPU201は、S7094の処理を実行した後、処理をS7095に移す。

【3884】

S7095において、メインCPU201は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にV入賞口7156への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ7157による検出があったか否か）を判定する。

【3885】

メインCPU201は、S7095においてV入賞検出があったと判定した場合には、処理をS7097に移し、S7095においてV入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をS7105に移す。

【3886】

S7097において、メインCPU201は、第2のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、大当りのときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図263参照）に出力される外部信号（例えば、特別図柄の種類に応じた大当り信号等）を生成する。その後、生成した外部信号を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、S7097の処理を実行した後、処理をS7098に移す。

【3887】

S7098において、メインCPU201は、図266に示す当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「選択図柄コマンド」に応じて大当り遊技状態における最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM203の大当りラウンド数の上限値にセットする処理を行う。メインCPU201は、S7098の処理を実行した後、処理をS7099に移す。

【3888】

S7099において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、小当りに基づいて最初に行われた第2大入賞口7151の開放（すなわち第2特電用シャッタ7154の作動）が、1ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V入賞検出があったと判定された（S7095がYES判定された）ことによって実行される大当り遊技状態は、2ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインCPU201は、S7099の処理を実行した後、処理をS7100に移す。

【3889】

S7100において、メインCPU201は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示LEDデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S7100の処理を実行した後、処理をS7101に移す。

10

20

30

40

50

【3890】

S7101において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、時短フラグと時短カウンタ（第1時短カウンタ及び第2時短カウンタ）をクリアする処理を行う。メインCPU201は、S7101の処理を実行した後、処理をS7102に移す。

【3891】

S7102において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7102の処理を実行した後、処理をS7103に移す。

10

【3892】

S7103において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図278）が行われることとなる。メインCPU201は、S7103の処理を実行した後、処理をS7104に移す。

【3893】

S7104において、メインCPU201は、V当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7104の処理を実行した後、小当り遊技状態制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻す。

20

【3894】

S7105において、メインCPU201は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7105の処理を実行した後、処理をS7106に移す。

【3895】

S7106において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図285を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU201は、S7106の処理を実行した後、小当り遊技状態制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻す。

30

【3896】

[9-4-12. 大入賞口開放準備処理]

次に、図288を参照して、特別図柄管理処理（図278参照）中でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図288は、第7のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【3897】

S7111において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定した場合には処理をS7112に移す。

40

【3898】

S7112において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、S7112の処理を実行した後、処理をS7113に移す。

【3899】

S7113において、メインCPU201は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。

50

【3900】

メインCPU201は、S7113において大入賞口の開放回数が上限値であると判定した場合には、処理をS7114に移し、S7113において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定した場合には、処理をS7117に移す。

【3901】

S7114において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り遊技状態終了処理（図278）が行われることとなる。メインCPU201は、S7114の処理を実行した後、処理をS7115に移す。

10

【3902】

S7115において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7115の処理を実行した後、処理をS7116に移す。

【3903】

S7116において、メインCPU201は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S7116の処理後、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図278参照）に戻す。

20

【3904】

S7117において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU201は、S7117の処理を実行した後、処理をS7118に移す。

【3905】

S7118において、メインCPU201は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、大当り遊技状態に開放する大入賞口として第1大入賞口7131が選択される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として第1大入賞口7131を選択し、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであって、V入賞検出されたことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として、第1大入賞口7131ではなく、第2大入賞口7151を選択してもよい。メインCPU201は、S7118の処理を実行した後、処理をS7119に移す。

30

【3906】

S7119において、メインCPU201は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、第1大入賞口7131の開放回数、第1大入賞口7131の最大開放時間、第1大入賞口7131への最大入賞個数等がセットされる。なお、1ラウンドにおいて第1大入賞口7131が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただし、この場合は、ラウンド数を管理する制御と、第1大入賞口7131の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU201は、S7119の処理を実行した後、処理をS7120に移す。

40

【3907】

S7120において、メインCPU201は、開放制御データの生成処理を行う。この処理では、上記S7119の大入賞口関連各種設定処理で設定された情報に基づいて、第1大入賞口7131を開放させる開放制御データを生成する。そして、生成した開放制御データに基づく制御を開始する。メインCPU201は、S7120の処理を実行した後、処理をS7121に移す。

【3908】

50

S 7 1 2 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図2 7 8参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 7 1 2 1の処理を実行した後、処理をS 7 1 2 2に移す。

【3 9 0 9】

S 7 1 2 2において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 7 1 2 2の処理を実行した後、処理をS 7 1 2 3に移す。

10

【3 9 1 0】

S 7 1 2 3において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図4 5参照）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 7 1 2 3の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図2 7 8参照）に戻す。

【3 9 1 1】

【9 - 4 - 1 3 . 大入賞口開放制御処理】

次に、図2 8 9を参照して、特別図柄管理処理（図2 7 8参照）中でメインCPU 2 0 1により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図2 8 9は、第7のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

20

【3 9 1 2】

S 7 1 3 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図2 7 8参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「6」であると判定した場合には処理をS 7 1 3 2に移す。

【3 9 1 3】

S 7 1 3 2において、メインCPU 2 0 1は、第1大入賞口7 1 3 1が開放されたときに、第1大入賞口7 1 3 1に入球した遊技球の個数（第1大入賞口7 1 3 1の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第1大入賞口カウントスイッチ7 1 3 2（図2 6 3参照）により計数された第1大入賞口カウンタの値が、予め規定された第1大入賞口7 1 3 1の最大入賞個数の値（例えば7個）であるか否かが判定される。

30

【3 9 1 4】

メインCPU 2 0 1は、S 7 1 3 2において第1大入賞口7 1 3 1の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をS 7 1 3 3に移し、S 7 1 3 2において第1大入賞口7 1 3 1の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をS 7 1 3 4に移す。

【3 9 1 5】

S 7 1 3 3において、メインCPU 2 0 1は、第1大入賞口7 1 3 1の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図2 8 8のS 7 1 1 9参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

40

【3 9 1 6】

メインCPU 2 0 1は、S 7 1 3 3において第1大入賞口7 1 3 1の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図2 7 8参照）に戻す。また、メインCPU 2 0 1は、S 7 1 3 3において第1大入賞口7 1 3 1の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS 7 1 3 4に移す。

【3 9 1 7】

50

S 7 1 3 4において、メインCPU 2 0 1は、第1大入賞口7 1 3 1の閉鎖処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 7 1 3 4の処理を実行した後、処理をS 7 1 3 5に移す。

【3 9 1 8】

S 7 1 3 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図2 8 8参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 7 1 3 5の処理を実行した後、処理をS 7 1 3 6に移す。

【3 9 1 9】

S 7 1 3 6において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 7 1 3 6の処理を実行した後、処理をS 7 1 3 7に移す。

【3 9 2 0】

S 7 1 3 7において、メインCPU 2 0 1は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図4 5参照）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。そして、S 7 1 3 7の処理後、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図2 7 8参照）に戻す。

【3 9 2 1】

【9-4-14. 大当り遊技状態終了処理】

次に、図2 9 0を参照して、特別図柄管理処理（図2 7 8参照）中でメインCPU 2 0 1により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図2 9 0は、第7のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【3 9 2 2】

S 7 1 4 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図2 7 8参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定した場合には処理をS 7 1 4 2に移す。

【3 9 2 3】

S 7 1 4 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この特別図柄遊技終了設定処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 7 1 4 2の処理を実行した後、処理をS 7 1 4 3に移す。

【3 9 2 4】

S 7 1 4 3において、メインCPU 2 0 1は、大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、図2 6 6に示す当り種類決定テーブルを参照し、上記S 7 0 2 3の特別図柄決定処理で決定された選択図柄コマンドと、上記S 7 0 2 4の当り種類決定処理でセットされた当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データとに基づいて、大当り遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。メインCPU 2 0 1は、S 7 1 4 3の処理を実行した後、処理をS 7 1 4 4に移す。

【3 9 2 5】

具体的には、当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に選択図柄コマンド「z 1」であるときには、時短フラグ=1をセット（時短フラグをオン）するとともに、第1時短回数カウンタ=7をセットし、第2時短回数カウンタ=1をセットする。また、当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に選択図柄コマンド「z 2～8」であるときには、時

10

20

30

40

50

短フラグ＝１をセット（時短フラグをオン）するとともに、第１時短回数カウンタ＝１１をセットし、第２時短回数カウンタ＝５をセットする。そして、当選時の遊技状態が時短遊技状態である場合には、すべての選択図柄コマンドに対して、時短フラグ＝１をセット（時短フラグをオン）するとともに、第１時短回数カウンタ＝７をセットし、第２時短回数カウンタ＝１をセットする。

【３９２６】

さらに、本実施形態においては、第１時短回数カウンタ＝７及び第２時短回数カウンタ＝１がセットされたＡ時短遊技状態を「第１の時短遊技状態」と識別するために、Ａ時短フラグ＝１をセットし、第１時短回数カウンタ＝１１及び第２時短回数カウンタ＝５がセットされたＡ時短遊技状態を「第２の時短遊技状態」と識別するために、Ａ時短フラグ＝２をセットする。そして、Ａ時短フラグに基づいて遊技状態指定コマンドを生成することができる。

10

【３９２７】

Ｓ７１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図２８５を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１４４の処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２１８参照）に戻す。

【３９２８】

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

20

【３９２９】

〔９－６－１５．普通図柄制御処理〕

次に、図２９１を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図２９１に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【３９３０】

図２９１は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図２９１に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

30

【３９３１】

メインＣＰＵ２０１は、まず、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ７３００）。

【３９３２】

Ｓ７３００において普通図柄の待ち時間が０でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のＳ４１（図２１参照）に移す。一方、普通図柄の待ち時間が０であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７３０１に移す。

40

【３９３３】

Ｓ７３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３０１の処理を実行した後、処理をＳ７３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ７３１０以降の処理を行う。

【３９３４】

Ｓ７３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このＳ７３１０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図２９２を参照して後述する。な

50

お、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7320に移す。

【3935】

S7320において、メインCPU201は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このS7320の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7330に移す。

【3936】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインCPU201は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（図274に示すように例えば、540ms）を、メインRAM203内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。この普通図柄の待ち時間は、例えば2ms周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【3937】

なお、普通図柄の図柄確定時間は、普通図柄の種類によって異なってもよいし、遊技状態に応じて異なってもよい。例えば、通常遊技状態である場合には、第5の図柄確定時間（例えば、540ms）とし、時短遊技状態である場合には、第5の図柄確定時間より短い第6の図柄確定時間（例えば、132ms）としてもよい。

【3938】

S7330において、メインCPU201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS7330の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7340に移す。

【3939】

この普通図柄遊技判定処理において、メインCPU201は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物7146の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物7146の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

【3940】

この普通電動役物7146の開放パターン設定処理では、図273に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通電動役物7146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物7146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【3941】

S7340において、メインCPU201は、普通電動役物開放処理を行う。このS7340の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7350に移す。

【3942】

この普通電動役物開放処理において、メインCPU201は、上記S7330の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物7146の開放パターンに従って、第2始動口7140を開放状態にさせ、普電用の規定個数（例えば1個）の遊技球が第2始動

10

20

30

40

50

口 7 1 4 0 に入球するか、普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンがすべて終了すると、第 2 始動口 7 1 4 0 を閉鎖状態にさせる。そして、普通電動役物 7 1 4 6 の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットする。

【3943】

S 7 3 5 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り終了処理を行う。この S 7 3 5 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メイン CPU 2 0 1 は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットし、普通図柄制御処理を終了して処理を主制御メイン処理（図 2 0 ～ 図 2 3 参照）に戻す。

【3944】

この普通図柄当り終了処理において、メイン CPU 2 0 1 は、上記 S 7 3 1 0 ～ S 7 3 4 0 において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【3945】

なお、メイン CPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（S 7 3 0 0 ～ S 7 3 5 0）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【3946】

〔9-6-16. 普通図柄可変表示開始処理〕

次に、図 2 9 2 を参照して、普通図柄制御処理（図 2 9 1 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図 2 9 2 は、第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【3947】

図 2 9 2 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S 7 3 1 1）。

【3948】

S 7 3 1 1 において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図 2 9 1 参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 7 3 1 2 に移す。

【3949】

S 7 3 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）～普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 3 1 2 の処理を実行した後、処理を S 7 3 1 3 に移す。

【3950】

S 7 3 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メイン CPU 2 0 1 は、図 2 7 1 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 3 1 3 の処理を実行した後、処理を S 7 3 1 4 に移す。

【3951】

S 7 3 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メイン CPU 2 0 1 は、図 2 7 2 に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄選択図柄データ」を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 3 1 4 の処理を実行した後、処理を S 7 3 1 5 に移す。

【3952】

S 7 3 1 5 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインCPU 2 0 1 は、図 2 7 4 に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。メインCPU 2 0 1 は、S 7 3 1 5 の処理を実行した後、処理をS 7 3 1 6 に移す。

【3 9 5 3】

S 7 3 1 6 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理（S 7 3 1 5）で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインRAM 2 0 3 内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部 1 6 1 に普通図柄の変動表示を開始させる。この普通図柄の待ち時間は、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU 2 0 1 は、S 7 3 1 6 の処理を実行した後、処理をS 7 3 1 7 に移す。

【3 9 5 4】

S 7 3 1 7 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図 2 9 1 のS 7 3 2 0 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1 は、S 7 3 1 7 の処理を実行した後、処理をS 7 3 1 8 に移す。

【3 9 5 5】

S 7 3 1 8 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 のS 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

【3 9 5 6】

〔9-4-17. スイッチ入力検出処理〕

次に、図 2 9 3 を参照して、システムタイマ割込処理（図 4 5 参照）中でメインCPU 2 0 1 により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図 2 9 3 は、第 7 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【3 9 5 7】

第 7 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、第 1 大入賞口カウントスイッチ 7 1 3 2、第 2 大入賞口カウントスイッチ 7 1 5 2、V 入賞口スイッチ 7 1 5 7 の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【3 9 5 8】

S 7 3 8 1 において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 始動口入賞検出処理を実行する。メインCPU 2 0 1 は、S 7 3 8 1 の処理を実行した後、処理をS 7 3 8 2 に移す。

【3 9 5 9】

この第 1 始動口入賞検出処理において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 7 1 2 1 により第 1 始動口 7 1 2 0 への遊技球の入球が検出されると、第 1 始動口 7 1 2 0 に応じた払出情報をセットし、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かを判定する。

第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があると判定すると、第 1 特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をFIFO（First In、First Out）形式で1つの第 1 特別図柄判定領域に記憶する。そして、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞と第 1 特別図柄の保留個数とを示す第 1 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第 1 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

一方、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）のいずれに

10

20

30

40

50

も空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第1始動口入賞検出処理を終了することになる。

【3960】

S7382において、メインCPU201は、第2始動口入賞検出処理を実行する。メインCPU201は、S7382の処理を実行した後、処理をS7383に移す。

【3961】

この第2始動口入賞検出処理において、メインCPU201は、第2始動口スイッチ7141により第2始動口7140への遊技球の入球が検出されると、第2始動口7140に応じた払出情報をセットし、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(3)に空き領域があるか否かを判定する。

10

第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(3)に空き領域があると判定すると、第2特別図柄の始動情報として各種乱数値(例えば、大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得し、取得した各種乱数値をFIFO形式で1つの第2特別図柄判定領域に記憶する。そして、第2始動口7140への入賞と第2特別図柄の保留個数とを示す第2特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45参照)において、サブ制御回路300に送信される。

一方、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(3)のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第2始動口入賞検出処理を終了することになる。

20

【3962】

また、本実施形態では、第1特別図柄に関しては4つの第1特別図柄始動記憶領域を有しているが、第2特別図柄に関しては3つの第1特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第1特別図柄の保留個数は4個となり、第2特別図柄の保留個数は3個となるように構成されている。なお、第1特別図柄の保留個数及び第2特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、4個以内とすることが望ましい。

【3963】

S7383において、メインCPU201は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口122への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU201は、S7383の処理を実行した後、処理をS7384に移す。

30

【3964】

S7384において、メインCPU201は、第1大入賞口通過検出処理を行う。第1大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、第1大入賞口カウントスイッチ7132により第1大入賞口7131への遊技球の入球が検出されると、第1大入賞口7131に応じた払出情報をセットするとともに、第1大入賞口7131への遊技球の入賞数を計数するための第1大入賞口カウンタに1を加算して更新する。そして、第1大入賞口7131への入賞を示す第1大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第1大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S7384の処理を実行した後、処理をS7385に移す。

40

【3965】

S7385において、メインCPU201は、第2大入賞口通過検出処理を行う。第2大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、第2大入賞口カウントスイッチ7152により第2大入賞口7151への遊技球の入球が検出されると、第2大入賞口7151に応じた払出情報をセットするとともに、第2大入賞口7151への遊技球の入賞数を計数するための第2大入賞口カウンタに1を加算して更新する。そして、第2大入賞口7151への入賞を示す第2大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コ

50

マンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８５の処理を実行した後、処理をＳ７３８６に移す。

【３９６６】

Ｓ７３８６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う。Ｖ入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ７１５７によりＶ入賞口７１５６への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ通過コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、Ｖ入賞口７１５６に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８６の処理を実行した後、処理をＳ７３８７に移す。

10

【３９６７】

Ｓ７３８７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲート通過検出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８７の処理を実行した後、処理をＳ７３８８に移す。

【３９６８】

このゲート通過検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ７１２７により通過ゲート７１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。

普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。

20

一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【３９６９】

Ｓ７３８８において、メインＣＰＵ２０１は、先読みコマンド生成処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８８の処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【３９７０】

この先読みコマンド生成処理においては、図２７０の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第１始動口入賞検出処理または第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図２７０の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第２特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路３００に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信されることになる。

30

【３９７１】

〔９－５－１．遊技状態の移行図〕

次に、図２９４を参照して、第７のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図２９４は、第７のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

40

【３９７２】

上述したように、「第１の通常遊技状態」は、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態であり、第１始動口７１２０に遊技球が入球することは容易である一方、第２始動口７１４０に遊技球が入球することは困難な状態である。

【３９７３】

「第２の通常遊技状態」は、時短遊技状態が終了したときにメインＲＡＭ２０３の第２

50

特別図柄始動記憶領域に記憶されていた第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態（すなわち、時短遊技状態に記憶した第2特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態）である。ここで、第2の通常遊技状態は、正規な遊技態様として左打ちであっても右打ちであってもよいが、第2特別図柄の保留個数の消化中には、再び第2の時短遊技状態へと移行される引き戻し割合が高いことから（約70%）、右打ちを正規な遊技態様として設定している（図276参照）。

【3974】

第1～3の時短遊技状態からなる時短遊技状態は、いずれも右打ちが正規な遊技態様とされ、第1始動口7120に遊技球が入球することは困難である一方、第2始動口7140に遊技球が入球することは容易な状態である。上述したように、A時短終了条件として「第2特別図柄の時短回数＝1」が決定されたときの時短遊技状態を「第1の時短遊技状態」といい、A時短終了条件として「第2特別図柄の時短回数＝5」が決定されたときの時短遊技状態を「第2の時短遊技状態」といい、B時短遊技状態を「第3の時短遊技状態」という。

【3975】

（第1の通常遊技状態の移行制御）

図294に示すように、第1の通常遊技状態において、第1始動口7120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」または「ハズレ」が判定され（図264参照）、「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行する。そして、第1の通常遊技状態における第1特別図柄の始動情報を契機とした大当たり遊技状態の終了後には、選択図柄コマンドに応じて90%が第1の時短遊技状態に移行し、10%が第2の時短遊技状態に移行する（図265、図266参照）。

【3976】

なお、図示は省略するが、第1の通常遊技状態において、イレギュラー的な遊技態様等により、第2始動口7140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」が判定され（図264参照）、「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、「小当たり」が判定されると小当たり遊技状態に移行する。そして、第1の通常遊技状態における第2特別図柄の始動情報を契機とした大当たり遊技状態の終了後には、すべて第2の時短遊技状態に移行する（図266参照）。

【3977】

また、第1の通常遊技状態（第2の通常遊技状態も含む）において、特別図柄の変動表示の回数が599回となった後には、通常遊技状態から第3の時短遊技状態に移行する。

【3978】

（第1の時短遊技状態の移行制御）

第1の時短遊技状態において、第2始動口7140に遊技球が入球すると、「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」が判定され（図264参照）、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、「小当たり」が判定されると小当たり遊技状態に移行する。特に、本実施形態では、第2特別図柄の始動情報に基づくときには、遊技状態に関わらず、約1/3という高い確率で「小当たり」と判定され、小当たり遊技状態からの第2のルートを経て大当たり遊技状態に移行可能に構成されている。

【3979】

ここで、第1の時短遊技状態においては、第1始動口7120に遊技球が入球することは困難であるが、通常遊技状態のときに記憶した第1特別図柄の保留個数が残存しているケースがある。このようなケースには、第1特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」または「ハズレ」が判定され（図264参照）、「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行する。

【3980】

そして、大当たりまたは小当たりの当選時の遊技状態が第1の時短遊技状態であるときには、大当たり遊技状態の終了後にはすべて第2の時短遊技状態に移行する（図266参照）。

【3981】

また、第1の時短遊技状態であるときに、第2特別図柄の始動情報に基づいて「ハズレ」が判定される（非当選である）と、第1の時短遊技状態から第1の通常遊技状態に移行することになる。

【3982】

さらに、第1の時短遊技状態においてイレギュラー的な遊技態様等によりA時短終了条件として「特別図柄合計時短回数＝7回」が成立するとき、すなわち、第2始動口7140に遊技球が入球せずに、第1特別図柄の始動情報に基づいて7回の「ハズレ」判定（7回の第1特別図柄の変動表示）が行われるときには、第1の時短遊技状態から第1の通常遊技状態に移行することになる。

【3983】

（第2、第3の時短遊技状態の移行制御）

第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態において、第2始動口7140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され（図264参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。

【3984】

ここで、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態においては、第1始動口7120に遊技球が入球することは困難であるが、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態に移行する前の通常遊技状態のときに記憶した第1特別図柄の保留個数が残存しているケースがある。このようなケースには、第1特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」または「ハズレ」が判定され（図264参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行する。

【3985】

そして、大当りまたは小当りの当選時の遊技状態が第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態であるときには、大当り遊技状態の終了後には、第2の時短遊技状態に移行する（図266参照）。

【3986】

また、第2特別図柄の始動情報に基づいて5回の「ハズレ」判定（5回の第1特別図柄の変動表示）が行われるか、第1特別図柄の始動情報または第2特別図柄の始動情報に基づいて11回の「ハズレ」判定（11回の特別図柄の変動表示）が行われると、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態が終了する。

【3987】

第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態が終了する場合に、第2特別図柄の保留個数がある（メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に第2特別図柄の始動情報が記憶されている）ときには、第2の通常遊技状態に移行する。一方、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態が終了する場合に、第2特別図柄の保留個数がない（メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に第2特別図柄の始動情報が記憶されていない）ときには、第1の通常遊技状態に移行する。

【3988】

（第2の通常遊技状態の移行制御）

第2の通常遊技状態において、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され（図264参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。

【3989】

そして、第2の通常遊技状態における第2特別図柄の始動情報を契機とした大当り遊技状態の終了後には、再び第2の時短遊技状態に移行する（図266参照）。

【3990】

また、第2の時短遊技状態が終了したときの第2特別図柄の保留個数を消化すると（メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に記憶された第2特別図柄の始動情報が全て「ハズレ」と判定されて消去されると）と、第2の通常遊技状態が終了し、第1の通常

10

20

30

40

50

遊技状態に移行する。

【3991】

〔9-5-2. 演出フロー〕

次に、第7のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて演出の概略を説明する。図295は、第7のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。

【3992】

第7のパチンコ遊技機において行われる演出としては、表示装置7の表示領域に表示される特別図柄に対応した装飾図柄の変動表示からなる変動演出、キャラクタ等の表示演出や、スピーカ32から出力される音声演出、LED群46から発光されるランプ演出、演出用役物群58を駆動させる演出役物演出、演出ボタン54の操作態様の変化演出等を行う。なお、本実施形態においては、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の3つの主図柄とその主図柄よりも極めて小さい副図柄とで構成されている。なお、装飾図柄の数および種類はこれに限定されない。

10

【3993】

また、実施形態においては、第1特別図柄の抽選に基づく演出を「第1特別図柄の演出」、第2特別図柄の抽選に基づく演出を「第2特別図柄の演出」という。

【3994】

(第1の通常遊技状態における演出)

第1の通常遊技状態においては、一般演出状態と限定演出状態とで実行可能な演出が異なっている。

20

【3995】

第1の通常遊技状態の一般演出状態においては、「第1特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」が実行可能に構成され、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「カード演出」が実行可能に構成されている。

【3996】

また、第1の通常遊技状態の限定演出状態においては、「第1特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「ステップアップリーチ」が実行可能に構成され、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「カード演出」が実行可能に構成されている。

30

【3997】

また、第1の通常遊技状態においては、特別図柄の変動表示の回数が天井値である599回転目になると、「扉演出」が実行可能に構成されている。なお、「扉演出」は、他の遊技状態においても実行可能に構成されている。

【3998】

また、第1の通常遊技状態における「第1特別図柄の演出」の予告演出として、当該変動において「ウィンドウ予告」が実行可能に構成され、事前変動において先読み演出としての「保留変化予告」と「フラッシュ予告」とが実行可能に構成されている。

【3999】

「通常変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、順番に停止表示をしていく変動態様の演出であり、特別図柄の抽選でハズレのときに実行可能な演出である。

40

【4000】

「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」とは、一般演出状態で実行可能な第1特別図柄の専用演出であり、第1特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ノーマルリーチ」は、左図柄と右図柄とが同種の図柄で仮停止表示されると行われるリーチ演出であり、一例として、中図柄が低速で変動表示を行うリーチ演出である。そして、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示するとハズレとなり、中図柄が左右図柄と同種の図

50

柄で停止表示すると大当たりとなる。また、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が停止表示されずに「スーパーリーチ」へと発展することがあり、「スーパーリーチ」から更に「超スーパーリーチ」へと発展することできるように構成されている。

【４００１】

そして、図２６７（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１によれば、「ノーマルリーチ」＜「スーパーリーチ」＜「超スーパーリーチ」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、演出選択用乱数値等が設定されている。

【４００２】

また、「カード演出」とは、第２特別図柄の専用演出であり、第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「カード演出」は、一例として、所定の模様が表示されたカードが表示され、カードがゆっくりと反転されると、大当たりまたは小当たりを示唆する文字が表示される演出である。

10

【４００３】

また、「ステップアップリーチ」とは、限定演出状態で実行可能な第１特別図柄の専用演出であり、第１特別図柄の抽選結果が大当たりの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ステップアップリーチ」は、一例として、所定のキャラクタがＳＴＥＰ１からＳＴＥＰ３まで成長可能に表示され、最終的にＳＴＥＰ３まで成長すると大当たりとなり、ＳＴＥＰ１またはＳＴＥＰ２までしか成長しないとハズレとなる。

【４００４】

「扉演出」は、特別図柄の種類にかかわらず実行可能な演出であり、その演出時間が不定に規定され（終了時間が規定されておらず）、各遊技状態の移行を示唆する演出でもある。「扉演出」は、一例として、左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような表示を行い、扉が完全に閉まって再び扉が完全に開放されると、背景等が変更されており、遊技状態が移行されたことが報知される。

20

【４００５】

第１の通常遊技状態においては、特別図柄の変動表示の回数が天井値である５９９回転目になると「扉演出」が実行され、次の特別図柄（６００回転目）からは、Ｂ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）に移行したことが報知される。

【４００６】

「ウィンドウ予告」とは、特別図柄の変動表示が行われているときに、ステージの変更、図柄演出パターンの演出内容または特別図柄の抽選の抽選結果を予告する演出である。「ウィンドウ予告」は、一例として、表示装置７の表示領域にウィンドウが表示され、そのウィンドウに所定の予告内容が表示される。

30

【４００７】

「保留変化予告」とは、先読み演出の一例であり、特別図柄の抽選が行われるよりも事前に、特別図柄の保留個数を示す保留画像の表示態様によって特別図柄の抽選結果や特別図柄の変動情報を示唆する演出である。

【４００８】

「フラッシュ予告」とは、先読み演出の一例であり、第１始動口７１２０への入賞時から当該変動が開始されるまで、ＬＥＤ群４６が所定の発光を行う演出をいう。

40

【４００９】

（第１の時短遊技状態における演出）

第１の時短遊技状態においては、「第１特別図柄の演出」として、少なくとも「ボスバトル演出」、「超短縮変動」、「扉演出」が実行可能に構成され、「第２特別図柄の演出」として、少なくとも「ボスバトル演出」が実行可能に構成されている。

【４０１０】

「超短縮変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、極めて短時間（例えば２００ｍｓ）で全ての装飾図柄が停止表示をする変動態様の演出である。

【４０１１】

「ボスバトル演出」とは、第１の時短遊技状態で実行可能な専用演出であり、特別図柄

50

の抽選結果が大当たりまたは小当たりの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ボスバトル演出」は、一例として、ボスキャラクタが登場して、主人公キャラクタとボスキャラクタが対決する演出であり、主人公キャラクタが勝利すると（「ボスバトル演出（勝利）」）、大当たりまたは小当たりとなり、主人公キャラクタが敗北すると（「ボスバトル演出（敗北）」）、ハズレとなる。

【4012】

上述したように、第1の時短遊技状態においては、A時短終了条件として「第2特別図柄の時短回数＝1」が決定されていることから、第2特別図柄の抽選が行われ、大当たりまたは小当たりであると第2の時短遊技状態に移行し、ハズレであると第1の通常遊技状態に移行する。そして、第1の時短遊技状態において第2特別図柄の抽選が行われ、大当たりまたは小当たりであると「ボスバトル演出（勝利）」が実行され、ハズレであると「ボスバトル演出（敗北）」が実行される。

10

【4013】

また、第1の時短遊技状態において、通常遊技状態のときに記憶した第1特別図柄の保留個数が残存しているようなケースの場合に、第1特別図柄の抽選が行われ、大当たりであると「ボスバトル演出（勝利）」が実行され、ハズレであると「超短縮変動」が実行される。

【4014】

そして、第1の時短遊技状態においてイレギュラー的な遊技態様等によりA時短終了条件として「特別図柄合計時短回数＝7回」が成立するとき、すなわち、第2始動口7140に遊技球が入球せずに、第1特別図柄の抽選が7回行われたときに、大当たりであると「ボスバトル演出（勝利）」が実行され、ハズレであると「扉演出」が実行される。ここで、第1の時短遊技状態において「扉演出」が実行されると、第1の通常遊技状態に移行したことが報知されることになる。

20

【4015】

（第2、第3の時短遊技状態における演出）

第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の特別図柄の最終変動以外では、少なくとも「戦国タイム演出」が実行可能に構成され、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の特別図柄の最終変動では、少なくとも「戦国タイム演出」、「扉演出」、「連続バトル突入演出」が実行可能に構成されている。

30

【4016】

「戦国タイム演出」とは、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態から小当たり遊技状態にわたって行われる一連の演出を称し、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態から小当たり遊技状態にわたって行われる期間を「戦国タイム」とも称する。この「戦国タイム演出」の詳細については、詳しくは図319及び図320を用いて後述する。

【4017】

「連続バトル突入演出」とは、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態で実行可能な専用演出であり、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態が終了（戦国タイムが終了）し、次回に連続バトルリーチが行われることを報知する演出である。

【4018】

40

上述したように、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態が終了する場合に、第2特別図柄の保留個数があるときには第2の通常遊技状態に移行し、第2特別図柄の保留個数がないときには第1の通常遊技状態に移行する。そして、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の特別図柄の最終変動のときに、第2特別図柄の保留個数があるときには「連続バトル突入演出」が実行され、第2特別図柄の保留個数がないときには「扉演出」が実行される。ここで、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態において「扉演出」が実行されると、第1の通常遊技状態に移行したことが報知されることになる。

【4019】

（第2の通常遊技状態における演出）

第2の通常遊技状態においては、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「連続バ

50

トル演出」が実行可能に構成されている。

【4020】

「連続バトル演出」とは、第2の通常遊技状態で実行可能な専用演出であり、特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「連続バトル演出」は、一例として、ライバルキャラクタが登場して、主人公キャラクタとライバルキャラクタとが連続して最大3回の対決をする演出であり、いずれかの対決で主人公キャラクタが勝利すると（「連続バトル演出（勝利）」）大当たりまたは小当たりとなり、主人公キャラクタが敗北すると（「連続バトル演出（敗北）」）ハズレとなる。

【4021】

また、本実施形態においては、図295に示した演出以外にも様々な大当たり中演出、演出の基礎（演出のモチーフ）となる複数の詳細なステージを備えているが、詳しくは後述する。

【4022】

〔9-6. サブ制御回路〕

以上のような演出を実行するために、主制御回路200からサブ制御回路300に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路300の制御内容について説明する。

【4023】

まず、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている各種テーブルの詳細について、図296～図308を用いて説明する。

【4024】

〔9-6-1. 第1の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル〕

第1の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルE1について説明する。図296は、第7のパチンコ遊技機における第1の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【4025】

「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。また、「図柄演出パターン」とは、特別図柄に対応した装飾図柄の変動態様を中心として、それに関連するおよびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。なお、図柄演出パターンの他に、予告演出パターン等の各種の表示演出が重畳して実行可能となっている。

【4026】

図296に示されるように、第1の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE1は、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出表示状態を定めた演出ステージと、通常遊技状態が開始されてから計数された特別図柄の変動表示回数と、選択率（第1乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【4027】

ここで、「演出ステージ」とは、演出の背景・モチーフ等の演出表示状態を定めた情報であり、例えば、「演出ステージ0」は、第1の通常遊技状態の一般演出状態における山村ステージを示し、「演出ステージ1」は、第1の通常遊技状態の一般演出状態における城下町ステージを示し、「演出ステージ2」は、第1の通常遊技状態の限定演出状態における海辺ステージを示している。なお、本実施形態においては、第1の通常遊技状態の一般演出状態において2つのステージしか備えられていないが、3つ以上の異なるステージを備えてもよい。

【4028】

また、「選択率」とは、第1の乱数範囲からなる第1乱数値に対して、取得された第1乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については1～100%の他に0%が含まれていてもよく、0%の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、図298～図308等を示すテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異

10

20

30

40

50

なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

【4029】

図296に示す第1の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE1によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、演出ステージに応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

【4030】

また、図296に示す第1の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE1によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、特別図柄の変動表示回数に応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。そして、特別図柄の変動表示回数＝599であり、かつ特別図柄の抽選で「ハズレ」であるとき（すなわち、B時短遊技状態（第3の時短遊技状態）に移行するとき）には、扉演出を実行する演出パターン100が決定されるように構成されている。また、特別図柄の変動表示回数＝599であったとしても、特別図柄の抽選で「大当たり」または「小当たり」であるときには、B時短遊技状態（第3の時短遊技状態）に移行せずに大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に移行することから、大当たりまたは小当たりを示唆する演出（第2特別図柄の演出であればカード演出）を実行する図柄演出パターンが決定されるように構成されている。なお、演出ステージ2は、限定演出状態における専用のステージであり、特別図柄の変動表示回数＝599となることはないため、扉演出を実行する演出パターン100が決定されることはない。

【4031】

【9-6-2. 第2の通常遊技状態の開始時決定テーブル】

第2の通常遊技状態が開始するときにおいて、図柄演出パターン決定テーブルを決定するための開始時決定テーブルについて説明する。図297は、第7のパチンコ遊技機における第2の通常遊技状態の開始時決定テーブルの一例である。

【4032】

第2の通常遊技状態においては、第2の通常遊技状態が開始するとき、すなわち第2の通常遊技状態における1回目の第2特別図柄の変動表示を開始するとき、複数の図柄演出パターン決定テーブルの中から1つの図柄演出パターン決定テーブルが決定され、それ以降の第2特別図柄の変動表示を開始するときには、第2の通常遊技状態が開始するときに既に決定された図柄演出パターン決定テーブルが参照されることになる。

【4033】

図297に示されるように、第2の通常遊技状態の開始時決定テーブルは、第2特別図柄の保留個数と、第2特別図柄の保留個数内の当たり個数と、引き戻し情報と、図柄演出パターン決定テーブルE2～E8とが対応付けられている。

【4034】

ここで、「第2特別図柄の保留個数内の当たり個数」とは、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されている大当たりまたは小当たりと判定される始動情報（大当たり判定用乱数値）の個数をいい、第2特別図柄の保留個数が最大3個に設定されているため、第2特別図柄の変動表示の開始のときには（1個減算され）第2特別図柄の保留個数は2個が最大となっている。

【4035】

「引き戻し情報」とは、第2の通常遊技状態において1回目の変動と保留記憶とを含む始動情報のうち最初に大当たりまたは小当たりと判定される変動情報をいい、第2の通常遊技状態において1回目の第2特別図柄の変動表示のときに最初に大当たりまたは小当たりと判定される情報を「1」とし、2回目の第2特別図柄の変動表示のときに最初に大当たりまたは小当たりと判定される情報を「2」とし、3回目の第2特別図柄の変動表示のときに最初に大当たりまたは小当たりと判定される情報を「3」とし、大当たりまたは小当たりと判定される情報がないときには「0」としている。

【4036】

10

20

30

40

50

そして、「第2特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」とからは、今回の大当り遊技状態（小当り状態から移行した大当り遊技状態）の終了後に、再び大当りまたは小当りと判定される回数に対応した「保留連ストック個数」を把握できることになる。

【4037】

このため、図297に示す第2の通常遊技状態の開始時決定テーブルは、第2の通常遊技状態において最初に大当りまたは小当りと判定される第2特別図柄の変動表示の順番（回数）と、保留連ストック個数とに応じて、第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルを決定しているともいえる。

【4038】

【9-6-3. 第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル】

第2の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルE2～E8について説明する。図298は、第7のパチンコ遊技機における第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【4039】

図298（1）に示す第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE2は、すべてハズレ（引き戻し情報0）かつ保留連ストック個数＝0のときに決定されるテーブルであり、主制御回路200から受信した第2特別図柄の変動パターンコマンドと、第2特別図柄の保留個数と、選択率（第1乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【4040】

また、図298（1）に示す第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE2によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、第2特別図柄の保留個数に応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）を決定可能に構成され、第2特別図柄の保留個数＝0（第2の通常遊技状態の最終変動）であるときには、第2の通常遊技状態が終了することを示す演出が実行される図柄演出パターンR3が決定されるように構成されている。

【4041】

図298（2）に示されるように、第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE3は、1変動目当り（引き戻し情報1）かつ保留連ストック個数＝0のときに決定されるテーブルであり、主制御回路200から受信した第2特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第1乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【4042】

図298（3）に示す第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE4は、1変動目当り（引き戻し情報1）かつ保留連ストック個数＝1のときに決定されるテーブルであり、主制御回路200から受信した第2特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第1乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【4043】

図298（4）に示す第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE5は、1変動目当り（引き戻し情報1）かつ保留連ストック個数＝2のときに決定されるテーブルであり、主制御回路200から受信した第2特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第1乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【4044】

図298（5）に示す第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE6は、2変動目当り（引き戻し情報2）かつ保留連ストック個数＝0のときに決定されるテーブルであり、主制御回路200から受信した第2特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第1乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【4045】

図298（6）に示す第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE7は、2変動目当り（引き戻し情報2）かつ保留連ストック個数＝1のときに決定されるテーブル

10

20

30

40

50

であり、主制御回路 200 から受信した第 2 特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第 1 乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【4046】

図 298（7）に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 8 は、3 変動目当り（引き戻し情報 3）かつ保留連ストック個数 = 0 のときに決定されるテーブルであり、主制御回路 200 から受信した第 2 特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第 1 乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【4047】

そして、図 298 に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 2 ～ E 8 によれば、最初に大当たりまたは小当たりと判定される第 2 特別図柄の変動表示の順番（引き戻し情報）と、保留連ストック個数（「第 2 特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」）とに応じて、異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。

10

【4048】

【9-6-4. 第 1 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル】

第 1 の時短遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブル E 9 について説明する。図 299 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【4049】

図 299 に示されるように、主制御回路 200 から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第 1 乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

20

【4050】

また、図 299 に示す第 1 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 9 によれば、イレギュラーな遊技態様で行われたときに対応し、第 1 の時短遊技状態の最終変動時に送信されるハズレに対応した第 1 特別図柄の変動パターンコマンド（83H12H、図 268 参照）であるときには、扉演出を実行する演出パターン 100 が決定されるように構成されている。

【4051】

また、本実施形態においては、第 1 の時短遊技状態の最終変動時に決定した第 2 特別図柄の図柄演出パターン C 4 ～ C 9 は、第 2 特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたってボスバトル演出が実行されるように構成されている。同様にして、第 1 の時短遊技状態の最終変動時に決定した演出パターン 100 は、第 1 特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたって扉演出が実行されるように構成されている。

30

【4052】

また、本実施形態においては、大当たりに対応した第 1 特別図柄の図柄演出パターン C 1 は、第 1 特別図柄の変動表示時間にわたってボスバトル演出が実行されるように構成されており、第 1 の時短遊技状態の最終変動時であるときには、その第 1 特別図柄の図柄確定時間にわたって再びボスバトル演出が実行される（ボスバトル演出がループして実行される）ように構成されている。

【4053】

【9-6-5. 第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル】

40

第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブル E 10、E 11 について説明する。図 300 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動以外の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。また、図 301 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【4054】

（第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動以外）

第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動以外には、図 300 に示す図

50

柄演出パターン決定テーブル E 1 0 が参照される。

【 4 0 5 5 】

図 3 0 0 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 0 には、主制御回路 2 0 0 から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出ステージと、選択率（第 1 乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 4 0 5 6 】

ここで、「演出ステージ 3 0」は、第 2、第 3 の時短遊技状態における男性キャラクターステージを示し、「演出ステージ 3 1」は、第 2、第 3 の時短遊技状態における女性キャラクターステージを示している。この「演出ステージ 3 0」及び「演出ステージ 3 1」は、所定の選択条件が成立しているときに遊技者により選択可能なステージである。なお、本実施形態においては、第 2、第 3 の時短遊技状態において遊技者により選択可能なステージとして 2 つのステージしか備えられていないが、3 つ以上の異なるステージを備えてもよい。

【 4 0 5 7 】

また、「演出ステージ 4 0」は、第 2、第 3 の時短遊技状態において保留連ストック個数 ≥ 1 を示唆する女性キャラクター用のプレミアステージを示し、「演出ステージ 4 1」は、第 2、第 3 の時短遊技状態において保留連ストック個数 = 1 を示唆する男性キャラクター用のプレミアステージ 1 を示し、「演出ステージ 4 2」は、第 2、第 3 の時短遊技状態において保留連ストック個数 ≥ 2 を示唆する男性キャラクター用のプレミアステージ 2 を示している。

【 4 0 5 8 】

図 3 0 0 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 0 によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、演出ステージに応じて異なる図柄演出パターン（異なる背景表示態様による演出）が決定可能に構成されている。

【 4 0 5 9 】

しかしながら、図 3 0 0 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 0 に対応付けられている図柄演出パターンは、演出ステージに応じて背景表示態様、キャラクター等による演出は異なるものの、装飾図柄の演出態様としては、一部の大当りを除き（変動パターンコマンド 8 4 H 1 4 H のムービー演出）、全ての装飾図柄がバラバラで高速の変動表示を開始し、左右図柄が順番に仮停止することなく、全ての装飾図柄が略同時に停止表示をする通常変動態様の演出が行われることになる。このことは、図 3 0 1 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 に対応付けられている図柄演出パターンにおいても、特別図柄の抽選で「ハズレ」である場合を除いて同様である。

【 4 0 6 0 】

（第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時）

第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時には、図 3 0 1 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 が参照される。

【 4 0 6 1 】

図 3 0 1 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 には、主制御回路 2 0 0 から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出ステージと、第 2 特別図柄の保留個数と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 4 0 6 2 】

図 3 0 1 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、第 2 特別図柄の保留個数に応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）を決定可能に構成されている。

【 4 0 6 3 】

そして、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の最終変動時に特別図柄の抽選が「ハズレ」である場合において、第2特別図柄の保留個数 ≥ 1 であるとき（第2特別図柄の保留個数があるとき）には、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の遊技結果を示すリザルト演出を行った後、連続バトル突入演出を実行する図柄演出パターンF10～13のいずれかが決定されるように構成され、第2特別図柄の保留個数 $= 0$ であるとき（第2特別図柄の保留個数がないとき）には、リザルト演出を行った後、扉演出を実行する図柄演出パターンF20～23が決定されるように構成されている。なお、演出ステージ40～42は、保留連ストック個数がある専用のステージであり、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の最終変動時に特別図柄の抽選が「ハズレ」となることはない。

10

【4064】

なお、本実施形態において、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の最終変動時に特別図柄の抽選が「ハズレ」である場合に決定される図柄演出パターンF10～13、F20～23は、特別図柄の変動表示中にリザルト演出を実行し、特別図柄の図型確定表示中に連続バトル突入演出または扉演出を実行するものであるが、特別図柄の変動表示中に連続バトル突入演出または扉演出を実行してもよい。

【4065】

【9-6-6. 第1の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブル】

第1の通常遊技状態においてウィンドウ予告の予告演出パターンを決定するための予告演出パターン決定テーブルについて説明する。図302は、第7のパチンコ遊技機における第1の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルの一例である。

20

【4066】

図302に示されるように、第1の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出表示状態を定めた演出ステージと、選択率（第2乱数値）と、予告演出パターンとが対応付けられている。

【4067】

本実施形態においては、予告演出パターンとして、ステージの変更を示す「ステージチェンジ」の文字が表示される演出される予告演出パターン1と、図柄演出パターンの演出内容としてリーチを示唆する「リーチ」の文字が表示される予告演出パターン2と、特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆する「激アツ」の文字が表示される予告演出パターン3とを備えている。なお、本実施形態においては、予告演出パターンは3種類しか備えられていないが、予告する内容を細分化させて4種類以上の表示態様を備えて構成してもよい。

30

【4068】

そして、ステージの変更を示す「ステージチェンジ」の文字が表示される演出される予告演出パターン1が決定された場合には、第1の通常遊技状態における演出ステージ0と演出ステージ1とが交互に切り替えられることになる。なお、第1の通常遊技状態の一般演出状態において3つ以上の異なるステージを備えた場合には、所定の法則（例えば、所定の順序）によって切り替えるようにすればよい。

40

【4069】

【9-6-7. 第1の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブル】

第1の通常遊技状態において保留変化予告の保留予告演出パターンを決定するための保留予告演出パターン決定テーブルについて説明する。図303は、第7のパチンコ遊技機における第1の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【4070】

図303に示されるように、第1の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路200から受信した先読みコマンド（図270参照）と、

50

選択率（第3乱数値）と、保留予告演出パターンとが対応付けられている。

【4071】

後述するように、特別図柄の入賞コマンドを受信すると、現在の演出ステージと特別図柄の保留個数とに基づいて、所定の表示態様の保留画像が表示される。本実施形態においては、第1の通常遊技状態の一般演出状態（演出ステージ0, 1）であるときには、所定の表示態様として「通常保留1」が表示され、第1の通常遊技状態の限定演出状態（演出ステージ2）であるときには、所定の表示態様として「通常保留2」が表示される。

【4072】

そして、本実施形態においては保留変化予告の表示態様として、第1の通常遊技状態の一般演出状態（演出ステージ0, 1）であるときには、特別図柄の変動情報としてリーチ以上を示唆する示唆する「特別保留1」、または特別図柄の変動情報としてスーパーリーチ以上及び特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆する「特別保留2」に変化可能に構成され、第1の通常遊技状態の限定演出状態（演出ステージ2）であるときには、特別図柄の変動情報としてリーチ以上及び特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆する「特別保留3」に変化可能に構成されている。なお、本実施形態においては、保留変化予告の表示態様として3種類の表示態様しか備えられていないが、事前に示唆する内容を細分化させて4種類以上の表示態様を備えて構成してもよい。

【4073】

例えば、保留予告演出パターン10であれば、第1始動口7120への入賞時には保留画像の表示態様として「通常保留1」が表示され、当該変動で「通常保留1」が「特別保留1」の表示態様に変更される。保留予告演出パターン11であれば、第1始動口7120への入賞時から保留画像の表示態様として「特別保留1」が当該変動まで継続して表示されることになる。

【4074】

また、保留予告演出パターン20であれば、第1始動口7120への入賞時には保留画像の表示態様として「通常保留1」が表示され、当該変動で「通常保留1」が「特別保留2」の表示態様に変更される。保留予告演出パターン21であれば、第1始動口7120への入賞時から保留画像の表示態様として「特別保留2」が当該変動まで継続して表示されることになる。

【4075】

また、保留予告演出パターン30であれば、第1始動口7120への入賞時には保留画像の表示態様として「通常保留2」が表示され、当該変動で「通常保留2」が「特別保留3」の表示態様に変更される。保留予告演出パターン21であれば、第1始動口7120への入賞時から保留画像の表示態様として「特別保留3」が当該変動まで継続して表示されることになる。

【4076】

【9-6-8. 第1の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブル】

第1の通常遊技状態においてフラッシュ予告の入賞時予告演出パターンを決定するための入賞時予告演出パターン決定テーブルについて説明する。図304は、第7のパチンコ遊技機における第1の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【4077】

図304に示されるように、第1の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路200から受信した先読みコマンド（図270参照）と、選択率（第4乱数値）と、入賞時予告演出パターンとが対応付けられている。

【4078】

本実施形態においては、入賞時予告演出パターンとして、第1始動口7120への入賞時から当該変動が開始されるまで、LED群46が白色の発光を行う入賞時予告演出パタ

10

20

30

40

50

ーン1と、第1始動口7120への入賞時から当該変動が開始されるまで、LED群46が虹色の発光を行う入賞時予告演出パターン2とを備えている。なお、本実施形態においては、入賞時予告演出パターンは2種類しか備えられていないが、示唆する内容を細分化させて3種類以上の入賞時予告演出パターンを備えて構成してもよい。

【4079】

そして、本実施形態においては、入賞時予告演出パターン1が決定されてLED群46が白色の発光を行うと、特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆し、入賞時予告演出パターン2が決定されてLED群46が虹色の発光を行うと、特別図柄の抽選の抽選結果として大当たりとなることを示唆する。

【4080】

〔9-6-9. 先読み演出の禁止条件設定テーブル〕

第1の通常遊技状態において先読み演出（保留変化予告、フラッシュ予告）の実行の可否を決定するための先読み演出の禁止条件設定テーブルについて説明する。図305は、第7のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【4081】

図305に示されるように、先読み演出の実行を禁止するための禁止条件として、保留変化予告及びフラッシュ予告の両者の予告の実行を禁止する「共通禁止条件」と、フラッシュ予告のみの実行を禁止する「第1禁止条件」とが設定されている。

【4082】

共通禁止条件は、共通禁止条件1～5の5つの禁止条件が設定されている。「共通禁止条件1」は、第2特別図柄の保留個数があるときに成立し、「共通禁止条件2」は、第2特別図柄の制御期間中（第2特別図柄の可変表示中）のときに成立し、「共通禁止条件3」は、ステージ切り替え後の前後5回の変動表示以内のときに成立し、「共通禁止条件4」は、全回転演出の表示中のときに成立し、「共通禁止条件5」は、先読みフラグを参照して既に同じ先読み演出が実行中のときに成立するものである。

【4083】

この共通禁止条件1～5のいずれかの禁止条件が成立していると、保留変化予告及びフラッシュ予告のいずれの先読み演出も実行されないことになる。

【4084】

第1禁止条件は、第1禁止条件1～4の4つの禁止条件が設定されている。「第1禁止条件1」は、通常変動以外の変動演出が行われている場合に第1始動口7120に入賞したときに成立し、「第1禁止条件2」は、第1特別図柄の図柄確定の1500ms前から図柄確定中の期間に第1始動口7120に入賞したときに成立し、「第1禁止条件3」は、第1特別図柄の変動表示開始から500ms以内に第1始動口7120に入賞したときに成立し、「第1禁止条件4」は、デモ表示中に第1始動口7120に入賞したときに成立するものである。

【4085】

この第1禁止条件1～4のいずれかの禁止条件が成立していると、フラッシュ予告が実行されないことになるが、保留変化予告は実行可能に構成されている。

【4086】

〔9-6-10. 小当り演出パターン決定テーブル〕

小当り遊技状態における演出パターンを決定するための小当り演出パターン決定テーブルについて説明する。図306は、第7のパチンコ遊技機における小当り演出パターン決定テーブルの一例である。

【4087】

本実施形態では、図306に示されるように、小当り演出パターン決定テーブルとして、図306（1）に示す小当り開始演出パターン決定テーブルと、図306（2）に示す小当り終了演出パターン決定テーブルとを備えている。

【4088】

図306（1）に示す小当り開始演出パターン決定テーブルは、主制御回路200から

10

20

30

40

50

受信した小当り開始表示コマンドと、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態の情報（演出ステージ）と、保留連ストック個数と、選択率（第5乱数値）と、小当り開始演出パターンとが対応付けられている。

【4089】

ここで、「小当り開始演出パターン」とは、小当り遊技状態の開始時に行われる演出であり、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。

【4090】

本実施形態においては、小当り開始表示コマンドを受信したときに決定される小当り開始演出パターンとして、小当り遊技状態において通常キャラクタが遊技球をV入賞口7156へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン1と、小当り遊技状態において男性キャラクタが背景A1（例えば、青背景）で遊技球をV入賞口7156へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン10と、小当り遊技状態において男性キャラクタが背景A2（例えば、赤背景）で遊技球をV入賞口7156へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン11と、小当り遊技状態において女性キャラクタが背景A1（例えば、青背景）で遊技球をV入賞口7156へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン20と、小当り遊技状態において女性キャラクタが背景A2（例えば、赤背景）で遊技球をV入賞口7156へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン21とを備えている。

【4091】

そして、図306（1）に示す小当り開始演出パターン決定テーブルによれば、第1の通常遊技状態（演出ステージ0～2）、第2の通常遊技状態（演出ステージ10）、第1の時短遊技状態（演出ステージ20）であるときには、通常の小当り演出として、小当り開始演出パターン1が決定されるように構成されている。

【4092】

これに対して、第2の時短遊技状態であるときには、遊技者により選択可能なステージ「演出ステージ30」及び「演出ステージ31」に基づいて、異なる小当り開始演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

具体的には、男性キャラクタの「演出ステージ30」であるときには、小当り開始演出パターン10または小当り開始演出パターン11が決定され、女性キャラクタの「演出ステージ31」であるときには、小当り開始演出パターン20または小当り開始演出パターン21が決定されるように構成されている。

【4093】

また、「演出ステージ41」及び「演出ステージ42」は後述するように遊技者により選択された男性キャラクタの「演出ステージ30」からのみ移行し、「演出ステージ40」は遊技者により選択された女性キャラクタの「演出ステージ31」からのみ移行する。このため、「演出ステージ41」及び「演出ステージ42」であるときには、男性キャラクタの「演出ステージ30」と同様に、小当り開始演出パターン10または小当り開始演出パターン11が決定され、「演出ステージ40」であるときには、女性キャラクタの「演出ステージ31」と同様に、小当り開始演出パターン20または小当り開始演出パターン21が決定されるように構成されている。

【4094】

さらに、第2の時短遊技状態であるときには、保留連ストック個数に基づいて、異なる小当り開始演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

具体的には、保留連ストック個数が多いほど、男性キャラクタの演出ステージ（30、41、42）であるときには、小当り開始演出パターン10よりも小当り開始演出パターン11が決定されやすく、女性キャラクタの演出ステージ（31、40）であるときには、小当り開始演出パターン20よりも小当り開始演出パターン21が決定されやすく構成されている。

【4095】

10

20

30

40

50

これにより、第2の時短遊技状態であるときには、小当り開始演出パターンによって保留連ストック個数を示唆することができることになる。

【4096】

図306(2)に示す小当り終了演出パターン決定テーブルは、主制御回路200から受信した小当り終了表示コマンドと、第2特別図柄の保留個数と、扉演出を実行する演出パターンと、小当り終了後の演出ステージとが対応付けられている。

【4097】

ここで、「小当り終了演出パターン」とは、小当り遊技状態の終了時に行われる演出であり、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。また、上述したように、小当り終了表示コマンドは、遊技球がV入賞口7156を通過せずに、小当り遊技状態が終了したときに送信されるコマンドであり(図287のS7105参照)、時短遊技状態が終了することにもなる。

【4098】

本実施形態においては、小当り終了演出パターンとして、扉演出を実行した後、演出ステージ2へのステージチェンジ演出を実行する演出パターン101と、扉演出を実行した後、連続バトル突入演出を実行する演出パターン102とを備えている。

【4099】

そして、図306(2)に示す小当り終了演出パターン決定テーブルによれば、小当り遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留個数がないときには、演出パターン101と演出ステージ2が決定され、小当り遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留個数があるときには、演出パターン102と演出ステージ10が決定されるように構成されている。

【4100】

なお、本実施形態において、小当り終了演出パターンとして決定される演出パターン101及び演出パターン102は、小当り遊技状態が終了しているときの終了インターバル時間において行われるものであるが、その演出の一部が小当り遊技状態の終了直後の特別図柄の変動表示に行われてもよい。例えば、小当り遊技状態の終了インターバル時間において扉演出を実行し、小当り遊技状態の終了直後の特別図柄の変動表示においてステージチェンジ演出または連続バトル突入演出を実行してもよい。

【4101】

〔9-6-11. V通過演出パターン決定テーブル〕

小当り遊技状態においてV通過演出パターンを決定するためのV通過演出パターン決定テーブルについて説明する。図307は、第7のパチンコ遊技機におけるV通過演出パターン決定テーブルの一例である。

【4102】

「V通過演出パターン」とは、小当り遊技状態において遊技球がV入賞口7156に通過したときに行われる演出であり、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。

【4103】

図307に示されるように、V通過演出パターン決定テーブルは、主制御回路200から受信したV通過コマンドと、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態の情報(演出ステージ)と、保留連ストック個数と、選択率(第6乱数値)と、V通過演出パターンとが対応付けられている。

【4104】

本実施形態においては、V通過演出パターンとして、通常表示態様でV表示するV通過演出パターン1と、第1表示態様でV表示するV通過演出パターン10と、第1表示態様でV表示するとともに、保留連ストック個数=1を示唆する「STOCK1」を表示するV通過演出パターン11と、第1表示態様でV表示するとともに、保留連ストック個数=2を示唆する「STOCK2」を表示するV通過演出パターン12と、第2表示態様でV表示するV通過演出パターン20と、保留連ストック個数 ≥ 1 を示唆し、特殊表示態様でV表示するV通過演出パターン21とを備えている。

【４１０５】

そして、図３０７に示すＶ通過演出パターン決定テーブルによれば、第１の通常遊技状態（演出ステージ０～２）、第２の通常遊技状態（演出ステージ１０）、第１の時短遊技状態（演出ステージ２０）であるときには、通常のＶ通過演出として、Ｖ通過演出パターン１が決定されるように構成されている。

【４１０６】

これに対して、第２の時短遊技状態であるときには、演出ステージに基づいて、異なるＶ通過演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

具体的には、男性キャラクタの「演出ステージ３０、４１、４２」であるときには、Ｖ通過演出パターン１０、Ｖ通過演出パターン１１またはＶ通過演出パターン１２が決定され、女性キャラクタの「演出ステージ３１、４０」であるときには、Ｖ通過演出パターン２０またはＶ通過演出パターン２１が決定されるように構成されている。

10

【４１０７】

さらに、第２の時短遊技状態であるときには、保留連ストック個数に基づいて、異なるＶ通過演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

具体的には、男性キャラクタの演出ステージ（３０、４１、４２）の場合に、保留連ストック個数＝１であるときには、Ｖ通過演出パターン１０よりもＶ通過演出パターン１１が決定されやすく、保留連ストック個数≥２であるときには、Ｖ通過演出パターン１０よりもＶ通過演出パターン１２が決定されやすく構成されている。また、女性キャラクタの演出ステージ（３１、４０）の場合に、保留連ストック個数≥１であるときには、Ｖ通過演出パターン２０よりもＶ通過演出パターン２１が決定されやすく構成されている。

20

【４１０８】

これにより、第２の時短遊技状態であるときには、Ｖ通過演出パターンによって保留連ストック個数を示唆することができることになる。

【４１０９】

また、図３０６（１）に示す小当り開始演出パターン決定テーブル及び図３０７に示すＶ通過演出パターン決定テーブルによれば、第２の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって、第２の時短遊技状態で選択された同じ演出ステージに基づいた演出が行われることになる。これにより、第２の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって一連の演出のように実行させることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。詳しくは、図

30

【４１１０】

【９－６－１２．大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル】

大当り遊技状態終了後の演出ステージを決定するための演出ステージ選択テーブルについて説明する。図３０８は、第７のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブルの一例である。

【４１１１】

本実施形態では、図３０８に示されるように、大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブルとして、図３０８（１）に示す第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態及び第１の時短遊技状態のときの大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル１と、図

40

【４１１２】

図３０８（１）に示されるように、大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル１は、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態と、当り図柄と、演出ステージとが対応付けられている。

【４１１３】

ここで、図３０８（１）に示す「選択許可フラグＯＮ」とは、遊技者が男性キャラクタの「演出ステージ３０」または女性キャラクタの「演出ステージ３１」を選択可能にする選択許可フラグがオン（許可される）ことを示している。

50

【4114】

図308(1)に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1によれば、当選時の遊技状態が第1の通常遊技状態(演出ステージ0~2)である場合に、当り図柄として図柄指定コマンド「zA1」に対応した「第1特別図柄_5R大当り図柄1」であるときには、第1の時短遊技状態に移行することから、第1の時短遊技状態における戦国突入チャンス用ステージを示す「演出ステージ20」が選択される。

【4115】

図308(1)に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1によれば、当選時の遊技状態が第1の通常遊技状態(演出ステージ0~2)であるときに図柄指定コマンド「zA2~4」に対応した当り図柄である場合、当選時の遊技状態が第2の通常遊技状態(演出ステージ10)である場合、当選時の遊技状態が第1の時短遊技状態(演出ステージ20)である場合には、いずれの場合であっても、いわゆる初当りまたは引き戻し当りとして第2の時短遊技状態に移行することから、遊技者が「演出ステージ30」または「演出ステージ31」を選択可能にするための「選択許可フラグON」とする。

【4116】

図308(2)に示されるように、大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル2は、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態の情報(演出ステージ)と、上述したV通過演出パターンと、保留連ストック個数と、演出ステージとが対応付けられている。

【4117】

図308(2)に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル2によれば、V通過演出パターンによって保留連ストック個数が報知されたか否かによって、大当り遊技状態終了後に選択される演出ステージが異なっている。

【4118】

具体的には、当選時の遊技状態が演出ステージ30である場合に、V通過演出パターン10によって保留連ストック個数が報知されなかったときには、再び演出ステージ30を選択(演出ステージ30を継続)し、V通過演出パターン11によって保留連ストック個数=1が報知されたときには、演出ステージ41を選択し、V通過演出パターン12によって保留連ストック個数=2が報知されたときには、演出ステージ42を選択する。

【4119】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ41である場合に、V通過演出パターン10によって保留連ストック個数が報知されなかったときには、演出ステージ30を選択し、V通過演出パターン11によって保留連ストック個数=1が報知されたときには、演出ステージ41を選択(演出ステージ41を継続)し、V通過演出パターン12によって保留連ストック個数=2が報知されたときには、演出ステージ42を選択する。

【4120】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ42である場合に、V通過演出パターン10によって保留連ストック個数が報知されずに保留連ストック個数=1であるときには、演出ステージ41を選択し、V通過演出パターン10によって保留連ストック個数が報知されなかったものの保留連ストック個数=2であるときには、演出ステージ42を選択(演出ステージ42を継続)し、V通過演出パターン11によって保留連ストック個数=1が報知されたときには、演出ステージ42を選択(演出ステージ42を継続)する。

【4121】

これにより、男性キャラクタ用のプレミアステージ1である「演出ステージ41」は、第2、第3の時短遊技状態において少なくとも保留連ストック個数=1を示唆することができ、男性キャラクタ用のプレミアステージ2である「演出ステージ42」は、第2、第3の時短遊技状態において少なくとも保留連ストック個数 ≥ 2 を示唆することができる。このため、演出ステージ41、42による演出が実行されているときには、遊技者に保留連ストック個数を把握させて、安心して遊技を行わせることができる。

【4122】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ 3 1 である場合に、V 通過演出パターン 2 0 によって保留連ストック個数が報知されなかったときには、演出ステージ 3 1 を選択（演出ステージ 3 1 を継続）し、V 通過演出パターン 2 1 によって保留連ストック個数 ≥ 1 が報知されたときには、演出ステージ 4 0 を選択する。

【4 1 2 3】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ 4 0 である場合に、V 通過演出パターン 2 0 によって保留連ストック個数が報知されずに保留連ストック個数 = 0 であるときには、演出ステージ 3 1 を選択し、V 通過演出パターン 2 0 によって保留連ストック個数が報知されなかったものの保留連ストック個数 ≥ 1 であるときには、演出ステージ 4 0 を選択（演出ステージ 4 0 を継続）し、V 通過演出パターン 2 1 によって保留連ストック個数 ≥ 1 が報知されたときにも、演出ステージ 4 0 を選択（演出ステージ 4 0 を継続）する。

10

【4 1 2 4】

これにより、女性キャラクタ用のプレミアステージである「演出ステージ 4 0」は、第 2、第 3 の時短遊技状態において保留連ストック個数 ≥ 1 を示唆することができる。このため、演出ステージ 4 0 による演出が実行されているときには、遊技者に保留連ストック個数が幾つあるのか、演出ステージ 4 0 がいつまで継続されるのかの興味を与えることができる。

【4 1 2 5】

〔9-7-1. サブ制御回路処理〕

次に、図 3 0 9 を参照して、サブ制御回路 3 0 0 のサブ CPU 3 0 1 により実行される各種処理の内容について説明する。図 3 0 9 は、第 7 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

20

【4 1 2 6】

図 3 0 9 に示すように、サブ CPU 3 0 1 は、先ず、初期化処理を行う（S 7 5 0 0）。この初期化処理では、例えば、RAM アクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 7 5 1 0 に移す。

【4 1 2 7】

なお、上述の初期化処理（S 7 5 0 0）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述の S 7 5 1 0 ~ S 7 5 8 0 の処理が繰り返し実行される。

30

【4 1 2 8】

S 7 5 1 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート 3 0 8 の読込処理と、演出ボタン 5 4 の入力処理との両方の処理が行われる。

【4 1 2 9】

コマンド入力ポート 3 0 8 の読込処理では、コマンド入力ポート 3 0 8 にセットされている主制御回路 2 0 0 から送信されたコマンドを読み出す。

【4 1 3 0】

また、演出ボタン 5 4 の入力処理では、演出ボタン 5 4 によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路 3 1 0 から入力する。また、サブ CPU 3 0 1 は、ボタン制御回路 3 1 0 から操作情報を入力すると、入力した操作情報を有効とするか無効として破棄するかを判定するとともに、現在の演出等の状況に応じて、操作情報の入力を許可する受付時間、入力した操作情報を有効とする有効時間、入力した操作情報を無効とする無効期間を設定する。

40

【4 1 3 1】

コマンド入力ポート 3 0 8 の読込処理と、演出ボタン 5 4 の入力処理とが終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 7 5 2 0 に移す。

【4 1 3 2】

50

S 7 5 2 0において、サブCPU 3 0 1は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S 7 5 1 0の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 3 0に移す。

【4 1 3 3】

S 7 5 3 0において、サブCPU 3 0 1は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU 2 0 1から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図 3 1 0を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 4 0に移す。

10

【4 1 3 4】

S 7 5 4 0において、サブCPU 3 0 1は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4に送信する。表示制御回路 3 0 4は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置 7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 5 0に移す。

【4 1 3 5】

S 7 5 5 0において、サブCPU 3 0 1は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、サウンドリクエストを音声制御回路 3 0 5に送信する。音声制御回路 3 0 5は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ 3 2に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 6 0に移す。

20

【4 1 3 6】

S 7 5 6 0において、サブCPU 3 0 1は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、LEDリクエストをLED制御回路 3 0 6に送信する。LED制御回路 3 0 6は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（LEDリクエスト）に基づいて、LED群 4 6を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 7 0に移す。

30

【4 1 3 7】

S 7 5 7 0において、サブCPU 3 0 1は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、役物リクエストを役物制御回路 3 0 7に送信する。役物制御回路 3 0 7は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群 5 8を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 8 0に移す。

【4 1 3 8】

S 7 5 8 0において、サブCPU 3 0 1は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路 3 1 0に送信する。ボタン制御回路 3 1 0は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン 5 4の操作態様を変化させたり、演出ボタン 5 4を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、サブ制御回路処理を終了する。

40

【4 1 3 9】

【9-7-2. 演出態様決定処理】

次に、図 3 1 0を参照して、サブ制御回路処理（図 3 0 9参照）中でサブCPU 3 0 1により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図 3 1 0は、第 7 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【4 1 4 0】

50

S 7 5 3 1において、サブCPU 3 0 1は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインCPU 2 0 1から送信されたコマンドに基づいて、表示装置 7に表示される表示演出の態様や、スピーカ 3 2から出力される音演出の態様、演出ボタン 5 4の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。この演出パターン決定処理の詳細については、図 3 1 1～図 3 1 4を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 3 2に移す。

【 4 1 4 1 】

S 7 5 3 2において、サブCPU 3 0 1は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 7 5 3 1において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 3 3に移す。

10

【 4 1 4 2 】

S 7 5 3 3において、サブCPU 3 0 1は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S 7 5 3 2において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 3 4に移す。

【 4 1 4 3 】

S 7 5 3 4において、サブCPU 3 0 1は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 7 5 3 1において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 3 5に移す。

20

【 4 1 4 4 】

S 7 5 3 5において、サブCPU 3 0 1は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 7 5 3 1において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 3 6に移す。

【 4 1 4 5 】

S 7 5 3 6において、サブCPU 3 0 1は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 7 5 3 1において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 3 7に移す。

30

【 4 1 4 6 】

S 7 5 3 7において、サブCPU 3 0 1は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 7 5 3 1において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図 3 0 9 参照）に戻す。

【 4 1 4 7 】

〔 9 - 7 - 3 . 演出パターン決定処理 〕

次に、図 3 1 1～図 3 1 3を参照して、演出態様決定処理（図 3 1 0 参照）中でサブCPU 3 0 1により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図 3 1 1～図 3 1 3は、第 7 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【 4 1 4 8 】

S 7 5 3 1 - 1において、サブCPU 3 0 1は、メインCPU 2 0 1から送信されたコマンドが「特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【 4 1 4 9 】

S 7 5 3 1 - 1において「特別図柄の入賞コマンド」とであると判定された場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 3 1 - 2に移す。一方、「特別図柄の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 7 5 3 1 - 3に移す。

【 4 1 5 0 】

S 7 5 3 1 - 2において、サブCPU 3 0 1は、特別図柄の保留個数を加算等する特別

50

図柄の保留個数加算処理を行う。

【4151】

この特別図柄の保留個数加算処理では、「第1特別図柄の入賞コマンド」であるか「第2特別図柄の入賞コマンド」であるかを判別し、「第1特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数（第1特別図柄の保留個数カウンタ）に1を加算し、「第2特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークRAM303の第2特別図柄の保留個数（第2特別図柄の保留個数カウンタ）に1を加算する。また、ワークRAM303の演出ステージ記憶領域を参照し、現在の演出ステージと今回加算した特別図柄の保留個数とに基づいて保留画像の表示態様を決定し、決定した表示態様の保留画像を表示装置7に表示させるための保留表示パターンを決定する。

10

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【4152】

S7531-3において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが特別図柄の「先読みコマンド」であるか否かを判定する。

【4153】

S7531-3において「先読みコマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-4に移す。一方、「先読みコマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-10に移す。

【4154】

S7531-4において、サブCPU301は、特別図柄の始動情報の内容を記憶する保留情報記憶処理を行う。

20

【4155】

この保留情報記憶処理では、「第1特別図柄の先読みコマンド」であるか「第2特別図柄の先読みコマンド」であるかを判別し、先読みコマンドの各種パラメータ（図270参照）を、メインRAM203の特別図柄判定領域、第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域と対応するように、ワークRAM303の装飾図柄判定領域、第1装飾図柄始動記憶領域及び第2装飾図柄始動記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7531-5に移す。

【4156】

S7531-5において、サブCPU301は、先読み演出を決定する先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理の詳細については、図314を参照して後述する。

30

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【4157】

S7531-10において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。

【4158】

S7531-10において「図柄指定コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-11に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-20に移す。

40

【4159】

S7531-11において、サブCPU301は、装飾図柄を決定する装飾図柄決定処理を行う。

【4160】

この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの種類とワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）とに基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークRAM303の停止図柄記憶領域に記憶する。また、図柄指定コマンドの種類が大当たりまたは小当たりを示す図柄指定コマンドであるときには、当選時の遊技状態を保持するために、ワークRAM303の当選時状態記憶領域に現在の遊

50

技状態の情報を記憶する。さらに、当選時の遊技状態が第1の通常遊技状態でなければ（すなわち、第2の通常遊技状態、第1～3の時短遊技状態であると）、ワークRAM303の連荘回数カウンタに1を加算し、当選時の遊技状態が第1の通常遊技状態であれば、ワークRAM303の連荘回数カウンタをクリア（0をセット）する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【4161】

S7531-20において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【4162】

S7531-20において「特別図柄の変動パターンコマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-21に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-30に移す。

【4163】

S7531-21において、サブCPU301は、特別図柄の保留個数を減算等する特別図柄の保留個数減算処理を行う。

【4164】

この特別図柄の保留個数減算処理では、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」であるか「第2特別図柄の変動パターンコマンド」であるかを判別し、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数カウンタから1を減算し、「第2特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークRAM303の第2特別図柄の保留個数カウンタから1を減算する。また、今回減算した特別図柄の保留画像に対して、表示装置7に保留画像をシフトして表示させる保留シフト表示パターンを決定する。

さらに、ワークRAM303の装飾図柄判定領域、第1装飾図柄始動記憶領域及び第2装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを、メインRAM203の特別図柄判定領域、第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域と同様にシフトさせる。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7531-22に移す。

【4165】

S7531-22において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、各種回数カウンタを更新する回数カウンタ更新処理を行う。

【4166】

この回数カウンタ更新処理では、通常遊技状態である場合には、通常遊技状態における特別図柄の変動表示回数を計数するワークRAM303の「通常変動表示回数カウンタ」に1を加算して更新する。

また、時短遊技状態である場合には、第1特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、ワークRAM303の「第1時短回数サブカウンタ」及び「第2時短回数サブカウンタ」から1を減算し、第2特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、ワークRAM303の「第2時短回数サブカウンタ」から1を減算する。

また、保留変化予告の実行中であることを示す第1先読みフラグがオンであるときには、ワークRAM303の「第1先読み回数カウンタ」から1を減算して更新し、フラッシュ予告の実行中であることを示す第2先読みフラグがオンであるときには、ワークRAM303の「第2先読み回数カウンタ」から1を減算して更新する。なお、第1先読み回数カウンタ=0になると第1先読みフラグがオフになり、第2先読み回数カウンタ=0になると第2先読みフラグがオフになる。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7531-23に移す。

【4167】

S 7 5 3 1 - 2 3 において、サブ C P U 3 0 1 は、ワーク R A M 3 0 3 の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）を参照し、現在の遊技状態が「第 1 の通常遊技状態」であるか否かを判定する。

【 4 1 6 8 】

S 7 5 3 1 - 2 3 において「第 1 の通常遊技状態」とであると判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 2 4 に移す。一方、「第 1 の通常遊技状態」でないと判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、サブ C P U 3 0 1 は処理を S 7 5 3 1 - 2 6 に移す。

【 4 1 6 9 】

S 7 5 3 1 - 2 4 において、サブ C P U 3 0 1 は、第 1 の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定する第 1 図柄演出パターン決定処理を行う。

【 4 1 7 0 】

この第 1 図柄演出パターン決定処理では、第 1 乱数値を取得した後、図 2 9 6 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワーク R A M 3 0 3 の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワーク R A M 3 0 3 の通常変動表示回数カウンタに記憶されている特別図柄の変動表示回数と、取得した第 1 乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は処理を S 7 5 3 1 - 2 5 に移す。

【 4 1 7 1 】

S 7 5 3 1 - 2 5 において、サブ C P U 3 0 1 は、第 1 の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。

【 4 1 7 2 】

この予告演出パターン決定処理では、第 2 乱数値を取得した後、図 3 0 2 に示すウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワーク R A M 3 0 3 の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、取得した第 2 乱数値とに基づいて、予告演出パターンを決定する。ここで、ステージの変更を示す予告演出パターン 1 が決定された場合には、ワーク R A M 3 0 3 の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージ 0 を演出ステージ 1 に、または演出ステージ 1 を演出ステージ 0 に切り替えて更新する。

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 3 1 0 参照）に移す。

【 4 1 7 3 】

S 7 5 3 1 - 2 6 において、サブ C P U 3 0 1 は、ワーク R A M 3 0 3 の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）を参照し、現在の遊技状態が「第 2 の通常遊技状態」であるか否かを判定する。

【 4 1 7 4 】

S 7 5 3 1 - 2 6 において「第 2 の通常遊技状態」とであると判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 2 7 に移す。一方、「第 2 の通常遊技状態」でないと判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、サブ C P U 3 0 1 は処理を S 7 5 3 1 - 2 9 に移す。

【 4 1 7 5 】

S 7 5 3 1 - 2 7 において、サブ C P U 3 0 1 は、第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルを決定する図柄演出パターンテーブル決定処理を行う。

【 4 1 7 6 】

この図柄演出パターンテーブル決定処理では、まずワーク R A M 3 0 3 の装飾図柄判定領域及び第 2 装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを参照し、「第 2 特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」とを算出する。

そして、図 2 9 7 に示す第 2 の通常遊技状態の開始時決定テーブルを参照して、ワーク R A M 3 0 3 の第 2 特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第 2 特別図柄の保留個数と、算出した「第 2 特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」とに基づい

10

20

30

40

50

て、図柄演出パターン決定テーブル E 2 ～ E 8 のうちのいずれかの図柄演出パターン決定テーブルを決定する。

この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は処理を S 7 5 3 1 - 2 8 に移す。

【 4 1 7 7 】

S 7 5 3 1 - 2 8 において、サブ CPU 3 0 1 は、第 2 の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定する第 2 図柄演出パターン決定処理を行う。

【 4 1 7 8 】

この第 2 図柄演出パターン決定処理では、第 1 乱数値を取得した後、上記 S 7 5 3 1 - 2 7 で決定した図柄演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワーク RAM 3 0 3 の第 2 特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第 2 特別図柄の保留個数と、取得した第 1 乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 3 1 0 参照）に移す。

【 4 1 7 9 】

S 7 5 3 1 - 2 9 において、サブ CPU 3 0 1 は、時短遊技状態において図柄演出パターンを決定する第 3 図柄演出パターン決定処理を行う。

【 4 1 8 0 】

この第 3 図柄演出パターン決定処理では、まずワーク RAM 3 0 3 の遊技状態記憶領域を参照し、第 1 の時短遊技状態であるか第 2、第 3 の時短遊技状態であるかを判別する。

【 4 1 8 1 】

第 3 図柄演出パターン決定処理において、第 1 の時短遊技状態である場合には、第 1 乱数値を取得した後、図 2 9 9 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 9 を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、取得した第 1 乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 3 1 0 参照）に移す。

【 4 1 8 2 】

第 3 図柄演出パターン決定処理において、第 2、第 3 の時短遊技状態である場合には、時短遊技状態の最終変動であるか否かを判別する。ここで、時短遊技状態の最終変動であるか否かは、ワーク RAM 3 0 3 の「第 1 時短回数サブカウンタ」及び「第 2 時短回数サブカウンタ」を参照し、いずれかの時短回数サブカウンタ = 0 であれば、最終変動であると判別される。

【 4 1 8 3 】

第 3 図柄演出パターン決定処理において、第 2、第 3 の時短遊技状態である場合に、時短遊技状態の最終変動以外であるときには、図 3 0 0 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 0 を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワーク RAM 3 0 3 の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージとに基づいて、図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 3 1 0 参照）に移す。

【 4 1 8 4 】

第 3 図柄演出パターン決定処理において、第 2、第 3 の時短遊技状態である場合に、時短遊技状態の最終変動であるときには、図 3 0 0 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワーク RAM 3 0 3 の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワーク RAM 3 0 3 の第 2 特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第 2 特別図柄の保留個数とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 3 1 0 参照）に移す。

【 4 1 8 5 】

S 7 5 3 1 - 3 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信されたコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【4186】

S7531-30において「特別図柄演出停止コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-31に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-32に移す。

【4187】

S7531-31において、サブCPU301は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。

【4188】

この図柄演出終了処理では、ワークRAM303の遊技状態記憶領域、「第1時短回数サブカウンタ」及び「第2時短回数サブカウンタ」を参照し、第1～3の時短遊技状態の最終変動であるか否かを判別する。第1～3の時短遊技状態の最終変動以外である場合には、図柄演出パターンや扉演出の演出パターン100による演出の実行を終了させる図柄演出実行終了データを作成する。また、第1～3の時短遊技状態の最終変動である場合には、特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたって演出を実行させるために、図柄演出実行終了データを作成せずに図柄演出終了処理を終了する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【4189】

S7531-32において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「特別図柄遊技終了コマンド」とであるか否かを判定する。

【4190】

S7531-32において「特別図柄遊技終了コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-33に移す。一方、「特別図柄遊技終了コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-40に移す。

【4191】

S7531-33において、サブCPU301は、背景等の一部の演出を除き、特別図柄の抽選に係る全演出を終了させるための全演出終了処理を行う。

【4192】

この全演出終了処理では、特別図柄の抽選に係る全演出の実行を終了させる全演出実行終了データを作成する。上記S7531-31において第1～3の時短遊技状態の最終変動である場合に図柄演出実行終了データが作成されなかったときであっても、この全演出実行終了データにより、第1～3の時短遊技状態の最終変動の最終変動であるときの図柄演出パターンによる演出の実行が終了することになる。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【4193】

S7531-40において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「小当り開始表示コマンド」とであるか否かを判定する。

【4194】

S7531-40において「小当り開始表示コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-41に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-42に移す。

【4195】

S7531-41において、サブCPU301は、小当り開始演出を行うための小当り開始演出パターンを決定する小当り開始演出決定処理を行う。

【4196】

この小当り演出決定処理では、まずワークRAM303の第2装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを参照し、大当りまたは小当りとなるパラメータの個数となる「保留連ストック個数」を算出し、算出した「保留連ストック個数」をワークRAM303の保留連ストック個数カウンタに上書きして記憶する。

10

20

30

40

50

そして、第5乱数値を取得した後、図306(1)に示す小当り開始演出パターン決定テーブルを参照し、ワークRAM303の当選時状態記憶領域に記憶されている遊技状態の情報と、ワークRAM303の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワークRAM303の保留連ストック個数カウンタに記憶されている保留連ストック個数と、取得した第5乱数値とに基づいて、小当り開始演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図310参照)に移す。

【4197】

S7531-42において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「V通過コマンド」であるか否かを判定する。

【4198】

S7531-42において「V通過コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-43に移す。一方、「V通過コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-44に移す。

【4199】

S7531-43において、サブCPU301は、V通過演出を行うためのV通過演出パターンを決定するV通過演出決定処理を行う。

【4200】

このV通過演出決定処理では、第6乱数値を取得した後、図307に示すV通過演出パターン決定テーブルを参照し、ワークRAM303の当選時状態記憶領域に記憶されている遊技状態の情報と、ワークRAM303の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワークRAM303の保留連ストック個数カウンタに記憶されている保留連ストック個数と、取得した第6乱数値とに基づいて、V通過演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図310参照)に移す。

【4201】

S7531-44において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「小当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

【4202】

S7531-44において「小当り終了表示コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-45に移す。一方、「小当り終了表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-50に移す。

【4203】

S7531-45において、サブCPU301は、小当り終了演出を行うための演出パターンを決定する小当り終了演出決定処理を行う。

【4204】

この小当り終了演出決定処理では、図306(2)に示す小当り終了演出パターン決定テーブルを参照し、ワークRAM303の第2特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第2特別図柄の保留個数に基づいて、小当り終了演出パターンと演出ステージとを決定する。そして、決定した演出ステージの情報をワークRAM303の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図310参照)に移す。

【4205】

S7531-50において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【4206】

S7531-50において「大当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-51に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-52に移す。

10

20

30

40

50

【4207】

S7531-51において、サブCPU301は、大当り開始演出を行うための演出パターンを決定する大当り開始演出決定処理を行う。この大当り開始演出決定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）に応じて大当り開始演出の演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【4208】

S7531-52において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

10

【4209】

S7531-52において「大当り終了表示コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-53に移す。一方、「大当り終了表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-70に移す。

【4210】

S7531-53において、サブCPU301は、大当り遊技状態終了後の演出ステージを決定するための演出ステージ決定処理を行う。

【4211】

この演出ステージ決定処理では、ワークRAM303の当選時状態記憶領域を参照し、当選時の遊技状態が第2の時短遊技状態であるか否かを判別する。

20

【4212】

演出ステージ決定処理において当選時の遊技状態が第2の時短遊技状態でない場合（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態及び第1の時短遊技状態である場合）には、図308（1）に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1を参照し、ワークRAM303の当選時状態記憶領域に記憶されている遊技状態の情報と、ワークRAM303の停止図柄記憶領域に記憶されている当り図柄とに基づいて、演出ステージ（演出ステージ20または選択許可フラグON）を新たに決定する。

【4213】

ここで、新たに演出ステージ20が決定されたときには、演出ステージ20の情報をワークRAM303の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶して、今回の演出ステージ決定処理を終了し、処理をS7531-54に移す。

30

【4214】

また、選択許可フラグONが決定されたときには、大当り遊技状態終了時の終了インターバル時間以内の操作有効時間を設定し、初期の選択ステージを演出ステージ30として、遊技者から演出ボタン54の操作が入力される毎に演出ステージ30と演出ステージ31との選択ステージを切り替える。そして、操作有効時間が経過したときに、選択許可フラグがOFFとなり、選択ステージとして選択されている演出ステージが新たに決定され、新たに決定した演出ステージの情報をワークRAM303の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶する。なお、当選時の遊技状態が第2の時短遊技状態である場合には、選択許可フラグがONになることはない。この処理が終了すると、処理をS7531-54に移す。

40

【4215】

また、演出ステージ決定処理において当選時の遊技状態が第2の時短遊技状態である場合には、まずワークRAM303の第2装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを参照し、大当りまたは小当りとなるパラメータの個数となる「保留連ストック個数」を算出し、算出した「保留連ストック個数」をワークRAM303の保留連ストック個数カウンタに上書きして記憶する。

そして、図308（2）に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル2を参照し、ワークRAM303の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、上記S7531-43で決定された（実行された）V通過演出パターンと、ワークRAM

50

303の保留連ストック個数カウンタに記憶されている保留連ストック個数とに基づいて、演出ステージを新たに決定する。その後、新たに決定した演出ステージの情報をワークRAM303の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7531-54に移す。

【4216】

S7531-54において、サブCPU301は、大当り終了演出を行うための演出パターンを決定する大当り終了演出決定処理を行う。この大当り終了演出決定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄（当り図柄）や、上記S7531-53で新たに決定された演出ステージ、選択許可フラグON・OFFに応じて大当り終了演出の演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【4217】

S7531-70において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【4218】

S7531-70において「遊技状態指定コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-71に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-80に移す。

【4219】

S7531-71において、サブCPU301は、遊技状態指定コマンドの種類に応じて、現在の遊技状態を示す状態情報をワークRAM303の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7531-72に移す。

【4220】

また、本実施形態の状態情報更新処理において、通常遊技状態から第1の時短遊技状態の状態情報に更新されるとき（第1の時短遊技状態が開始するとき）には、ワークRAM303の「第1時短回数サブカウンタ」=7、「第2時短回数サブカウンタ」=1がセットされ、通常遊技状態から第2の時短遊技状態の状態情報に更新されるとき（第2の時短遊技状態が開始するとき）には、ワークRAM303の「第1時短回数サブカウンタ」=11、「第2時短回数サブカウンタ」=5がセットされることになる。

【4221】

S7531-72において、サブCPU301は、演出ステージを移行させるか否かを判定する演出ステージ移行判定処理を行う。

【4222】

この演出ステージ移行判定処理では、まず、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報に変更があったか否かを判定し、第1～3の時短遊技状態または第2の通常遊技状態から第1の通常遊技状態の状態情報に変更されるとき（第1の通常遊技状態に移行するとき）には演出ステージ2を決定し、第2、3の時短遊技状態から第2の通常遊技状態の状態情報に変更されるとき（第2の通常遊技状態に移行するとき）には演出ステージ10を決定し、第1の通常遊技状態から第3の時短遊技状態の状態情報に変更されるとき（第3の時短遊技状態に移行するとき）には演出ステージ30を決定する。次に、ワークRAM303の通常変動表示回数カウンタを参照し、第1の通常遊技状態において特別図柄の変動表示が所定回数（例えば20回）行われた場合には、演出ステージ0を決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【4223】

S7531-80において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。

【4224】

S7531-80において「デモ表示コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-81に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-90に移す。

【4225】

S7531-81において、サブCPU301は、遊技の待機中の演出を行うためのデモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【4226】

S7531-90において、サブCPU301は、その他、メインCPU201から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。例えば、第1大入賞口入賞コマンド及び第1大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310参照）に移す。

【9-7-4. 先読み演出決定処理】

次に、図314を参照して、演出パターン決定処理（図311参照）中でサブCPU301により実行される先読み演出決定処理の詳細について説明する。図314は、第7のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【4227】

S7601において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）を参照し、現在の遊技状態が「第1の通常遊技状態」であるか否かを判定する。

【4228】

S7601において「第1の通常遊技状態」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7602に移す。一方、「第1の通常遊技状態」でないと判定された場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310及び図311参照）に移す。

【4229】

S7602において、サブCPU301は、図305に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、共通禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。

【4230】

S7602において共通禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7603に移す。一方、共通禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立でないと判定された場合、処理をS7606に移す。

【4231】

S7603において、サブCPU301は、保留変化予告の保留予告演出パターンを決定する保留変化予告演出決定処理を行う。

【4232】

この保留変化予告演出決定処理では、第3乱数値を取得した後、図303に示す保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した先読みコマンド（図270参照）と、取得した第3乱数値とに基づいて、保留予告演出パターンを決定する。そして、保留変化予告を行う保留予告演出パターンが決定された場合、共通禁止条件5（図305参照）の成立を判定するために、ワークRAM303のフラグ記憶領域に第1先読みフラグが既にセットされているか（保留変化予告の実行中であるか否か）否かを判定する。第1先読みフラグが既にセットされていると、今回決定した保留予告演出パターンを破棄して、本処理を終了する。一方、第1先読みフラグがセットされていないと、ワークRAM303のフラグ記憶領域に第1先読みフラグをセット（第1先読みフラグをオン）し、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第1特別図柄の

10

20

30

40

50

保留個数に対応した回数をワークRAM303の第1先読み回数カウンタにセットして、本処理を終了する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7604に移す。

【4233】

S7604において、サブCPU301は、図305に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、第1禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。

【4234】

S7604において第1禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7603に移す。一方、第1禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立でないと判定された場合、処理をS7606に移す。

【4235】

S7605において、サブCPU301は、フラッシュ予告の入賞時予告演出パターンを決定する入賞時予告演出決定処理を行う。

【4236】

この入賞時予告演出決定処理では、第4乱数値を取得した後、図304に示すフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した先読みコマンド（図270参照）と、取得した第4乱数値とに基づいて、入賞時予告演出パターンを決定する。そして、フラッシュ予告を行う入賞時予告演出パターンが決定された場合、共通禁止条件5（図305参照）の成立を判定するために、ワークRAM303のフラグ記憶領域に第2先読みフラグが既にセットされているか（フラッシュ予告の実行中であるか否か）否かを判定する。第2先読みフラグが既にセットされていると、今回決定した入賞時予告演出パターンを破棄して、本処理を終了する。一方、第2先読みフラグがセットされていないと、ワークRAM303のフラグ記憶領域に第2先読みフラグをセット（第2先読みフラグをオン）し、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第1特別図柄の保留個数に対応した回数をワークRAM303の第2先読み回数カウンタにセットする。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7606に移す。

【4237】

S7606において、サブCPU301は、受信した先読みコマンドが第2特別図柄の先読みコマンドであるか否か、すなわち、第1の通常遊技状態において第2始動口7140に遊技球が入球したか否かを判定する。

【4238】

S7606において、受信した先読みコマンドが第2特別図柄の先読みコマンドであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7607に移す。一方、受信した先読みコマンドが第2特別図柄の先読みコマンドでないと判定された場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図310及び図311参照）に移す。

【4239】

S7607において、サブCPU301は、第1特別図柄の先読み情報の消去処理を行う。この消去処理では、第1先読みフラグ、第2先読みフラグ、第1先読み回数カウンタ、第2先読み回数カウンタ、保留予告演出パターン、入賞時予告演出パターンを消去（＝0）する。

【4240】

第1の通常遊技状態において保留変化予告やフラッシュ予告の先読み演出が行われている場合であっても、第2始動口7140に遊技球が入球すると、先読み演出の実行が中止されるようになっている。

【4241】

〔9－8．演出内容〕

以上の主制御回路200及びサブ制御回路300等の制御により実行される演出について

10

20

30

40

50

て、表示装置 7 の表示領域に表示される表示画像の演出内容の一例について説明する。

【4242】

(通常表示画像)

まず、図 315 を参照して、第 1 の通常遊技状態の通常表示画像について説明する。図 315 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態の通常表示画像の一例である。

【4243】

図 315 に示すように、第 1 の通常遊技状態の通常表示画像においては、表示装置 7 の表示領域の中央側に、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄 7071L、中図柄 7071C、右図柄 7071R が表示可能に構成されている。

10

【4244】

また、表示装置 7 の表示領域の右隅には、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 1 副図柄 7072、第 2 特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 2 副図柄 7073 が小さく表示可能に構成されている。

【4245】

本実施形態においては、第 1 の通常遊技状態のときに特別図柄の変動表示が行われる場合には、左図柄 7071L、中図柄 7071C 及び右図柄 7071R の主図柄の変動表示に加え、特別図柄の種類に応じて第 1 副図柄 7072 または第 2 副図柄 7073 の副図柄の変動表示も行われることになる。このことは、第 2 の通常遊技状態、第 1～3 の時短遊技状態についても同様である。ただし、第 1 の時短遊技状態のときに特別図柄の変動表示が行われる場合には、左図柄 7071L、中図柄 7071C 及び右図柄 7071R の主図柄が表示されず、第 1 副図柄 7072 または第 2 副図柄 7073 のみの変動表示が行われることになる。

20

【4246】

また、本実施形態においては、左図柄 7071L、中図柄 7071C 及び右図柄 7071R の主図柄は、「1～9」の数字やキャラクタの図柄で構成され、大当たりや小当たりのときには、全て同じ図柄で停止表示されることになる。これに対し、第 1 副図柄 7072 及び第 2 副図柄 7073 の副図柄は、「○・×・□・△」等の記号で構成され、大当たりや小当たりのときであっても、異なる記号の組み合わせが停止表示されるように構成されている。

30

【4247】

表示装置 7 の表示領域の左下には、第 1 特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第 1 特別図柄の保留個数に応じて、第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) に始動情報が記憶されていることを示す第 1 保留画像 7074a、第 1 特別図柄始動記憶領域 (2) に始動情報が記憶されていることを示す第 2 保留画像 7074b、第 1 特別図柄始動記憶領域 (3) に始動情報が記憶されていることを示す第 3 保留画像 7074c、第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に始動情報が記憶されていることを示す第 4 保留画像 7074d が表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像 7075 が表示可能に構成されている。なお、本実施形態には、第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

40

【4248】

(カード演出及び扉演出)

次に、図 316 を参照して、第 1 の通常遊技状態において第 2 特別図柄の変動表示が行われたときのカード演出及び扉演出について説明する。図 316 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のカード演出及び扉演出を説明する表示画像の一例である。

【4249】

なお、カード演出の説明においては、図 315 で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極

50

めて小さく表示される第1副図柄7072、第2副図柄7073の図示についても省略する。このことは、図317～図323で説明する演出においても同様である。

【4250】

図316の左列(a)、(b-1)、(c-1)、(d-1)は、第1の通常遊技状態において特別図柄の変動表示回数=599であり、第2特別図柄の抽選結果として大当たりであるときに、図柄演出パターンA14(図296参照)で実行されるカード演出の一例である。

【4251】

また、図316の右列(a)、(b-2)、(c-2)、(d-2)は、第1の通常遊技状態において特別図柄の変動表示回数=599であり、第2特別図柄の抽選結果としてハズレであるときに、カード演出が実行されずに、演出パターン100(図296参照)で実行される扉演出の一例である。

【4252】

図316(a)は、第1の通常遊技状態において599回転目の第2特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【4253】

図316(b-1)は、第2特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が開始されたときの表示画像の一例である。図316(b-1)に示すように、図柄演出パターンA14(図296参照)が決定されてカード演出が開始されると、大当たり、小当たり、ハズレの文字が記載されたチャンスカードが裏返しになってシャッフルされ、そのカードを1つ選択するような演出が行われる。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【4254】

図316(c-1)は、第2特別図柄の変動表示が行われており、カード演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。図316(c-1)に示すように、カード演出において1つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、大当たりの文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

【4255】

図316(d-1)は、第2特別図柄の変動表示が終了するときに、第2特別図柄の抽選結果として大当たりであることが報知される表示画像の一例である。図316(d-1)に示すように、大当たりの文字が記載されたチャンスカードが表示されると、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく表示され、全ての主図柄が同じ図柄で停止表示され、遊技者に大当たりであることが報知される。

【4256】

図316(b-2)は、第2特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が実行されずに扉演出が開始されたときの表示画像の一例である。図316(b-2)に示すように、演出パターン100(図296参照)が決定されて扉演出が開始されると、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような演出が行われる。ここで、扉演出の演出パターンはその演出の終了時間が規定されておらず、演出終了の指示があるまでは、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような演出が繰り返し行われる。

【4257】

図316(c-2)は、第2特別図柄の変動表示が終了し、扉演出が終了するときの表示画像の一例である。図316(c-2)に示すように、第2特別図柄の変動表示が終了すると(特別図柄演出停止コマンドを受信すると)、扉が閉まる演出が行われ、全ての装飾図柄が停止表示を行う。

【4258】

図316(d-2)は、図316(c-2)から引き続き、600回転目の特別図柄の変動表示を開始するときの表示画像の一例である。図316(d-2)に示すように、第

10

20

30

40

50

1の通常遊技状態から600回転目の特別図柄の変動表示を開始するときに扉が開放され、第1の通常遊技状態からB時短遊技状態（第3の時短遊技状態）に移行したことが背景等によって報知される。なお、図316のS7531-72において上述したように、第1の通常遊技状態からB時短遊技状態（第3の時短遊技状態）に移行したときには、初期値の演出ステージとして男性キャラクタの演出ステージ30が決定されることになる。

【4259】

（戦国突入チャンス）

次に、図317を参照して、第1の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出について説明する。図317は、第7のパチンコ遊技機における第1の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出を説明する表示画像の一例である。

【4260】

図317は、第1の時短遊技状態において第2特別図柄の抽選結果として大当たりまたは小当たりであるときに、戦国突入チャンスの演出として、図柄演出パターンC4～C7（図299参照）で実行されるボスバトル演出の一例である。

【4261】

図317（a）は、第1の時短遊技状態の戦国突入チャンスが開始されたときの表示画像の一例である。図317（a）に示すように、第1の時短遊技状態の戦国突入チャンスにおいては、一例として、表示領域の右上に遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、戦国突入チャンス用ステージを示す「演出ステージ20」の背景とが表示されている。

【4262】

図317（b）は、第1の時短遊技状態において第2始動口7140に遊技球が入球して、第2特別図柄の変動表示中のときに行われるボスバトル演出の表示画像の一例である。

【4263】

ここで、図268（1）及び図299で上述したように、第1の時短遊技状態において第2始動口7140に遊技球が入球することにより行われる第2特別図柄の抽選は、第1の時短遊技状態の最終変動時となり、第2特別図柄の変動表示時間が極めて短い変動表示時間（0.2秒）に決定され、第2特別図柄の図柄確定時間が極めて長い図柄確定時間（89秒）に決定される。

【4264】

このため、図317（b）に示すように、第1の時短遊技状態において第2始動口7140に遊技球が入球すると、主図柄が表示されずに、第2副図柄7073の変動表示がすぐさま停止表示される。このとき、第2特別図柄の変動表示のときに開始されたボスバトル演出は、第2特別図柄の停止表示に合わせて終了することなく、ボスキャラクタが継続して表示されている。

【4265】

図317（c）は、第2特別図柄の図柄確定表示中のときに行われるボスバトル演出の表示画像の一例である。図317（c）に示すように、第2特別図柄の図柄確定表示中のときには、ボスキャラクタと戦うような演出が行われ、第2特別図柄の変動表示中に開始されたボスバトル演出が継続して実行されている。

【4266】

図317（d）は、第2特別図柄の図柄確定表示中のときに行われるボスバトル演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。図317（d）に示すように、ボスキャラクタと戦いに勝利すると、第2特別図柄の抽選結果として大当たりまたは小当たりであることが報知され、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に移行することになる。

【4267】

そして、第1の時短遊技状態からの大当たり遊技状態（小当たり遊技状態を経由する場合も含む）の終了時には、選択許可フラグがONになり、遊技者による戦国タイムの演出ステージの選択が可能になる。

10

20

30

40

50

【 4 2 6 8 】

（遊技者による演出ステージの選択）

次に、図 3 1 8 を参照して、遊技者による戦国タイムの演出ステージの選択について説明する。図 3 1 8 は、第 7 のパチンコ遊技機における遊技者による演出ステージの選択を説明する表示画像の一例である。

【 4 2 6 9 】

ここで、図 3 0 8 （ 1 ）で上述したように、当選時の遊技状態が第 1 の通常遊技状態であるときに図柄指定コマンド「z A 2 ～ 4」に対応した当り図柄である場合、当選時の遊技状態が第 2 の通常遊技状態である場合、当選時の遊技状態が第 1 の時短遊技状態である場合には、いずれの場合であっても、いわゆる初当りまたは引き戻し当りとして第 2 の時短遊技状態に移行することから、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて、遊技者による戦国タイムの演出ステージの選択を可能にしている。

【 4 2 7 0 】

図 3 1 8 （ a ）は、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて戦国タイムの演出ステージを選択するときの表示画像の一例である。図 3 1 7 （ a ）に示すように、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいては、遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、演出ボタン 5 4 の操作を示す演出ボタン操作画像と、演出ボタン 5 4 の操作有効時間の残り時間を示す残存時間画像と、演出ボタン 5 4 によるステージ選択の操作方法を説明する操作説明画像と、男性キャラクタステージ（演出ステージ 3 0）と女性キャラクタステージ（演出ステージ 3 0）との選択を示すステージ選択画像とが表示されている。

【 4 2 7 1 】

図 3 1 8 （ b ）は、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて戦国タイムの演出ステージが決定されたときの表示画像の一例である。図 3 1 7 （ b ）に示すように、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて、演出ボタン 5 4 の操作有効時間が経過したとき（残存時間画像がゼロになったとき）には、選択していた演出ステージが戦国タイムの演出ステージとして決定されることになる。

【 4 2 7 2 】

（戦国タイム演出）

次に、図 3 1 9 及び図 3 2 0 を参照して、戦国タイム演出について説明する。図 3 1 9 は、第 7 のパチンコ遊技機における男性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。また、図 3 2 0 は、第 7 のパチンコ遊技機における女性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。

【 4 2 7 3 】

図 3 1 9 （ a ）は、第 2 の時短遊技状態の戦国タイム演出が開始されたときの表示画像の一例である。図 3 1 9 （ a ）に示すように、第 2 の時短遊技状態の戦国タイム演出においては、一例として、表示領域の左上に戦国タイムの残り変動表示回数（第 2 時短回数）を示す残存回数画像と、遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、戦国タイムの演出ステージの背景とが表示されている。なお、図 3 1 9 （ a ）においては、男性キャラクタ用のプレミアステージ 1（保留連ストック個数＝1）を示す「演出ステージ 4 1」の星柄の背景が表示されている。また、男性キャラクタの通常ステージを示す「演出ステージ 3 0」は、無地の背景とされている。

【 4 2 7 4 】

図 3 1 9 （ b ）は、第 2 の時短遊技状態において第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球して、第 2 特別図柄の変動表示中のときに行われる戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターン P 1 0、P 1 3、P 1 6 により実行される演出（図 3 0 0 及び図 3 0 1 参照））の表示画像の一例である。図 3 1 9 （ b ）に示すように、「演出ステージ 4 1」に対応して男性キャラクタと星柄の背景とが表示され、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示され

る。このとき、装飾図柄の演出として左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、全ての図柄がバラバラで高速の変動表示を開始し、左右図柄が順番に仮停止することなく、全ての図柄が略同時に停止表示をする通常変動態様の演出が行われることになる。

【4275】

図319(c)は、第2特別図柄の変動表示が終了するときに、特別図柄の抽選結果として大当たりまたは小当たりであることが報知される戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターンP10、P13、P16により実行される演出）の表示画像の一例である。図319(c)に示すように、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく表示され、全ての主図柄が同じ図柄で停止表示されて、第2特別図柄の抽選において大当たりまたは小当たりとなったことが報知される。なお、第2特別図柄の抽選でハズレであるときには、左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の右下に縮小表示されたままバラバラの図柄で停止表示される。

10

【4276】

図319(d)は、男性キャラクターの演出ステージが選択されており、小当たり遊技状態が開始されたときに行われる戦国タイム演出（例えば、小当たり開始演出パターン10により実行される演出（図306参照））の表示画像の一例である。図319(d)に示すように、小当たり遊技状態においては男性キャラクターが背景A1（例えば、青背景）で遊技球をV入賞口7156へ通過させることを指示する演出が行われる。このとき、背景A1（例えば、青背景）または背景A2（例えば、赤背景）によって、保留連ストック個数を事前に示唆することができる。

20

【4277】

図319(e)は、男性キャラクターの演出ステージが選択されており、小当たり遊技状態において遊技球がV入賞口7156に通過したときに行われる戦国タイム演出（例えば、V通過演出パターン11により実行される演出（図307参照））の表示画像の一例である。図319(e)に示すように、小当たり遊技状態において遊技球がV入賞口7156に通過すると、第1表示態様でV表示されるとともに、保留連ストック個数=1であれば、保留連ストック個数=1を示唆する「STOCK1」が表示可能となっている。このように、男性キャラクターの演出ステージにおいては遊技球がV入賞口7156に通過すると、保留連ストック個数を報知可能になっている。

【4278】

図320(a)は、第2の時短遊技状態の戦国タイム演出が開始されたときの表示画像の一例である。図320(a)に示すように、第2の時短遊技状態の戦国タイム演出においては、一例として、表示領域の左上に戦国タイムの残り変動表示回数（第2時短回数）を示す残存回数画像と、遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、戦国タイムの演出ステージの背景とが表示されている。なお、図320(a)においては、女性キャラクター用のプレミアステージ（保留連ストック個数≥1）を示す「演出ステージ40」のハート柄の背景が表示されている。また、女性キャラクターの通常ステージを示す「演出ステージ31」は無地の背景とされている。

30

【4279】

図320(b)は、第2の時短遊技状態において第2始動口7140に遊技球が入球して、第2特別図柄の変動表示中のときに行われる戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターンP12、P15、P18により実行される演出（図300及び図301参照））の表示画像の一例である。図320(b)に示すように、「演出ステージ40」に対応して女性キャラクターとハート柄の背景とが表示され、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。このとき、装飾図柄の演出として左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、全ての図柄がバラバラで高速の変動表示を開始し、左右図柄が順番に仮停止することなく、全ての図柄が略同時に停止表示をする通常変動態様の演出が行われることになる。

40

【4280】

図320(c)は、第2特別図柄の変動表示が終了するときに、特別図柄の抽選結果と

50

して大当たりまたは小当たりであることが報知される戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターン P 1 2、P 1 5、P 1 8 により実行される演出）の表示画像の一例である。図 3 2 0（c）に示すように、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく表示され、全ての主図柄が同じ図柄で停止表示されて、第 2 特別図柄の抽選において大当たりまたは小当たりとなったことが報知される。なお、第 2 特別図柄の抽選でハズレであるときには、左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の右下に縮小表示されたままバラバラの図柄で停止表示される。

【 4 2 8 1 】

図 3 2 0（d）は、女性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当たり遊技状態が開始されたときに行われる戦国タイム演出（例えば、小当たり開始演出パターン 2 0 により実行される演出（図 3 0 6 参照））の表示画像の一例である。図 3 2 0（d）に示すように、小当たり遊技状態においては女性キャラクタが背景 A 1（例えば、青背景）で遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する演出が行われる。このとき、背景 A 1（例えば、青背景）または背景 A 2（例えば、赤背景）によって、保留連ストック個数を事前に示唆することができる。

【 4 2 8 2 】

図 3 2 0（e-1）は、女性キャラクタの演出ステージが選択されており、保留連ストック個数 = 0 である場合に、小当たり遊技状態において遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過したときに行われる戦国タイム演出（例えば、V 通過演出パターン 2 0 により実行される演出（図 3 0 7 参照））の表示画像の一例である。図 3 2 0（e-1）に示すように、保留連ストック個数 = 0 である場合に遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過すると、第 2 表示態様で V 表示可能となっている。

【 4 2 8 3 】

図 3 2 0（e-2）は、女性キャラクタの演出ステージが選択されており、保留連ストック個数 ≥ 1 である場合に、小当たり遊技状態において遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過したときに行われる戦国タイム演出（例えば、V 通過演出パターン 2 1 により実行される演出）の表示画像の一例である。図 3 2 0（e-2）に示すように、保留連ストック個数 ≥ 1 である場合に遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過すると、特殊表示態様で V 表示可能となっている。

【 4 2 8 4 】

このように、女性キャラクタの演出ステージにおいては遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過すると、保留連ストック個数 ≥ 1 （保留連ストック個数があるか否か）を報知可能になっている。

【 4 2 8 5 】

（小当たり遊技状態：パンク）

次に、図 3 2 1 を参照して、小当たり遊技状態において遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過しなかったとき（いわゆるパンクのとき）に行われる演出について説明する。図 3 2 1 は、第 7 のパチンコ遊技機における小当たり遊技状態において遊技球が V 入賞口を通過しなかったときに行われる演出を説明する表示画像の一例である。

【 4 2 8 6 】

図 3 2 1（a）は、男性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当たり遊技状態が開始されたときに行われる戦国タイム演出の表示画像の一例である。図 3 2 1（a）に示すように、小当たり遊技状態においては男性キャラクタが遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する演出が行われるが、遊技者が右打ち等を行わずに、遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過しなかったものとする。

【 4 2 8 7 】

図 3 2 1（b）は、遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過せずに小当たり遊技状態が終了するときに行われる演出（例えば、演出パターン 1 0 1、1 0 2 により実行される演出（図 3 0 6 参照））の表示画像の一例である。図 3 2 1（b）に示すように、小当たり遊技状態の終了インターバル時間においては、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間

に亘って半開きの扉がガタガタした後に扉が閉まるような扉演出が行われる。

【4288】

図321(c-1)は、扉演出が行われた後に、小当り遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留個数があるときに行われる演出(例えば、演出パターン102により実行される演出)の表示画像の一例である。図321(c-1)に示すように、小当り遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留個数があるときには、扉が開放され、第2の通常遊技状態における連続バトルの専用ステージ(演出ステージ10)に移行することを報知する連続バトル突入演出が行われる。

【4289】

図321(c-2)は、扉演出が行われた後に、小当り遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留個数がないときに行われる演出(例えば、演出パターン101により実行される演出)の表示画像の一例である。図321(c-2)に示すように、小当り遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留個数がないときには、扉が開放され、第1の通常遊技状態における限定演出状態の海辺ステージ(演出ステージ2)に移行することを報知するステージチェンジ演出が行われる。

【4290】

(戦国タイムの終了)

次に、図322を参照して、戦国タイムが終了するときに行われる演出について説明する。図322は、第7のパチンコ遊技機における戦国タイムが終了するときの演出を説明する表示画像の一例である。

【4291】

図322(a)は、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の最終変動時において、特別図柄の変動表示が開始されたときに行われる戦国タイム演出の表示画像の一例である。図322(a)に示すように、「演出ステージ30」に対応して男性キャラクタと無地の背景とが表示され、表示領域の右下には縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が変動表示されている。

【4292】

図322(b)は、特別図柄の抽選でハズレと判定され、特別図柄の変動表示が行われているときに行われる戦国タイムのリザルト演出(例えば、図柄演出パターンF10~F13、F20~F23により実行される演出(図301参照))の表示画像の一例である。図322(b)に示すように、戦国タイムの遊技結果として、大当り回数の情報や遊技者に払い出された遊技球数を示す獲得ポイント等が表示され、特別図柄の変動表示の終了とともに、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄がバラバラの図柄で停止表示される。

【4293】

図322(c-1)は、特別図柄の変動表示の終了したときに第2特別図柄の保留個数がある場合に、特別図柄の図柄確定表示中のときに行われる連続バトル突入演出の表示画像の一例である。図322(c-1)に示すように、特別図柄の図柄確定表示中においては、第2の通常遊技状態における連続バトルの専用ステージ(演出ステージ10)に移行することを報知する連続バトル突入演出が行われる。

【4294】

図322(c-2)は、特別図柄の変動表示の終了したときに第2特別図柄の保留個数がない場合に、特別図柄の図柄確定表示中のときに行われる扉演出の表示画像の一例である。図322(c-2)に示すように、特別図柄の図柄確定表示中においては、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタした後に扉が閉まるような扉演出が行われる。

【4295】

(連続バトルの演出)

次に、図323を参照して、第2の通常遊技状態の連続バトルの演出について説明する。図323は、第7のパチンコ遊技機における第2の通常遊技状態の連続バトルの演出を

10

20

30

40

50

説明する表示画像の一例である。

【4296】

図323は、第2の通常遊技状態において第2特別図柄の抽選結果として2変動目に当たりとなるときに、1変動目が図柄演出パターンR2（図298参照）による連続バトルの演出が実行され、2変動目が図柄演出パターンR10、R11（図298参照）による連続バトルの演出が実行される一例である。

【4297】

図323（a）は、第2の通常遊技状態の連続バトルの演出が開始されたときの表示画像の一例である。図323（a）に示すように、第2の通常遊技状態の連続バトルの演出においては、一例として、表示領域の右上に遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、表示領域の左側に第2特別図柄の変動表示回数に対応した1～3回戦表示画像と、表示領域の中央に闘技場を模した連続バトルの専用ステージ（演出ステージ10）の背景とが表示されている。また、左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、連続バトルの演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【4298】

図323（b）は、第2の通常遊技状態において1変動目の第2特別図柄の変動表示が開始したときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図323（b）に示すように、連続バトルの演出として、主人公キャラクターとライバルキャラクターとが登場して対決をする演出（図柄演出パターンR2による連続バトルの演出）が行われる。

【4299】

図323（c）は、第2の通常遊技状態において1変動目の第2特別図柄の変動表示が終了するときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図323（c）に示すように、連続バトルの演出結果として、対決の決着がつかないものの主人公キャラクターが優勢として引き分けになる演出が行われる。

【4300】

図323（d）は、第2の通常遊技状態において2変動目の第2特別図柄の変動表示が開始したときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図323（d）に示すように、連続バトルの演出として、主人公キャラクターとライバルキャラクターとが引き続き対決をする演出（図柄演出パターンR10、R11による連続バトルの演出）が行われる。

【4301】

図323（e）は、第2の通常遊技状態において2変動目の第2特別図柄の変動表示が終了するときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図323（e）に示すように、連続バトルの演出結果として、対決の決着がつき、主人公キャラクターが勝利した演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が、全て同じ図柄で仮停止表示される。その後、全て同じ図柄で仮停止表示され主図柄が、表示領域の中央に大きく表示され、遊技者に大当たりまたは小当たりとなったことが報知されることになる。

【4302】

このように、第7のパチンコ遊技機では、第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態、第1の時短遊技状態、第2の時短遊技状態及び第3の時短遊技状態への移行を可能とし、各遊技状態に応じて適切な演出を行うので、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【4303】

また、第7のパチンコ遊技機では、第1の通常遊技状態における先読み演出（保留変化予告、フラッシュ予告）において、図305等において説明したように、その遊技状況等に応じて先読み演出の実行の可否を決定しているので、先読み演出を適切なタイミングで実行し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【4304】

また、第7のパチンコ遊技機では、イレギュラーな遊技態様で行われたときにも、そのイレギュラーな遊技態様による遊技状態の移行にあわせて、適切な演出パターンによる演

10

20

30

40

50

出を実行していることから、遊技性の維持及び向上を図ることができる。

【４３０５】

また、第７のパチンコ遊技機では、図２７５等において説明したように、第２特別図柄の変動表示時間を極めて短い第１の変動表示時間に決定することにより第１の時短遊技状態を素早く終了させ、普通電動役物７１４６に関する普電用の規定個数を１個とし、第１の時短遊技状態の普通図柄の変動表示時間を第２特別図柄の第１の変動表示時間以上に設定したため、第２特別図柄の保留個数を記憶させない第１の時短遊技状態の制御を行うことができる。また、第２特別図柄の保留個数を記憶させる第２の時短遊技状態の制御を行うこともできる。

【４３０６】

また、第７のパチンコ遊技機では、図３１７等において説明したように、第１の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出においては、第２特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたって演出を実行するので、演出の自由度を向上し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【４３０７】

また、第７のパチンコ遊技機では、図３１９及び図３２０等において説明したように、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって行われる期間である「戦国タイム」において、同じ演出ステージに基づいた演出が行われるので、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって一連の演出のように実行させることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。さらに、戦国タイム演出においては、小当り開始演出パターン及びＶ通過演出パターンによって保留連ストック個数を示唆することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【４３０８】

（その他）

上述の第７のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【４３０９】

また、第７のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【４３１０】

更に、上記「４．拡張例」は、第７のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【４３１１】

【１０．第８のパチンコ遊技機】

次に、第８のパチンコ遊技機について説明する。第８のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第８のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

【４３１２】

なお、第８のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【４３１３】

また、第８のパチンコ遊技機は、特定条件下（時短遊技状態）における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数（例えば１００回）に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制する「回数リミッタ機能」を備えている。さらに、第８のパチンコ遊技機は、「回数リミッタ

10

20

30

40

50

機能」に加え、1日あたりに大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数しており、累計大当り出玉数が所定の打止出玉数（例えば10万個）に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制する「出玉リミッタ機能」も備えている。

【4314】

以降、第8のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【4315】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を1回の「可変表示」と称する。

【4316】

【10-1. 遊技盤ユニット】

図324を参照して、第8のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット8010について説明する。この遊技盤ユニット8010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43（図2参照）の後方に位置するようにベースドア3（図2参照）の前方に配置される。

【4317】

図324は、第8のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット8010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット8010は、遊技盤としての遊技パネル8100を備え、遊技パネル8100に各種部材が配置され、遊技パネル8100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【4318】

図324に示されるように、第8のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット8010は、第1のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート8126と、第2始動口8140と、普通電動役物ユニット8145と、第1特別電動役物ユニット8130と、第2特別電動役物ユニット8150との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【4319】

なお、第8のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口8120は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口120と機能的にも共通するものであるが、第2始動口8140との関連性から、第1のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【4320】

（通過ゲート）

通過ゲート8126は、右側領域107の後述する普通電動役物ユニット8145の上方に配置されており、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。そして、通過ゲート8126には、通過ゲート8126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ8127（後述の図325参照）が備えられている。なお、本実施形態においては、通過ゲート8126を右側領域107における普通電動役物ユニット8145の上方に配置したが、通過ゲート8126を右側領域107における普通電動役物ユニット8145の下方に配置してもよい。

【4321】

通過ゲート8126に遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート8126に遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球（例えば1個の遊技

10

20

30

40

50

球)が払い出されるような入賞口としてもよい。

【4322】

また、通過ゲート8126を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること(大当たりとなる特別図柄が停止表示されていること)を前提として、通過ゲート8126に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当たり遊技状態に移行するようにしてもよい。

【4323】

(第1始動口)

第1始動口8120は、表示装置7の表示領域の下方の遊技領域105に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第1始動口8120には、第1始動口8120への遊技球の入球を検出する第1始動口スイッチ8121(後述の図325参照)が備えられている。

10

【4324】

第1始動口8120に遊技球が入球すると、第1特別図柄抽選(第1特別図柄の当たり判定処理)や、第1特別図柄の可変表示や、第1始動口用の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出しが行われたりする。第1始動口8120に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【4325】

(第2始動口)

第2始動口8140は、右側領域107であって後述する通過ゲート8126の下方(下流側)に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット8145に設けられており、右打ちされた遊技球が入球可能(左打ちされた遊技球が入球困難または不可能)となっている。そして、第2始動口8140には、第2始動口8140への遊技球の入球を検出する第2始動口スイッチ8141が備えられている。

20

【4326】

また、本実施形態においては、第2始動口8140は、通過ゲート8126の下方(下流側)側に配置されているところから、通過ゲート8126を通過した遊技球は、後述する普通電動役物8146が作動しているときには、第2始動口8140への遊技球の入球が可能となっている。

30

【4327】

第2始動口8140に遊技球が入球すると、第2特別図柄抽選(第2特別図柄の当たり判定処理)や、第2特別図柄の可変表示や、第2始動口用の賞球(例えば1個の遊技球)の払い出しが行われたりする。第2始動口8140に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【4328】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット8145は、右側領域107であって通過ゲート8126の下方(下流側)に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット8145は、第2始動口8140と、第2始動口8140への遊技球の入球を検出する第2始動口スイッチ8141と、普通電動役物8146とを一体化したユニット体である。

40

【4329】

普通電動役物8146は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ8147と、この普電用シャッタ8147を作動させる普電用ソレノイド8148(後述の図325参照)とを備える。普通電動役物8146すなわち普電用シャッタ8147は、第2始動口8140への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第2始動口8140への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【4330】

具体的には、普電用シャッタ8147は、第2始動口8140の入口近傍に配置された

50

略三角形の入球防止部と第2始動口8140に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ8147が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第2始動口8140の入口と対向する対向領域に位置して、第2始動口8140への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル8100の表面に埋没し、右側領域107に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ8147が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第2始動口8140の入口と対向しない回避領域（例えば、遊技釘の傘上部から保護ガラス43までの空隙）に位置して、第2始動口8140への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル8100の表面から突出して、右側領域107に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第2始動口8140へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ8147に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

10

【4331】

また、普通電動役物8146は、第2始動口8140を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば1個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していても第2始動口8140を閉鎖状態にさせる。

【4332】

（第1特別電動役物ユニット）

第1特別電動役物ユニット8130は、右側領域107において通過ゲート8126、普通電動役物ユニット8145及び後述する第2特別電動役物ユニット8150よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第1特別電動役物ユニット8130は、右側領域107において通過ゲート8126、普通電動役物ユニット8145及び後述する第2特別電動役物ユニット8150の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域106に設けられていてもよい。

20

【4333】

第1特別電動役物ユニット8130は、第1大入賞口8131と、第1大入賞口8131への遊技球の入球を検出する第1大入賞口カウントスイッチ8132（後述の図325参照）と、前後方向に進退可能な第1特電用シャッタ8134と、この第1特電用シャッタ8134を作動させる第1特電用ソレノイド8135（後述の図325参照）とを一体化したユニット体である。

30

【4334】

第1大入賞口8131は、大当りのときに開放される入賞口であり、1回の大当りにおける1つのラウンドにおいて第1大入賞口8131に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば10個）が規定されている。この第1大入賞口8131に1つの遊技球が入球する毎に、第1大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）が払い出されることになる。

【4335】

第1大入賞口8131が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第1のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第2大入賞口8151が開放し、開放された第2大入賞口8151に進入した遊技球が第2大入賞口8151内のV入賞口8156に入賞した場合の第2のルートのときである。

40

【4336】

第1特電用シャッタ8134は、第1特電用ソレノイド8135（後述の図325参照）の作動により、第1大入賞口8131への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第1大入賞口8131への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。

【4337】

具体的には、第1特電用シャッタ8134は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第1特電用シャッタ8134が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第

50

1 大入賞口 8 1 3 1 が開口し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第 1 大入賞口 8 1 3 1 へ誘導する。一方、第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第 1 大入賞口 8 1 3 1 を閉鎖し、第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。なお、上記の第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 に代えて、下方が軸支され、左右のいずれか一方側に傾斜可能な可動部材を採用してもよい。

【 4 3 3 8 】

(第 2 特別電動役物ユニット)

第 2 特別電動役物ユニット 8 1 5 0 は、右側領域 1 0 7 において通過ゲート 8 1 2 6 及び普通電動役物ユニット 8 1 4 5 の下方（下流側）に設けられている。なお、第 2 特別電動役物ユニット 8 1 5 0 は、通過ゲート 8 1 2 6 または普通電動役物ユニット 8 1 4 5 の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 1 0 6 に設けられていてもよい。

【 4 3 3 9 】

第 2 特別電動役物ユニット 8 1 5 0 は、第 2 大入賞口 8 1 5 1 と、第 2 大入賞口 8 1 5 1 への遊技球の入球を検出する第 2 大入賞口カウントスイッチ 8 1 5 2 と、第 2 大入賞口 8 1 5 1 を開閉させることが可能な第 2 特電用シャッタ 8 1 5 4 と、この第 2 特電用シャッタ 8 1 5 4 を作動させて第 2 大入賞口 8 1 5 1 を開閉させる第 2 特電用ソレノイド 8 1 5 5（後述の図 3 2 5 参照）と、第 2 大入賞口 8 1 5 1 に進入した遊技球が通過可能な V 入賞口 8 1 5 6 と、V 入賞口 8 1 5 6 に遊技球が通過したことを検出する V 入賞口スイッチ 8 1 5 7 と、第 2 大入賞口 8 1 5 1 に進入した遊技球のうち V 入賞口 8 1 5 6 に進入しなかった遊技球が通過可能なハズレ口 8 1 5 8 と、V 入賞口 8 1 5 6 を開閉させる V シャッタ 8 1 5 9 と、この V シャッタ 8 1 5 9 を作動させて V 入賞口 8 1 5 6 を開閉させる V シャッタ用ソレノイド 8 1 6 0（後述の図 3 2 5 参照）とを一体化したユニット体である。

【 4 3 4 0 】

第 2 大入賞口 8 1 5 1 は、小当りのときに開放される入賞口であり、1 回の小当りにおいて第 2 大入賞口 8 1 5 1 に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば 1 0 個）が規定されている。この第 2 大入賞口 8 1 5 1 に 1 つの遊技球が入球する毎に、第 2 大入賞口用の賞球（例えば 1 5 個の遊技球）が払い出されることになる。

【 4 3 4 1 】

第 2 特電用シャッタ 8 1 5 4 は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第 2 特電用ソレノイド 8 1 5 5（後述の図 3 2 5 参照）の作動により、第 2 特電用シャッタ 8 1 5 4 を前方に進出させて第 2 大入賞口 8 1 5 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第 2 特電用シャッタ 8 1 5 4 を後方に退出させて第 2 大入賞口 8 1 5 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【 4 3 4 2 】

V 入賞口 8 1 5 6 は、V シャッタ 8 1 5 9 により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【 4 3 4 3 】

第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V 入賞口 8 1 5 6 への遊技球の通過したときの第 2 大入賞口 8 1 5 1 の開放を 1 ラウンド目として、V 入賞口 8 1 5 6 への遊技球の通過した後（2 ラウンド目以降）は、第 1 大入賞口 8 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V 入賞口 8 1 5 6 への遊技球の通過した後（2 ラウンド目以降）も、第 2 大入賞口 8 1 5 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【 4 3 4 4 】

また、例えば第 1 大入賞口 8 1 3 1 の内部に V 入賞口を設ける等によって、V 入賞口お

10

20

30

40

50

よび大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第1大入賞口8131が開放状態とされ、第1大入賞口8131の内部に設けられたV入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第2のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【4345】

ハズレ口8158は、第2大入賞口8151に進入したもののV入賞口8156を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口8158を通過した遊技球は機外に排出される。なお、小当りのときに、開放した第2大入賞口8151に進入した遊技球のすべてがハズレ口8158を通過し、V入賞口8156への遊技球の通過がなかった場合、小当り遊技状態から大当り遊技状態には移行されないことになる。

10

【4346】

Vシャッタ8159は、Vシャッタ用ソレノイド8160（後述の図325参照）の作動により、V入賞口8156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【4347】

特に、第8のパチンコ遊技機においては、同じ小当り（小当り遊技状態）であっても、Vシャッタ8159の作動態様（Vシャッタ用ソレノイド8160の作動タイミング）により、V入賞口8156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な「転落小当り」と、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）な「V小当り」との異なる種別の小当りを創出している。

20

【4348】

【10-2. 電氣的構成】

次に、図325を参照して、第8のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図325は、第8のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【4349】

図325に示されるように、第8のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路300と、払出・発射制御回路400と、電源供給回路450とから構成される。

30

【4350】

しかしながら、第8のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続されるデバイス、サブ制御回路300及び払出・発射制御回路400の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【4351】

【10-2-1. 主制御回路】

主制御回路200は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続される普電用ソレノイド8148、第1特電用ソレノイド8135、第2特電用ソレノイド8155、Vシャッタ用ソレノイド8160、第1始動口スイッチ8121、第2始動口スイッチ8141、通過ゲートスイッチ8127、第1大入賞口カウントスイッチ8132、第2大入賞口カウントスイッチ8152、V入賞口スイッチ8157の構成が一部異なっている。

40

【4352】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド8148は、普電用シャッタ8147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド8148は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、普電用シャッタ8147を前方に進出させて第2始動口8140を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、普電用シャッタ8147を後方に退出させて第2始動口8140を閉鎖状態とさせる。

50

【 4 3 5 3 】

(第 1 特電用ソレノイド)

第 1 特電用ソレノイド 8 1 3 5 は、開閉扉からなる第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 を作動させる電磁ソレノイドである。第 1 特電用ソレノイド 8 1 3 5 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 を前方に倒れさせ第 1 大入賞口 8 1 3 1 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF である) と、第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 を後方に倒立させて第 1 大入賞口 8 1 3 1 を閉鎖状態とさせる。

【 4 3 5 4 】

(第 2 特電用ソレノイド)

第 2 特電用ソレノイド 8 1 5 5 は、第 2 特電用シャッタ 8 1 5 4 を作動させる電磁ソレノイドである。第 2 特電用ソレノイド 8 1 5 5 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、第 2 特電用シャッタ 8 1 5 4 を後方に退出させて第 2 大入賞口 8 1 5 1 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF である) と、第 2 特電用シャッタ 8 1 5 4 を前方に進出させて第 2 大入賞口 8 1 5 1 を閉鎖状態とさせる。

【 4 3 5 5 】

(V シャッタ用ソレノイド)

V シャッタ用ソレノイド 8 1 6 0 は、V シャッタ 8 1 5 9 を作動させる電磁ソレノイドである。V シャッタ用ソレノイド 8 1 6 0 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、V シャッタ 8 1 5 9 を後方に退出させて V 入賞口 8 1 5 6 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF である) と、V シャッタ 8 1 5 9 を前方に進出させて V 入賞口 8 1 5 6 を閉鎖状態とさせる。

【 4 3 5 6 】

(第 1 始動口スイッチ)

第 1 始動口スイッチ 8 1 2 1 は、第 1 始動口 8 1 2 0 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【 4 3 5 7 】

第 1 始動口スイッチ 8 1 2 1 により第 1 始動口 8 1 2 0 への遊技球の入球が検出されると、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 の始動条件が成立したものとして、第 1 特別図柄の始動情報 (大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等) を取得する。取得した第 1 特別図柄の始動情報は、「第 1 特別図柄の保留個数 (例えば 4 個)」までメイン RAM 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域 (第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に順番) に記憶され、第 1 特別図柄の判定開始条件 (例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等) が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理や、第 1 特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第 1 始動口スイッチ 8 1 2 1 により第 1 始動口 8 1 2 0 への遊技球の入球が検出されると、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 始動口用の賞球 (例えば 3 個の遊技球) の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示する。

【 4 3 5 8 】

(第 2 始動口スイッチ)

第 2 始動口スイッチ 8 1 4 1 は、第 2 始動口 8 1 4 0 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【 4 3 5 9 】

第 2 始動口スイッチ 8 1 4 1 により第 2 始動口 8 1 4 0 への遊技球の入球が検出されると、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 の始動条件が成立したものとして、第 2 特別図柄の始動情報 (大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等) を取得する。取得した第 2 特別図柄の始動情報は、「第 2 特別図柄の保留個数 (例えば 4 個)」までメイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域 (第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 (4) に順番) に記憶され、第 2 特別図柄の判定開始条

10

20

30

40

50

件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第2特別図柄の当り判定処理や、第2特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第2始動口スイッチ8141により第2始動口8140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2始動口用の賞球（例えば1個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

【4360】

また、実施形態においては、第1特別図柄の始動情報に基づいた第1特別図柄の当り判定処理を「第1特別図柄の抽選」、第2特別図柄の始動情報に基づいた第2特別図柄の当り判定処理を「第2特別図柄の抽選」ともいい、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【4361】

（通過ゲートスイッチ）

通過ゲートスイッチ8127は、通過ゲート8126への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。

【4362】

通過ゲートスイッチ8127が通過ゲート8126への遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）が取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば4個）」までメインRAM203の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、通過ゲートスイッチ8127により通過ゲート8126への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【4363】

（第1大入賞口カウントスイッチ）

第1大入賞口カウントスイッチ8132は、第1大入賞口8131への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第1大入賞口カウントスイッチ8132が第1大入賞口8131への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、1ラウンドあたりの第1大入賞口8131への遊技球の入球数をカウントするとともに、第1大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【4364】

（第2大入賞口カウントスイッチ）

第2大入賞口カウントスイッチ8152は、第2大入賞口8151への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第2大入賞口カウントスイッチ8152が第2大入賞口8151への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、第2大入賞口8151への遊技球の入球数をカウントするとともに、第2大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【4365】

（V入賞口スイッチ）

V入賞口スイッチ8157は、V入賞口8156への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。V入賞口スイッチ8157がV入賞口8156への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、V入賞口スイッチ8157によりV入賞口8156への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【4366】

【10-2-2. サブ制御回路】

サブ制御回路300は、第1のパチンコ遊技機と同様に、サブCPU301、プログラムROM302、ワークRAM303、表示制御回路304、音声制御回路305、LE

10

20

30

40

50

D 制御回路 306、役物制御回路 307 および コマンド入力ポート 308 を備えることは共通であるが、ボタン制御回路 310 と演出ボタン 54 とを更に備えていることが相違している。

(ボタン制御回路 310)

ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 の操作態様を変化させたり、演出ボタン 54 を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路 310 は、サブ CPU 301 からの駆動命令に応じて、演出ボタン 54 を駆動させることになる。

【4367】

また、ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 から操作信号を入力すると、サブ CPU 301 に所定の操作情報を出力することになる。

【4368】

【10-2-3. 払出・発射制御回路】

払出・発射制御回路 400 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路 400 には、遊技球を払い出すことが可能な払出装 82、遊技球を発射させることが可能な発射装置 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 180 等が接続されている。

【4369】

さらに、第 8 のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路 400 には、1 日あたりに大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数が所定の打止出玉数（例えば 10 万個）に到達すると、「出玉リミッタ機能」の作動により、遊技不許可状態に関する制御として、発射装置 6 による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）、及び払出装 82 からの賞球の払い出し禁止の制御が行われる。この遊技不許可状態に関する制御については、詳しくは後述する。

【4370】

【10-3. 基本仕様】

次に、図 326～図 337 を参照して、第 8 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 8 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【4371】

第 8 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メイン CPU 201 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第 8 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【4372】

また、第 8 のパチンコ遊技機では、後述するように、時短終了条件の観点から区別される時短遊技状態として、次回の大当りまでが実質的に保障された「特殊時短遊技状態」と、次回の大当りまでが保障されていない「一般時短遊技状態」とを備えている。また、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「A 時短遊技状態」と、大当りを契機とせず、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「B 時短遊技状態」とを備えている。詳しくは後述するが、本実施形態においては、時短終了条件と時短移行条件との観点から、「一般時短遊技状態」は、第 1 の時短終了条件からなる「A 時短遊技状態」で構成され、「特殊時短遊技状態」は、第 2 の時短終了条件からなる「B 時短遊技状態」、または第 2 の時短終了条件からなる「A 時短遊技状態」で構成されている。また、本実施形態においては、特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態のいずれも区別しないときは、単に「時短遊技状態」ともいう。

【4373】

また、本実施形態においては、一般的な通常遊技状態（後述する第1の通常遊技状態）では原則として左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置7の表示領域に表示する。

【4374】

【10-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル】

図326は、第8のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図326に示す特別図柄の当り判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【4375】

特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルである。

【4376】

特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口8120への入球に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。また、第2始動口8140への入球に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。なお、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0～65535の範囲（幅）で発生する。

【4377】

図326に示すように、第1始動口8120に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第1特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第1特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/319.7の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、第2始動口8140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第2特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/319.7の選択率で「大当り」と判定し、約1/36.6の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【4378】

なお、「大当り」または「小当り」と決定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【4379】

また、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第1特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第2特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。

【4380】

また、第1特別図柄の当り判定処理または第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、大当り遊技状態に移行せずに時短遊技状態（C時短遊技状態）に直接移行する「時短当り」が判定されるように構成してもよい。

【4381】

また、第8のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りおよび／または小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第8のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【 4 3 8 2 】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、V入賞口8156の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてV入賞口8156への通過率を変えたり、時短終了条件（小当り当選回数等）を設定値毎に変えたりしてもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、V入賞口8156の開放頻度（すなわち第2特電用シャッタ8154の作動頻度）や開放時間および時短終了条件等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【 4 3 8 3 】

【 1 0 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル】

図327は、第8のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図327に示す特別図柄判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【 4 3 8 4 】

特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルである。

【 4 3 8 5 】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置7の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路300に送信されるコマンドである。

【 4 3 8 6 】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第1始動口8120または第2始動口8140に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に関連付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【 4 3 8 7 】

図327に示す特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～19のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z1」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA1」を決定する。第1特別図柄の図柄乱数値が20～59のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z2」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA2」を決定する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z3」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA3」を決定する。

【 4 3 8 8 】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z4」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA4」を決定する。

【 4 3 8 9 】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～5のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z5」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA5」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が6～75のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z6」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA5」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が76～99のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z7」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA6」を決定する。

10

20

30

40

50

【4390】

このように、本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合には、図327に示す特別図柄判定テーブルにより、特別図柄の選択図柄としては、「z1」<「z2」=「z3」の選択率の関係式が成立するように構成されている。

【4391】

また、詳しくは図329を用いて後述するが、小当り判定値データが得られた場合に、特別図柄の選択図柄として「z5」または「z6」が決定されたときには、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）な「V小当り」としての小当り遊技状態が行われ、特別図柄の選択図柄として「z7」が決定されたときには、V入賞口8156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な「転落小当り」としての小当り遊技状態が行われる。

「V小当り」としての小当り遊技状態が行われたときに、V入賞口8156に遊技球が通過することにより、第2のルートからの大当り遊技状態に移行することになる。これに対して、「転落小当り」としての小当り遊技状態が行われたときには、V入賞口8156に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当り遊技状態に移行することになく、時短遊技状態であれば、後述するA時短終了条件としての小当り当選回数が減算され、時短遊技状態が終了する契機にもなる。

【4392】

そして、図327の特別図柄判定テーブルの右欄には、「大当り判定用乱数値（図326参照）」及び「図柄乱数値（図327参照）」を合算することにより算出される特別図柄の各選択図柄の「合算確率」を参考として図示している。本実施形態においては、第2始動口8140に遊技球が入球した場合には、「V小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z5、z6」の合算確率は、約 $1/48.2$ となり、「転落小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z7」の合算確率は、約 $1/152.6$ となるように構成されている。また、第2始動口8140に遊技球が入球した場合に、第1のルートの「大当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z4」及び第2のルートの「V小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z5、z6」の合算確率、すなわち、第2始動口8140に遊技球が入球した場合に、第1のルート及び第2のルートを経由して大当り遊技状態に移行する実質当りの確率は、約 $1/41.9$ となるように構成されている。

【4393】

なお、第8のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図325参照）に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。

【4394】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【4395】

【10-3-3. 大当り種類決定テーブル】

図328は、第8のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図328に示す大当り種類決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【4396】

大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。第8のパチンコ遊技機においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無（後述するリミッタ作動フラグの有無）、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、異なる大当り種類決定テーブルが参照されることになる。

【4397】

図328（a）に示す大当り種類決定テーブル1は、大当りのリミッタ回数が設定されていないとき（リミッタ作動フラグ＝0のとき）に参照される大当り種類決定テーブルである。すなわち、A時短遊技状態以外の遊技状態（通常遊技状態またはB時短遊技状態）における最初の大当りのとき（いわゆる初当り時）に参照される大当り種類決定テーブルである。

10

【4398】

図328（b）に示す大当り種類決定テーブル2は、リミッタ作動フラグ＝1が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときに参照される大当り種類決定テーブルである。

【4399】

図328（c）に示す大当り種類決定テーブル3は、リミッタ作動フラグ＝1が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が90以下のときに参照される大当り種類決定テーブルである。

【4400】

20

図328に示されるように、大当り種類決定テーブル1～3には、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【4401】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第1大入賞口8131の最大ラウンド数、第1大入賞口8131の開放パターンを規定している。第1大入賞口8131の開放パターンには、OP待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第1大入賞口8131の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、1回のラウンドあたりに第1大入賞口6131を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。

30

【4402】

ここで、第2特別図柄の小当りの「特別図柄の選択図柄z5～7」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第2大入賞口8151に進入した遊技球がV入賞口8156を通過する第2のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第2のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第2大入賞口8151の開放を1ラウンド目として、2ラウンド目以降から、第1大入賞口8131を開放させる大当り遊技状態が開始される。

【4403】

また、小当り遊技状態のときに開放された第2大入賞口8151に進入した遊技球がV入賞口8156を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。特に、本実施形態においては、「転落小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合には、V入賞口8156に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当り遊技状態は事質的には実行されないことになる。

40

【4404】

図328に示すように、大当り種類決定テーブル1～3によれば、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第1大入賞口8131の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）及びED待ち時間（エンディング時間）が異なるように構成されている。

【4405】

50

特に、本実施形態においては、図 3 2 8 に示すように、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数が少なくなるほど（大当りの連続回数が計数されるほど）、第 1 大入賞口 8 1 3 1 の開放パターンにおける O P 待ち時間（オープニング時間）及び E D 待ち時間（エンディング時間）が短くなるように構成されている。

【 4 4 0 6 】

なお、本実施形態においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第 1 大入賞口 8 1 3 1 の開放パターンにおける O P 待ち時間（オープニング時間）及び E D 待ち時間（エンディング時間）が異なるように構成したが、O P 待ち時間（オープニング時間）のみ、または E D 待ち時間（エンディング時間）のみが異なるように大当り種類決定テーブル 1 ～ 3 を構成してもよい。

10

【 4 4 0 7 】

さらには、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第 1 大入賞口 8 1 3 1 の開放パターンにおける O P 待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、E D 待ち時間（エンディング時間）の少なくともいずれかが異なるように大当り種類決定テーブル 1 ～ 3 を構成してもよい。

【 4 4 0 8 】

【 1 0 - 3 - 4 . 小当り種類決定テーブル】

図 3 2 9 は、第 8 のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図 3 2 9 に示す小種類決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

20

【 4 4 0 9 】

小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。第 8 のパチンコ遊技機においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無（後述するリミッタ作動フラグの有無）、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、異なる小当り種類決定テーブルが参照されることになる。

【 4 4 1 0 】

図 3 2 9 （ a ） に示す小当り種類決定テーブル 1 は、大当りのリミッタ回数が設定されていないとき（リミッタ作動フラグ = 0 のとき）に参照される小当り種類決定テーブルである。すなわち、A 時短遊技状態以外の遊技状態（通常遊技状態または B 時短遊技状態）における最初の小当りのとき（いわゆる初当り時）に参照される小当り種類決定テーブルである。

30

【 4 4 1 1 】

図 3 2 9 （ b ） に示す小当り種類決定テーブル 2 は、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上のときに参照される小当り種類決定テーブルである。

【 4 4 1 2 】

図 3 2 9 （ c ） に示す小当り種類決定テーブル 3 は、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 0 以下のときに参照される小当り種類決定テーブルである。

40

【 4 4 1 3 】

図 3 2 9 に示されるように、小当り種類決定テーブル 1 ～ 3 には、特別図柄の選択図柄に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【 4 4 1 4 】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第 2 大入賞口 8 1 5 1 の最大開放回数、第 2 大入賞口 8 1 5 1 の開放パターン及び V 入賞口 8 1 5 6 の開放パターンを規定している。第 2 大入賞口 8 1 5 1 の開放パターンには、O P 待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、E D 待ち時間（エン

50

イング時間)等が規定されている。また、V入賞口8156の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。なお、V入賞口8156の開放パターンとして、第2大入賞口8151の開放パターンのように、V入賞口8156を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。

【4415】

ここで、小当り遊技状態の開始時には、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間(オープニング時間)とV入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていくことになる。

【4416】

そして、「V小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときには、第2大入賞口8151が最大16回の開放を行い、第2大入賞口8151の2回目以降の開放のときには、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が経過しており、V入賞口8156への遊技球の通過が可能(又は容易)となっている。このため、「V小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときには、小当り遊技状態の開放態様としては有利作動態様が決定されることになる。

【4417】

また、「転落小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたときには、第2大入賞口8151が1回の開放を行い、第2大入賞口8151の1回目の開放のときには、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が経過しておらず、V入賞口8156への遊技球の通過が不可能(又は困難)となっている。このため、「転落小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたときには、小当り遊技状態の開放態様としては不利作動態様が決定されることになる。

【4418】

なお、本実施形態においては、小当り遊技状態の開放態様における有利作動態様と不利作動態様とを、第2大入賞口8151の開放タイミング(第2特電用ソレノイド8155の作動タイミング)とV入賞口8156の開放タイミング(Vシャッター用ソレノイド8160の作動タイミング)とを用いて構成したが、V入賞口8156の開放頻度や開放時間を変えてV入賞口8156への通過率が異なるように、有利作動態様と不利作動態様とを構成してもよい。

【4419】

そして、図329に示すように、小当り種類決定テーブル1~3によれば、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間(オープニング時間)、ED待ち時間(エンディング時間)、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が異なるように構成されている。

【4420】

特に、本実施形態においては、図329に示すように、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数が少なくなるほど(大当りの連続回数が計数されるほど)、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間(オープニング時間)、ED待ち時間(エンディング時間)、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が短くなるように構成されている。

【4421】

なお、本実施形態においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間(オープニング時間)、ED待ち時間(エンディング時間)、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が異なるように構成したが、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間(オープニング時間)、ED待ち時間(エンディング時間)及びV入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブル1~3を構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 4 4 2 2 】

さらには、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第 2 大入賞口 8 1 5 1 の開放パターンにおける O P 待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、E D 待ち時間（エンディング時間）、V 入賞口 8 1 5 6 の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブル 1 ～ 3 を構成してもよい。

【 4 4 2 3 】

また、大当り遊技状態における 1 ラウンドの最大開放時間（例えば 2 8 秒）よりも、小当り遊技状態における 1 回の最大開放時間（例えば 0 . 1 秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第 1 開放態様」により第 1 大入賞口 8 1 3 1 が開放し、小当り遊技状態においては第 1 開放態様よりも不利な「第 2 開放態様」により第 2 大入賞口 8 1 5 1 が開放するといえる。

【 4 4 2 4 】

【 1 0 - 3 - 5 . 遊技状態関連設定テーブル 】

図 3 3 0 は、第 8 のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図 3 3 0 に示す遊技状態関連設定テーブルは、主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 4 4 2 5 】

遊技状態関連設定テーブルは、大当り遊技状態の終了後に遊技状態を設定するためのテーブルである。第 8 のパチンコ遊技機においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無（リミッタ作動フラグの有無）、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、異なる遊技状態関連設定テーブルが参照されることになる。

【 4 4 2 6 】

（遊技状態関連設定テーブル 1）

図 3 3 0 （ a ）に示す遊技状態関連設定テーブル 1 は、大当りのリミッタ回数が設定されていないとき（リミッタ作動フラグ = 0 のとき）に参照される遊技状態関連設定テーブルである。すなわち、A 時短遊技状態以外の遊技状態（通常遊技状態または B 時短遊技状態）における最初の大当りのとき（いわゆる初当り時）に、その大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【 4 4 2 7 】

図 3 3 0 （ a ）に示されるように、遊技状態関連設定テーブル 1 には、特別図柄の選択図柄に対して、大当りまたは小当りと判定されたときの遊技状態（当選時の遊技状態）に基づいて、「状態フラグ」及び「A 時短終了条件」からなる「遊技状態の設定」と、「リミッタ作動フラグ」と、「リミッタ回数」とが対応付けられている。

【 4 4 2 8 】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メイン R A M 2 0 3 の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ = 0 は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ = 1 は「A 時短遊技状態」を示し、状態フラグ = 2 は「B 時短遊技状態」を示している。なお、本実施形態では、C 時短遊技状態が実行されないものの、C 時短遊技状態を実行可能とする場合には、状態フラグ = 3 が C 時短遊技状態を示すことになる。

【 4 4 2 9 】

「A 時短終了条件」とは、時短遊技状態としての A 時短遊技状態が終了する専用条件であり、「小当りの当選回数」と「時短回数」との 2 つの終了条件から構成されている。この「小当りの当選回数」と「時短回数」とのいずれかの終了条件が成立すると、A 時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【 4 4 3 0 】

なお、本実施形態においては、「A 時短終了条件」を「小当りの当選回数」と「時短回数」との 2 つの終了条件から構成したが、「小当りの当選回数」のみ、または「時短回数」のみから構成してもよい。このことは、後述する「B 時短終了条件」においても同様で

10

20

30

40

50

ある。

【４４３１】

「小当りの当選回数」は、時短遊技状態において小当りに当選した回数を示しており、上述した「Ｖ小当り」及び「転落小当り」を区別することなく計数しているが、「Ｖ小当り」に当選した場合には、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）であり、大当り遊技状態に移行可能になるが、「転落小当り」に当選した場合には、Ｖ入賞口８１５６に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当り遊技状態に移行することなく、小当りの当選回数が減算され、時短遊技状態が終了する契機となる。

【４４３２】

例えば、小当りの当選回数＝１回が設定された場合には、「Ｖ小当り」よりも先に「転落小当り」が当選すると、Ｖ入賞口８１５６に遊技球が通過することは不可能（又は困難）であり、大当り遊技状態に移行することなく、時短遊技状態が終了することになる。これに対して、小当りの当選回数＝２５５回が設定された場合には、「転落小当り（約１／１５２．６）」よりも「Ｖ小当り（約１／４８．２）」の方が当選確率が高く、小当りが２５５回当選するまでには、少なくとも「Ｖ小当り」が当選可能であることから、時短遊技状態が終了することなく、大当り遊技状態に移行可能であり、次回の大当りまでが実質的に保障されていることになる。本実施形態においては、第１の時短終了条件として小当りの当選回数＝１回または２回が設定された場合の時短遊技状態を「一般時短遊技状態」といい、第２の時短終了条件として小当りの当選回数＝２５５回が設定された場合の時短遊技状態を「特殊時短遊技状態」という。

【４４３３】

また、メインＣＰＵ２０１は、小当りの当選回数＝２５５回を設定する場合には、特殊時短遊技状態であることを識別するために、特殊時短フラグ＝１（特殊時短フラグのオン）を設定する。同様にして、メインＣＰＵ２０１は、小当りの当選回数＝１回または２回を設定する場合には、一般時短遊技状態であることを識別するために、特殊時短フラグ＝０（特殊時短フラグのオフ）を設定する。

【４４３４】

「時短回数」は、時短遊技状態において第１特別図柄または第２特別図柄のいずれかの特別図柄が可変表示可能な合計回数を示している。

【４４３５】

なお、本実施形態においては、状態フラグ＝１（Ａ時短遊技状態）が設定される場合には、時短回数＝１００００回を設定しており、「時短回数」の終了条件が実質的に成立できない回数を設定しているが、時短回数＝１００回のように「時短回数」の終了条件が成立できる回数を設定してもよい。

【４４３６】

「リミッタ作動フラグ」は、回数リミッタ機能により時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中であるか否かを示すフラグであり、リミッタ作動フラグ＝１は、回数リミッタ機能による大当り連続回数を計数中であることを示し、リミッタ作動フラグ＝０は、回数リミッタ機能による大当り連続回数を計数中でないことを示している。また、リミッタ作動フラグは、状態フラグとも対応しており、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１が設定される場合にはリミッタ作動フラグ＝１が設定され、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０が設定される場合にはリミッタ作動フラグ＝０が設定されるように構成されている。

【４４３７】

「リミッタ回数」は、Ａ時短遊技状態以外の遊技状態（通常遊技状態またはＢ時短遊技状態）における最初の大当りのときに設定される回数を示している。リミッタ回数は、リミッタ作動フラグ＝１が設定されている場合に、時短遊技状態において大当り遊技状態に移行する毎に減算されていき、リミッタ作動フラグ＝１かつリミッタ回数＝０になると、回数リミッタ機能が作動し、後述する図３３０（ｄ）に示す遊技状態関連設定テーブル４が参照されることになる。

【 4 4 3 8 】

図 3 3 0 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、当選時の遊技状態が通常遊技状態であるときには、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球して第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合には、その大当たり遊技状態の終了後に、第 1 特別図柄の選択図柄が「 z 1 」であったときには、状態フラグ = 1、小当りの当選回数 = 2 5 5 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 9 8 回が設定され、第 1 特別図柄の選択図柄が「 z 2 」であったときには、状態フラグ = 1、小当りの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 1 0 0 回が設定され、第 1 特別図柄の選択図柄が「 z 3 」であったときには、状態フラグ = 0、リミッタ作動フラグ = 0 が設定される。

10

【 4 4 3 9 】

また、図 3 3 0 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、当選時の遊技状態が通常遊技状態であるときには、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、その大当たり遊技状態（ V 小当たりからの大当たり遊技状態も含む）の終了後に、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 4 」、「 z 5 」及び「 z 6 」のいずれかであったときには、状態フラグ = 1、小当りの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 9 0 回が設定され、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 7 」であったときには、状態フラグ = 1、小当りの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 1 回が設定される。

20

【 4 4 4 0 】

また、図 3 3 0 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときには、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球して第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合には、その大当たり遊技状態の終了後に、第 1 特別図柄の選択図柄が「 z 1 」であったときには、状態フラグ = 1、小当りの当選回数 = 2 5 5 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 9 7 回が設定され、第 1 特別図柄の選択図柄が「 z 2 」または「 z 3 」であったときには、状態フラグ = 1、小当りの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 9 9 回が設定される。

【 4 4 4 1 】

また、図 3 3 0 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときには、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、その大当たり遊技状態（ V 小当たりからの大当たり遊技状態も含む）の終了後に、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 4 」、「 z 5 」及び「 z 6 」のいずれかであったときには、状態フラグ = 1、小当りの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 9 6 回が設定され、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 7 」であったときには、状態フラグ = 1、小当りの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 1 回が設定される。

30

【 4 4 4 2 】

なお、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりであり、「転落小当たり」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「 z 7 」が決定された場合には、 V 入賞口 8 1 5 6 に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当たり遊技状態に移行することになく、遊技状態の設定、リミッタ作動フラグ及びリミッタ回数の設定は行われないことになる。このことは、後述する遊技状態関連設定テーブル 2 ～ 4 においても同様である。

40

【 4 4 4 3 】

次に、図 3 3 0 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 が参照される各遊技状態における特別図柄の抽選の状況を整理していくと、大当りのリミッタ回数が未設定であるときの時短遊技状態とは、大当たりを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後

50

に移行するB時短遊技状態に限られることになる。すなわち、図330(a)に示す遊技状態関連設定テーブル1における「当選時の遊技状態が時短遊技状態」とは、当選時の遊技状態が「B時短遊技状態」を示していることになる。

【4444】

ここで、通常遊技状態であるときには、正規な遊技態様として左打ちが行われ、第1始動口8120に遊技球が入球可能であり、第2始動口8140に遊技球が入球することは困難である。また、時短遊技状態(B時短遊技状態)であるときには、正規な遊技態様として右打ちが行われ、第2始動口8140に遊技球が入球可能であり、第1始動口8120に遊技球が入球することは困難である。

【4445】

このため、図330(a)に示す遊技状態関連設定テーブル1において、当選時の遊技状態が通常遊技状態であるときに、第1特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合とは、後述する第1の通常遊技状態において、第1特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたときに対応していることになる。

【4446】

また、通常遊技状態であるときには、本来的には第1始動口8120に遊技球が入球可能であり、第2始動口8140に遊技球が入球することは困難であるが、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後には、時短遊技状態に記憶した第2特別図柄の保留個数を消化することが行われることになる。

【4447】

このため、図330(a)に示す遊技状態関連設定テーブル1において、当選時の遊技状態が通常遊技状態であるときに、第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合とは、後述する第2の通常遊技状態において、第2特別図柄の抽選により時短遊技状態の終了直後に大当たりまたは小当たりと判定され、大当たりまたは小当たりを引き戻したことに対応していることになる。

【4448】

また、B時短遊技状態であるときには、本来的には第2始動口8140に遊技球が入球可能であり、第1始動口8120に遊技球が入球することは困難であるが、通常遊技状態から時短遊技状態に移行した直後には、通常遊技状態に記憶した第1特別図柄の保留個数を消化することが行われたり、時短遊技状態(B時短遊技状態)であるにもかかわらず、イレギュラーな遊技態様として左打ちが行われ、第1始動口8120に遊技球が入球したりすることがある。

【4449】

このため、図330(a)に示す遊技状態関連設定テーブル1において、当選時の遊技状態が時短遊技状態(B時短遊技状態)であるときに、第1特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合とは、通常遊技状態に記憶した第1特別図柄の保留個数を消化しているB時短遊技状態、またはイレギュラーな遊技態様として左打ちをしているB時短遊技状態において、第1特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたときに対応していることになる。

【4450】

また、図330(a)に示す遊技状態関連設定テーブル1において、当選時の遊技状態が時短遊技状態(B時短遊技状態)であるときに、第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合とは、右打ちをしているB時短遊技状態において、第2特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたときに対応していることになる。

【4451】

(リミッタ回数の特徴)

次に、図330(a)に示す遊技状態関連設定テーブル1により設定されるリミッタ回数の特徴について説明する。

【4452】

第1の通常遊技状態において第1特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定され、リミ

10

20

30

40

50

ッタ回数が設定されるときには、第1特別図柄の選択図柄に応じて異なるリミッタ回数（98回または100回）が設定されることになる。

【4453】

第2の通常遊技状態において第2特別図柄の抽選により時短遊技状態の終了直後に大当たりまたは小当たりと判定され、リミッタ回数が設定されるときには、第2特別図柄の選択図柄に応じて異なるリミッタ回数（1回または90回）が設定されることになる。

【4454】

B時短遊技状態において第1特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定され、リミッタ回数が設定されるときには、第1特別図柄の選択図柄に応じて異なるリミッタ回数（97回または99回）が設定されることになる。

【4455】

B時短遊技状態において第2特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定され、リミッタ回数が設定されるときには、第2特別図柄の選択図柄に応じて異なるリミッタ回数（96回または1回）が設定されることになる。

【4456】

このように、図330（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1によれば、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に応じて、異なる「リミッタ回数」が設定されるように構成されている。

【4457】

特に、図330（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1によれば、B時短遊技状態における特別図柄の抽選による大当たり遊技状態の終了後には、通常遊技状態における特別図柄の抽選による大当たり遊技状態の終了後に設定されるリミッタ回数（98回、100回または90回）とは異なるリミッタ回数（97回、99回または96回）が設定可能となっている。

【4458】

さらには、本実施形態においては、第2の通常遊技状態において第2特別図柄の抽選により時短遊技状態の終了直後に大当たりまたは小当たりと判定されてリミッタ回数が設定されるとき（大当たりまたは小当たりを引き戻したとき）には、第1の通常遊技状態において第1特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたとき、及びB時短遊技状態において特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたときよりも、少ないリミッタ回数（90回）が設定されるように遊技状態関連設定テーブル1が構成されている。特に、第2の通常遊技状態において第2特別図柄の抽選により時短遊技状態の終了直後に大当たりまたは小当たりと判定されたときに設定されるリミッタ回数は、後述する特別図柄の変動パターンテーブルJ2（図341参照）が決定される大当たりのリミッタ回数の残存回数に対応しており、大当たり遊技状態の終了後に一般時短遊技状態に引き戻された場合には、より速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていく特別図柄の変動パターンテーブルを採用することができる。

【4459】

さらには、本実施形態においては、第2特別図柄の抽選結果が小当たりであり、「転落小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合には、本来的には、V入賞口8156に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当たり遊技状態に移行することになく、遊技状態等の設定は行われない。しかしながら、不正行為やイレギュラー的にV入賞口8156に遊技球が通過して、大当たり遊技状態に移行した場合には、その大当たり遊技状態の終了後に、すぐさま（次回の大当たりで）回数リミッタ機能が作動するように、「V小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z4～6」のときに設定される回数（90回または96回）よりも少ないリミッタ回数（0回）が設定されるように遊技状態関連設定テーブル1が構成されている。

【4460】

なお、本実施形態においては、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に応じて、リミッタ回数が異なるように構成したが、すべて同じリミッタ回数（例えば、すべて100

10

20

30

40

50

回) が設定されるように構成してもよい。

【 4 4 6 1 】

(小当りの当選回数の特徴)

図 3 3 0 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に応じて、A 時短終了条件における「小当りの当選回数」が異なるように構成されている。なお、当選時の遊技状態または特別図柄の選択図柄に応じて、A 時短終了条件における「小当りの当選回数」が異なるように遊技状態関連設定テーブル 1 を構成してもよい。

【 4 4 6 2 】

また、図 3 3 0 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 においては、第 1 特別図柄の抽選による第 1 特別図柄の選択図柄に応じて、小当りの当選回数 = 2 5 5 回を設定可能にし、第 1 特別図柄の抽選から特殊時短遊技状態への移行を可能にしている。しかしながら、第 2 特別図柄の抽選による第 2 特別図柄の選択図柄に応じて、小当りの当選回数 = 2 5 5 回が設定可能となるように遊技状態関連設定テーブル 1 を構成し、第 2 特別図柄の抽選から特殊時短遊技状態への移行を可能にしてもよい。ただし、第 2 特別図柄の選択図柄に応じて小当りの当選回数 = 2 5 5 回を設定可能にする場合には、第 2 特別図柄の選択図柄に応じて小当りの当選回数 = 2 5 5 回が設定される選択率の方が、第 1 特別図柄の選択図柄に応じて小当りの当選回数 = 2 5 5 回が設定される選択率よりも低いことが望ましい。

【 4 4 6 3 】

さらに、図 3 3 0 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、特別図柄の選択図柄に応じて、小当りの当選回数 = 1 回または 2 5 5 回の 2 種類の回数が設定されるように構成されているが、後述する遊技状態関連設定テーブル 2 に示すように、小当りの当選回数 = 1 回、2 回または 2 5 5 回の 3 種類以上の回数が設定されるように構成してもよい。ただし、小当りの当選回数 = 2 5 5 回が設定されるのは、第 1 特別図柄の抽選による第 1 特別図柄の選択図柄であるときが望ましい。

【 4 4 6 4 】

なお、本実施形態においては、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に応じて、A 時短終了条件における「小当りの当選回数」が異なるように構成したが、すべて同じ「小当りの当選回数」が設定されるように構成してもよい。

【 4 4 6 5 】

(遊技状態関連設定テーブル 2)

図 3 3 0 (b) に示す遊技状態関連設定テーブル 2 は、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上のときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。なお、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されていることから、図 3 3 0 (b) に示す遊技状態関連設定テーブル 2 は、当選時の遊技状態が時短遊技状態 (A 時短遊技状態) であるときにのみ参照される遊技状態関連設定テーブルである。このことは、後述する遊技状態関連設定テーブル 3、遊技状態関連設定テーブル 4 についても同様である。

【 4 4 6 6 】

図 3 3 0 (b) に示されるように、遊技状態関連設定テーブル 2 には、特別図柄の選択図柄に対して、「遊技状態の設定」と、「リミッタ作動フラグ」と、「リミッタ回数の減算値」とが対応付けられている。

【 4 4 6 7 】

図 3 3 0 (b) に示す遊技状態関連設定テーブル 2 によれば、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球して第 1 特別図柄の抽選結果が大当りであった場合には、その大当り遊技状態の終了後に、図 3 3 0 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 と同様に「遊技状態の設定」及び「リミッタ作動フラグ」の設定が行われるが、第 1 特別図柄の選択図柄が「 z 1 」または「 z 2 」であったときには、リミッタ回数から 1 が減算されることになる。

【 4 4 6 8 】

なお、上述したように、リミッタ作動フラグは状態フラグとも対応しており、リミッタ

10

20

30

40

50

作動フラグ＝１が設定されているときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１が設定されていることになる。そして、時短遊技状態においては正規な遊技態様として右打ちが行われており、本来的には第１始動口８１２０に遊技球が入球することは不可能（又は困難）であるものの、時短遊技状態において（遊技者に不利である）イレギュラーな遊技態様として左打ちを行うことにより第１始動口８１２０に遊技球が入球することは可能である。このため、図３３０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２において第１特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合とは、時短遊技状態においてイレギュラーな遊技態様として左打ちが行われて第１始動口８１２０に遊技球が入球して大当たりと判定されたときに対応していることになる。このことは、図３３０（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３において第１特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合も同様である。

10

【４４６９】

また、図３３０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、第２始動口８１４０に遊技球が入球して第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、その大当たり遊技状態（Ｖ小当たりからの大当たり遊技状態も含む）の終了後に、第２特別図柄の選択図柄が「Ｚ４」であったときには、状態フラグ＝１、小当たりの当選回数＝２回、時短回数＝１００００回、リミッタ作動フラグ＝１が設定され、リミッタ回数から３が減算され、第２特別図柄の選択図柄が「Ｚ５」であったときには、状態フラグ＝１、小当たりの当選回数＝２回、時短回数＝１００００回、リミッタ作動フラグ＝１が設定され、リミッタ回数から２が減算され、第２特別図柄の選択図柄が「Ｚ６」または「Ｚ７」であったときには、状態フラグ＝１、小当たりの当選回数＝１回、時短回数＝１００００回、リミッタ作動フラグ＝１が設定され、リミッタ回数から１が減算されることになる。

20

【４４７０】

このように、図３３０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、第２特別図柄の選択図柄に応じて、Ａ時短終了条件における「小当たりの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なるように構成されている。

【４４７１】

なお、本実施形態においては、第２特別図柄の選択図柄に応じて、Ａ時短終了条件における「小当たりの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なるように遊技状態関連設定テーブル２を構成したが、第２特別図柄の選択図柄に応じて、Ａ時短終了条件における「小当たりの当選回数」のみ、または「リミッタ回数の減算値」のみが異なるように遊技状態関連設定テーブル２を構成してもよい。

30

【４４７２】

さらには、第１特別図柄の選択図柄に応じて「リミッタ回数の減算値」が異なるように遊技状態関連設定テーブル２を構成してもよい。

【４４７３】

さらには、第２特別図柄の選択図柄（第１特別図柄の選択図柄）によらず、同じ値の「リミッタ回数の減算値（例えば、すべて１）」が減算されるように遊技状態関連設定テーブル２を構成してもよい。

【４４７４】

（遊技状態関連設定テーブル３）

図３３０（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３は、リミッタ作動フラグ＝１が設定されており、大当たりのリミッタ回数の残存回数が１～９０のときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。

40

【４４７５】

図３３０（ｃ）に示されるように、遊技状態関連設定テーブル３には、遊技状態関連設定テーブル２と同様に、特別図柄の選択図柄に対して、「遊技状態の設定」と、「リミッタ作動フラグ」と、「リミッタ回数の減算値」とが対応付けられている。

【４４７６】

図３３０（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３によれば、第１始動口８１２０に遊技球が入球して第１特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合には、その大当たり遊技状態

50

の終了後に、図 330 (b) に示す遊技状態関連設定テーブル 2 と同様に「遊技状態の設定」及び「リミッタ作動フラグ」の設定、リミッタ回数の減算が行われることになる。

【4477】

また、図 330 (c) に示す遊技状態関連設定テーブル 3 によれば、第 2 始動口 8140 に遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、その大当たり遊技状態 (V 小当たりからの大当たり遊技状態も含む) の終了後に、いずれの第 2 特別図柄の選択図柄であっても、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 1 回、時短回数 = 10000 回、リミッタ作動フラグ = 1 が設定され、リミッタ回数から 1 が減算されることになる。

【4478】

このように、図 330 (b) の遊技状態関連設定テーブル 2 及び図 330 (c) の遊技状態関連設定テーブル 3 によれば、大当たりのリミッタ回数の残存回数に応じて、A 時短終了条件における「小当たりの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なるように構成されている。

【4479】

なお、本実施形態においては、大当たりのリミッタ回数の残存回数に応じて、A 時短終了条件における「小当たりの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なるように構成したが、大当たりのリミッタ回数の残存回数に応じて、A 時短終了条件における「小当たりの当選回数」のみ、または「リミッタ回数の減算値」のみが異なるように構成してもよい。

【4480】

さらには、大当たりのリミッタ回数の残存回数に応じて、A 時短終了条件における「小当たりの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なることがないように構成してもよい。このように構成する場合には、図 330 (b) の遊技状態関連設定テーブル 2 を消去して、図 330 (c) の遊技状態関連設定テーブル 3 を、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当たりのリミッタ回数の残存回数が 0 でないとき (大当たりのリミッタ回数 ≠ 0) ときに参照される遊技状態関連設定テーブルとすればよい。

【4481】

また、本実施形態においては、大当たりのリミッタ回数の残存回数が 90 (以下「第 1 切替回数」ともいう) となったときに、遊技状態関連設定テーブルが、図 330 (b) の遊技状態関連設定テーブル 2 から図 330 (c) の遊技状態関連設定テーブル 3 に切り替わる (参照される) ように構成したが、第 1 切替回数は適宜設計変更自由である。

【4482】

(遊技状態関連設定テーブル 4)

図 330 (d) に示す遊技状態関連設定テーブル 4 は、回数リミッタ機能の作動時 (リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当たりのリミッタ回数の残存回数 = 0) のときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【4483】

図 330 (d) に示されるように、遊技状態関連設定テーブル 4 には、特別図柄のすべての選択図柄に対して、遊技状態の設定として、通常遊技状態を設定する「状態フラグ = 0」が対応付けられている。

【4484】

このように、図 330 (d) の遊技状態関連設定テーブル 4 によれば、時短遊技状態において大当たり連続回数が所定のリミッタ回数に到達すると、大当たり遊技状態の終了後に強制的に通常遊技状態に移行させて、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態を規制することができる。

【4485】

なお、本実施形態においては、時短遊技状態において大当たり連続回数が所定のリミッタ回数に到達すると、大当たり遊技状態の終了後に強制的に通常遊技状態に移行させるように遊技状態関連設定テーブル 4 を構成したが、時短遊技状態において大当たり連続回数が所定のリミッタ回数に到達すると、大当たり遊技状態の終了後に強制的に遊技不許可状態に移行

10

20

30

40

50

させるように遊技状態関連設定テーブル 4 を構成してもよい。

【 4 4 8 6 】

また、本実施形態においては、回数リミッタ機能の作動時のときに参照される遊技状態関連設定テーブル 4 を除き、遊技状態関連設定テーブル 1 ～ 3 によれば、第 1 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「特殊時短遊技状態」、「一般時短遊技状態」または「通常遊技状態」に移行するように構成され、第 2 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「特殊時短遊技状態」または「一般時短遊技状態」に移行することなく、「一般時短遊技状態」のみに移行するように構成されている。

【 4 4 8 7 】

なお、本実施形態においては、第 1 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「特殊時短遊技状態」、「一般時短遊技状態」または「通常遊技状態」に移行するように構成したが、第 1 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、(a) 「特殊時短遊技状態」のみ、(b) 「特殊時短遊技状態」または「一般時短遊技状態」、(c) 「特殊時短遊技状態」または「通常遊技状態」のいずれかに移行するように構成してもよい。さらには、第 2 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「一般時短遊技状態」のみに移行するように構成したが、(a) 「一般時短遊技状態」または「特殊時短遊技状態」、(b) 「一般時短遊技状態」または「通常遊技状態」、(c) 「一般時短遊技状態」、「特殊時短遊技状態」または「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【 4 4 8 8 】

また、本実施形態においては、回数リミッタ機能の作動時のときに参照される遊技状態関連設定テーブル 4 を除き、遊技状態関連設定テーブル 1 ～ 3 によれば、第 1 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、第 2 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後よりも、相対的に高い第 1 割合で「特殊時短遊技状態」に移行するように構成されている。また、第 2 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、第 1 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後よりも、相対的に高い第 2 割合で「一般時短遊技状態」に移行するように構成されている。なお、上記第 1 割合及び第 2 割合は、比較対象の割合が 0 % と 1 0 0 % であるという趣旨を排除するものではない。

【 4 4 8 9 】

【 1 0 - 3 - 6 . 特別図柄の変動パターンテーブル】

図 3 3 1 及び図 3 3 2 は、第 8 のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図 3 3 1 は、第 8 のパチンコ遊技機における通常遊技状態または特殊時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図 3 3 2 は、第 8 のパチンコ遊技機における一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 3 3 1 及び図 3 3 2 に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 4 4 9 0 】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動態様としての「特別図柄の変動パターン」及び「特別図柄の変動表示時間」を決定するテーブルである。

【 4 4 9 1 】

メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態等に応じて図 3 3 1 及び図 3 3 2 のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動表示時間とを決定する。

【 4 4 9 2 】

また、メイン CPU 2 0 1 は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置 7 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ 3 2 から出力される音演出を制御する。なお、変動パターンコマンドは、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球したことを契機とした変動パター

ンであるか、第2始動口8140に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。

【4493】

(通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図331(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1は、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【4494】

図331(a)に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルT1には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果(当落)と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば0~249(250種類)の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0~99(100種類)の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【4495】

上述したように、通常遊技状態においては、正規な遊技態様として左打ちが行われていることから、本来的には第1始動口8120に遊技球が入球可能であり、第2始動口8140に遊技球が入球することは不可能(又は困難)であるが、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後には、時短遊技状態に記憶した第2特別図柄の保留個数を消化することが行われることになる。

【4496】

本実施形態においては、通常遊技状態を詳細に区別するときには、第1特別図柄の始動情報に基づいて行われる第1特別図柄の制御期間中の通常遊技状態を「第1の通常遊技状態」といい、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後において、時短遊技状態に記憶した第2特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態(第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態)を「第2の通常遊技状態」という。

【4497】

図331(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1によれば、第1の通常遊技状態(第1特別図柄)においては、特別図柄の抽選結果(当落)と、特別図柄の選択図柄と応じて、異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。しかしながら、第2の通常遊技状態(第2特別図柄)においては、第2特別図柄の抽選結果が小当たりであり、「転落小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合と、第2特別図柄の抽選結果がハズレであった場合とでは、同じハズレ扱いとして、通常変動を実行する同じ変動パターン(00H)が決定可能に構成されている。

【4498】

なお、本実施形態においては、第2の通常遊技状態においては、第2特別図柄の抽選結果が小当たりであり「転落小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合と、第2特別図柄の抽選結果がハズレであった場合とでは、同じ変動パターンが決定されるように構成したが、異なる変動パターンが決定されるように構成してもよい。さらには、第2特別図柄の抽選結果が小当たりであり「転落小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合には、通常変動を実行する同じ変動パターン(00H)を決定せずに、扉開放演出(ハズレ)を実行する同じ変動パターン(0AH)を決定可能に構成してもよい。

【4499】

(特殊時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図331(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルS1は、特殊時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。このため、図331(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルS1は、第2の時短終了条件として小当たりの当選回数=255回が設定されたA時短遊技状態、または、第2の時短終了条件として小当たりの当選回数=255回が設定されたB時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パター

ンテーブルでもある。

【4500】

図331(b)に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルS1には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果(当落)と、特別図柄の選択図柄と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【4501】

上述したように、特殊時短遊技状態においては正規な遊技態様として右打ちが行われており、本来的には第1始動口8120に遊技球が入球することは不可能(又は困難)であるものの、特殊時短遊技状態において(遊技者に不利である)イレギュラーな遊技態様として左打ちを行うことにより第1始動口8120に遊技球が入球することは可能である。このため、図331(b)の特別図柄の変動パターンテーブルS1における第1特別図柄の変動パターンは、特殊時短遊技状態においてイレギュラーな遊技態様として左打ちが行われて第1始動口8120に遊技球が入球したときに決定される特別図柄の変動パターンに対応している。このことは、一般時短遊技状態のときに決定される図331に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1~J3においても同様である。

【4502】

図331(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルS1によれば、特殊時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、通常遊技状態よりも、極めて短い特別図柄の変動表示時間(例えば、0.5秒)からなる特別図柄の変動パターン(10H)が決定可能に構成されている。これにより、特殊時短遊技状態においては、通常遊技状態よりも極めて速く特別図柄の可変表示を終了(消化)させていくことができる。

【4503】

さらに、図331(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルS1によれば、第2特別図柄の抽選結果が小当たりであり、「転落小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合には、ハズレ扱いとして、第2特別図柄の抽選結果がハズレであった場合に決定される変動パターンと同じ変動パターン(10H)が決定されるように構成されている。これは、特殊時短遊技状態においては、A時短終了条件における小当たりの当選回数=255回が設定されており、「転落小当たり」により実質的に時短遊技状態が終了することがないからである。

【4504】

なお、本実施形態においては、A時短終了条件における小当たりの当選回数=255回が設定されたときには、「転落小当たり」により実質的に時短遊技状態が終了することはないものの、保険のために、小当たりの当選回数が255回目の転落小当たりのとき(第2特別図柄の抽選結果が小当たりであり「転落小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定され、小当たりの当選回数の残数=1であるとき)に、時短遊技状態が終了する演出を実行する変動パターン(例えば、後述するカード演出を実行する変動パターン43H)が決定されるように構成してもよい。

【4505】

(一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとしては、図332(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1と、図332(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2と、図332(c)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3との3つの変動パターンテーブルを備えている。なお、一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は3つに限定されず、1つでもよいし、2以上でもよい。

【4506】

図332(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1は、一般時短遊技状態のときであって、リミッタ作動フラグ=1が設定されており、大当たりのリミッタ回数の残存回数が91以上のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【4507】

図332(a)に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルJ1には、特別図

柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、「A時短終了条件としての小当りの当選回数の残数」と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【4508】

図332(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときの一般時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、通常遊技状態よりも、短い特別図柄の変動表示時間（例えば、3.0秒）からなる特別図柄の変動パターン（11H）が決定可能に構成されている。これにより、一般時短遊技状態においては、通常遊技状態よりも速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。

10

【4509】

また、図332(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときの一般時短遊技状態においては、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり、「V小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定された場合のときと、第2特別図柄の抽選結果がハズレである場合のときに、共通の「バトル演出」が実行される特別図柄の変動パターン（40Hまたは41H）が決定可能に構成されている。これにより、「バトル演出」が実行されたときには、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選していないことを安心させながら、大当り遊技状態に移行する契機となる「V小当り」に当選したことの期待を与えることができる。

20

【4510】

さらに、図332(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときの一般時短遊技状態においては、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり、「V小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z5、z6」または「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合のときと、第2特別図柄の抽選結果がハズレである場合のときに、共通の「カード演出」が実行される特別図柄の変動パターン（30H、31H、32H、3FH）が決定可能に構成されている。これにより、「カード演出」が実行されたときには、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「V小当り」に当選したのか、「ハズレ」であるのかに興味を持たせることができる。

30

【4511】

このように、図332(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときの一般時短遊技状態においては、後述する図332(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2に対応した大当りのリミッタ回数の残存回数が90以下のときの一般時短遊技状態よりも、様々な演出を実行可能にし、より遊技の興趣の向上を高めている。

【4512】

図332(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2は、一般時短遊技状態のときであって、リミッタ作動フラグ＝1が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が1～90のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

40

【4513】

図332(b)に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルJ2には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、「A時短終了条件としての小当りの当選回数の残数」と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【4514】

図332(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が90以下のときの一般時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときの一般時短

50

遊技状態よりも、短い特別図柄の変動表示時間（例えば、0.5秒）からなる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。これにより、一般時短遊技状態においては、大当りのリミッタ回数の残存回数が少なくなっていくと、より速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。

【4515】

また、図332（b）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が90以下のときの一般時短遊技状態においては、図332（a）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1と異なり、特別図柄の変動表示時間が長い「バトル演出」が実行される特別図柄の変動パターン（40Hまたは41H）が決定されることがない。これにより、大当りのリミッタ回数の残存回数が90以下のときの一般時短遊技状態においては、長い特別図柄の変動表示時間からなる特別図柄の変動パターンが決定されることなく、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときの一般時短遊技状態よりも、より速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。

10

【4516】

なお、本実施形態においては、大当りのリミッタ回数の残存回数が90（以下「第2切替回数」ともいう）となったときに、特別図柄の変動パターンテーブルが、図332（a）の特別図柄の変動パターンテーブルJ1から図332（b）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2に切り替わる（決定される）ように構成したが、第2切替回数は適宜設計変更自由である。特に、第2切替回数を、最初の大当りのときに設定されたリミッタ回数（100回）から1割以下の回数（1～10回）が減算された回数に設計すると、より速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていく特別図柄の変動パターンテーブルに早期のタイミングで切り替えることができるようになるため、より遊技の興趣が向上する。

20

【4517】

さらに、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンテーブルが切り替わる第2切替回数は、遊技状態関連設定テーブルが切り替わる第1切替回数と同数の回数（90）に設定したが、第1切替回数と第2切替回数とは異なる回数に設定してもよい。

【4518】

図332（c）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3は、一般時短遊技状態のときであって、リミッタ作動フラグ＝1が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数＝0のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。すなわち、図332（c）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3は、回数リミッタ機能が作動するときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

30

【4519】

図332（c）に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルJ3には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、「A時短終了条件としての小当りの当選回数の残数」と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【4520】

図332（c）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3によれば、回数リミッタ機能の作動するときの一般時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果が大当りまたは小当りである場合に、回数リミッタ機能の作動しないときの一般時短遊技状態（特別図柄の変動パターンテーブルJ1、J2）と比べて、異なる特別図柄の変動パターン（50H、51H）が決定されるように構成されている。これにより、回数リミッタ機能の作動するときの一般時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果が大当りまたは小当りである場合には、特殊な専用演出（エンディング成功リーチ）を実行することができる。

40

【4521】

【10-3-7. 特別図柄の先読み関連データ】

図333は、第8のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第1始動口8120または第2始動口8140に入球して、主制御回路200（メインCPU201）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱

50

数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路300（サブCPU301）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【4522】

図333（a）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【4523】

図333（a）に示すように、通常遊技状態においては、第1特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第2特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第2特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【4524】

図333（b）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【4525】

図333（b）に示すように、先読みコマンドは、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ1～3」とで構成されている。

【4526】

「パラメータ1」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図333（c）は、パラメータ1の設定テーブルの一例である。

【4527】

「パラメータ2」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示されるとき特別図柄（選択図柄）を事前に解析した図柄情報であり、図333（d）は、パラメータ2の設定テーブルの一例である。

【4528】

「パラメータ3」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図333（e）は、パラメータ3の設定テーブルの一例である。

【4529】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

【4530】

【10-3-8．普通図柄の当り判定テーブル】

図334は、第8のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図334に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【4531】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート8126を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【4532】

図334に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば0～65535の範囲（65536種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記

10

20

30

40

50

に限られない。

【4533】

メインCPU201は、図334に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【4534】

本実施形態では、メインCPU201は、図334に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が1～65535のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインCPU201は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が0である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【4535】

このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約1／1.00の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約1／1.00に限定されるものではない。

【4536】

本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態に応じて普通電動役物8146の開放パターンを異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技者に与える利益度を異ならせている。

20

【4537】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、A時短遊技状態とB時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

30

【4538】

【10-3-9. 普通図柄判定テーブル】

図335は、第8のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図335に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【4539】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート8126を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。

【4540】

図335に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～100（101種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

40

【4541】

メインCPU201は、図335に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。

【4542】

50

図 3 3 5 に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のよう

【 4 5 4 3 】

例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ～ 4 9 のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「 f 1 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 5 0 ～ 9 9 のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「 f 2 」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「 f 3 」を選択する。

【 4 5 4 4 】

特に、本実施形態においては、第 1 のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成してもよい。

【 4 5 4 5 】

また、本実施形態において、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図 3 3 4 参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図 3 3 5 参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

【 4 5 4 6 】

【 1 0 - 3 - 1 0 . 普通電動役物の開放パターン決定テーブル】

図 3 3 6 は、第 8 のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図 3 3 6 に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 4 5 4 7 】

普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合（普通図柄当りの場合）、遊技状態と普通図柄の選択図柄とに応じて、普通電動役物 8 1 4 6 の開放態様としての普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを決定する際に参照される。

【 4 5 4 8 】

図 3 3 6 に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【 4 5 4 9 】

また、本実施形態では、「普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターン」は、第 2 始動口 8 1 4 0 の 1 回目の開放状態における「 1 回目の開放時間」、第 2 始動口 8 1 4 0 の 1 回目の閉鎖状態における「 1 回目のウェイト時間」、第 2 始動口 8 1 4 0 の 2 回目の開放状態における「 2 回目の開放時間」、第 2 始動口 8 1 4 0 の 2 回目の閉鎖状態における「 2 回目のウェイト時間」、第 2 始動口 8 1 4 0 を閉鎖させて普通電動役物 8 1 4 6 の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。なお、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンは、上述した構成に限られず、3 回以上の開放状態と閉鎖状態とを繰り返すことが可能に構成してもよいし、1 回のみの開放状態からなる構成としてもよい。さらには、「 1 回目の開放時間」の前に、第 2 始動口 8 1 4 0 の 1 回目の開放を待機する「オープニング時間」を備えて構成してもよい。

【 4 5 5 0 】

メイン CPU 2 0 1 は、図 3 3 6 に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブル

10

20

30

40

50

を参照し、遊技状態と普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを決定する。なお、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを決定すると、決定した普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。

【 4 5 5 1 】

図 3 3 6 に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄の選択図柄であっても、第 1 の普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターン (9 1 H 0 1 H) として、1 回目の開放時間 7 2 m s 、1 回目のウェイト時間なし、2 回目以降の開放なし、エンディング時間 1 2 m s が決定されるよう構成されている。

10

【 4 5 5 2 】

また、図 3 3 6 に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄の選択図柄であっても、第 2 の普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターン (9 1 H 0 2 H) として、1 回目の開放時間 5 4 0 0 m s 、1 回目のウェイト時間 1 2 0 m s 、2 回目の開放時間 7 2 m s 、エンディング時間 1 2 m s が決定されるよう構成されている。

【 4 5 5 3 】

このように、本実施形態では、遊技状態に応じて普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンが異なり、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第 2 始動口 8 1 4 0 に入球することが困難な「不利な開放態様 (「ショート開放」ともいう) 」が決定され、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第 2 始動口 8 1 4 0 に入球することが容易な「有利な開放態様 (「ロング開放」ともいう) 」が決定されるように構成されている。

20

【 4 5 5 4 】

また、本実施形態では、いずれの普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンが作動しても、普電用の規定個数は 1 個に設定されており、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンの作動中 (第 2 始動口 8 1 4 0 の開放中) に、第 2 始動口 8 1 4 0 に 1 個の遊技球が入球すると、その普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンの作動は終了する (第 2 始動口 8 1 4 0 の閉鎖する) 。すなわち、1 回の普通図柄当りに対しては、1 個の遊技球しか第 2 始動口 8 1 4 0 に入球できず、たとえ時短遊技状態において開放時間 5 4 0 0 m s の残存時間があつたとしても、第 2 始動口 8 1 4 0 が閉鎖することになる。

30

【 4 5 5 5 】

なお、本実施形態では、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで区別なく同じ時短遊技状態として、同じ普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを決定しているが、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで異なる普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを決定するように構成してもよい。

【 4 5 5 6 】

さらには、普通図柄の選択図柄に応じて、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを異ならせてもよい。ただし、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、時短遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「不利な開放態様」群となり、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、通常遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「有利な開放態様」群となることが望ましい。

40

【 4 5 5 7 】

【 1 0 - 3 - 1 1 . 普通図柄の変動パターンテーブル】

図 3 3 7 は、第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 3 3 7 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 4 5 5 8 】

図 3 3 7 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄の選択図柄

50

と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【4559】

メインCPU201は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【4560】

図337に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、通常遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間414msが決定され、時短遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間408msが決定されるように構成されている。また、本実施形態においては、普通図柄の図柄確定時間は、遊技状態や普通図柄の当り判定処理の結果によらず、全て同じ時間（例えば、540ms）が決定される。

【4561】

なお、本実施形態では、通常遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄の選択図柄に応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。同様にして、時短遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄の選択図柄に応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。さらには、A時短遊技状態とB時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。

【4562】

〔10-4. 主制御処理〕

第8のパチンコ遊技機において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メインCPU201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【4563】

なお、第8のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【4564】

〔10-4-1. 特別図柄制御処理〕

次に、図338を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）で行われる特別図柄制御処理について説明する。図338は、第8のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【4565】

図338に示されるように、メインCPU201は、先ず、S8001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S8001の処理を実行した後、処理をS8002に移す。

【4566】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S8001の処理に先だって、メインRAM203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【4567】

S8002において、メインCPU201は、S8001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御番号が0でないと判定した場合には処理をS8008に移し、特別図柄の制御番号が0であると判定した場合には処理をS8003に移す。

【4568】

S8003において、メインCPU201は、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に第2特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第2特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU201は、第2特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS8004に移し、第2特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をS8005に移す。

10

【4569】

S8004において、メインCPU201は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域に第1特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第1特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU201は、第1特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS8007に移し、第1特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をS8006に移す。

【4570】

S8005において、メインCPU201は、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されている第2特別図柄の始動情報を、メインRAM203の特別図柄判定領域(0)にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域(1)に記憶された始動情報を特別図柄判定領域(0)にシフトし、第2特別図柄始動記憶領域(2)～第2特別図柄始動記憶領域(4)に記憶された始動情報を第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(3)にシフトすることになる。

20

【4571】

S8006において、メインCPU201は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域に記憶されている第1特別図柄の始動情報を、メインRAM203の特別図柄判定領域(0)にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域(1)に記憶された始動情報を特別図柄判定領域(0)にシフトし、第1特別図柄始動記憶領域(2)～第1特別図柄始動記憶領域(4)に記憶された始動情報を第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(3)にシフトすることになる。

30

【4572】

S8007において、メインCPU201は、メインCPU201は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報(第1特別図柄及び第2特別図柄の保留個数)が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図355参照)において、サブ制御回路300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路300が受信すると、サブCPU301はデモ表示演出を行う。

40

【4573】

S8008において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図339を参照して後述する。メインCPU201は、S8003の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理(図20～図23参照)に戻す。

【4574】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理(S8001～S8008)を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

50

【 4 5 7 5 】

このように、本実施形態では、第 8 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 8 1 2 0 または第 2 始動口 8 1 4 0 への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 4 5 7 6 】

【 1 0 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理 】

次に、図 3 3 9 を参照して、特別図柄制御処理（図 3 3 8 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 3 3 9 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 5 7 7 】

図 3 3 9 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「7」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン CPU 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 4 5 7 8 】

S 8 0 1 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が 0 であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 3 3 8 参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が 0 であると判定した場合には処理を S 8 0 1 2 に移す。

【 4 5 7 9 】

S 8 0 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 1 2 の処理を実行した後、処理を S 8 0 1 3 に移す。なお、メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 1 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 8 0 1 3 以降の処理を行う。

【 4 5 8 0 】

S 8 0 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 8 0 1 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 3 4 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 8 0 1 4 に移す。

【 4 5 8 1 】

S 8 0 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 8 0 1 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 3 4 2 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 8 0 1 5 に移す。

【 4 5 8 2 】

S 8 0 1 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 8 0 1 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 3 4 4 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 8 0 1 6 に移す。

【 4 5 8 3 】

S 8 0 1 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。この S 8 0 1 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図 3 4 7 を参照して後述する。特別図柄の制

10

20

30

40

50

御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8017に移す。

【4584】

S8017において、メインCPU201は、小当り遊技開放中処理を行う。このS8017の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図348を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8018に移す。

【4585】

S8018において、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS8018の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図349を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8019に移す。

【4586】

S8019において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS8019の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図350を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8020に移す。

【4587】

S8020において、メインCPU201は、大当り遊技状態終了処理を行う。このS8020の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図351を参照して後述する。

【4588】

メインCPU201は、S8013～S8020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図338参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【4589】

【10-4-3. 特別図柄可変表示開始処理】

次に、図340を参照して、特別図柄管理処理（図339参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図340は、第8のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【4590】

S8021において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図339参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定した場合には処理をS8022に移す。

【4591】

S8022において、メインCPU201は、大当り、小当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図326に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインCPU201は、S8022の処理を実行した後、処理をS8023に移す。

【4592】

S8023において、メインCPU201は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図327に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記S8022の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインCPU201は、S8023の処理を実行した後、処理をS8024に移す。

【4593】

S 8 0 2 4において、メインCPU 2 0 1は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の判定結果が当り（大当りまたは小当り）である場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、特別図柄の当り判定処理の大当りである場合には、リミッタ作動フラグ及び回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数（後述するメインRAM 2 0 3の「リミッタ回数カウンタ」）に基づいて、図3 2 8に示す大当り種類決定テーブル1～3のいずれかの大当り種類決定テーブルを決定する。また、特別図柄の当り判定処理の小当りである場合には、リミッタ作動フラグ及び回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数（リミッタ回数カウンタ）に基づいて、図3 2 9に示す小当り種類決定テーブル1～3のいずれかの小当り種類決定テーブルを決定する。さらに、大当り遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設定するため、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインRAM 2 0 3の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 2 4の処理を実行した後、処理をS 8 0 2 5に移す。

10

【4 5 9 4】

S 8 0 2 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図3 3 1及び図3 3 2のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。この特別図柄の変動パターン決定処理の詳細については、図3 4 1を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 2 5の処理を実行した後、処理をS 8 0 2 6に移す。

20

【4 5 9 5】

S 8 0 2 6において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記S 8 0 2 5の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインCPU 2 0 1は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインRAM 2 0 3内の特別図柄の待ち時間にセットし、第1特別図柄表示部1 6 3または第2特別図柄表示部1 6 4に特別図柄の変動表示を開始させる。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 2 6の処理を実行した後、処理をS 8 0 2 7に移す。

30

【4 5 9 6】

S 8 0 2 7において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図3 3 9参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 2 7の処理を実行した後、処理をS 8 0 2 8に移す。

【4 5 9 7】

S 8 0 2 8において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図3 5 5）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 2 8の処理を実行した後、処理をS 8 0 2 9に移す。

40

【4 5 9 8】

S 8 0 2 9において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、S 8 0 2 3で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また

50

、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、S 8 0 2 5 で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 3 5 5 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【 4 5 9 9 】

なお、メイン CPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 4 6 0 0 】

【 1 0 - 4 - 4 . 特別図柄の変動パターン決定処理】

次に、図 3 4 1 を参照して、特別図柄可変表示開始処理（図 3 4 0 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄の変動パターン決定処理の詳細について説明する。図 3 4 1 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 6 0 1 】

S 8 0 2 5 - 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、状態フラグを参照し、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。すなわち、通常遊技状態を示す状態フラグ = 0 であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 2 に移し、現在の遊技状態が通常遊技状態でない（すなわち、時短遊技状態である）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 3 に移す。

【 4 6 0 2 】

S 8 0 2 5 - 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合には、図 3 3 1 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 2 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 6 0 3 】

S 8 0 2 5 - 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、状態フラグを参照し、現在の遊技状態（時短遊技状態）が B 時短遊技状態であるか否かを判定する。すなわち、B 時短遊技状態を示す状態フラグ = 2 であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が B 時短遊技状態であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 4 に移し、現在の遊技状態が B 時短遊技状態でない（すなわち、A 時短遊技状態である）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 5 に移す。

【 4 6 0 4 】

S 8 0 2 5 - 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が B 時短遊技状態である場合には、図 3 3 1 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル S 1 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 4 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 6 0 5 】

S 8 0 2 5 - 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特殊時短フラグを参照し、現在の遊技状態（A 時短遊技状態）が特殊時短遊技状態であるか否かを判定する。すなわち、特殊時短遊技状態を示す特殊時短フラグ = 1 であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が特殊時短遊技状態であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 6 に移し、現在の遊技状態が特殊時短遊技状態でない（すなわち、一般時短遊技状態である）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 7 に移す。

【 4 6 0 6 】

S 8 0 2 5 - 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が特殊時短遊技状態である場合には、図 3 3 1 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル S 1 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 6 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 6 0 7 】

S 8 0 2 5 - 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、一般時短遊技状態である場合には、大当りのリミッタ回数の残存回数（後述するメイン RAM 2 0 3 の「リミッタ回数カウンタ」）が 9 1 以上であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 8 に移し、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上でない（すなわち、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 0 以下）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 9 に移す。

【 4 6 0 8 】

S 8 0 2 5 - 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、図 3 3 2 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 1 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 8 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 6 0 9 】

S 8 0 2 5 - 9 において、メイン CPU 2 0 1 は、一般時短遊技状態である場合に、大当りのリミッタ回数の残存回数（後述するメイン RAM 2 0 3 の「リミッタ回数カウンタ」）が 1 ～ 9 0 であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、大当りのリミッタ回数の残存回数が 1 ～ 9 0 であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 1 0 に移し、大当りのリミッタ回数の残存回数が 1 ～ 9 0 でない（すなわち、大当りのリミッタ回数の残存回数 = 0 ）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 1 1 に移す。

【 4 6 1 0 】

S 8 0 2 5 - 1 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、図 3 3 2 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 2 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 1 0 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 6 1 1 】

S 8 0 2 5 - 1 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、図 3 3 2 (c) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 3 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 1 1 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 6 1 2 】

S 8 0 2 5 - 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別（始動情報の種別）と、上記 S 8 0 2 2 の特別図柄の当り判定処理の判定結果と、特別図柄の選択図柄と、特別図柄判定領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としてのリーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 1 2 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 3 に移す。

【 4 6 1 3 】

S 8 0 2 5 - 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動パターンコマンドを決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 1 3 の処理を実行した後、特別図柄の変動パターン決定処理を終了し、処理を特別図柄可変表示開始処理（図 3 4 0 参照）の S 8 0 2 6 に移す。

【 4 6 1 4 】

【 1 0 - 4 - 5 . 特別図柄可変表示終了処理】

次に、図 3 4 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 3 4 2 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 6 1 5 】

S 8 0 4 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定した場合には処理を S 8 0 4 2 に移す。

【 4 6 1 6 】

10

20

30

40

50

S 8 0 4 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s）を決定する。その後、メインCPU 2 0 1は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインRAM 2 0 3内の特別図柄の待ち時間にセットし、第1特別図柄表示部 1 6 3または第2特別図柄表示部 1 6 4に特別図柄の停止表示をさせる。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 4 2の処理を実行した後、処理をS 8 0 4 3に移す。

【4 6 1 7】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた1つの図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s）を決定してもよい。

【4 6 1 8】

S 8 0 4 3において、メインCPU 2 0 1は、時短管理処理を行う。第8のパチンコ遊技機では、特別図柄の変動表示を終了したときに、時短遊技状態の終了条件としての時短回数を計数するための「時短回数カウンタ」と、B時短遊技状態に移行する特別図柄の可変表示回数を計数するための「天井カウンタ」とを更新する処理が行われる。また、時短回数カウンタ＝0になると、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行い、天井カウンタが天井値に到達すると、B時短遊技状態への移行制御を行うことになる。この時短管理処理の詳細については、図3 4 3を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 4 3の処理を実行した後、処理をS 8 0 4 4に移す。

【4 6 1 9】

S 8 0 4 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図3 3 9のS 8 0 1 5参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 4 4の処理を実行した後、処理をS 8 0 4 5に移す。

【4 6 2 0】

S 8 0 4 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図3 5 5参照）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 4 5の処理を実行した後、処理をS 8 0 4 6に移す。

【4 6 2 1】

S 8 0 4 6において、メインCPU 2 0 1は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。第1～3のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 4 6の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図3 3 9参照）に戻す。

【4 6 2 2】

【1 0－4－6．時短管理処理】

次に、図3 4 3を参照して、特別図柄可変表示終了処理（図3 4 2参照）中でメインCPU 2 0 1により実行される時短管理処理について説明する。図3 4 3は、第8のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【4 6 2 3】

S 8 0 4 3－1において、メインCPU 2 0 1は、時短回数カウンタを更新する時短回数カウンタ更新処理を行う。この時短回数カウンタ更新処理においては、時短遊技状態が設定されている場合（状態フラグ＝1または2が設定されている場合）には、メインRAM 2 0 3の「時短回数カウンタ」から1を減算して更新する。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 4 3－1の処理を実行した後、処理をS 8 0 4 3－2に移す。

【4624】

S8043-2において、メインCPU201は、時短回数カウンタ=0であるか否かを判定する。メインCPU201は、時短カウンタ=0であると判定した場合には、処理をS8043-3に移し、時短カウンタ=0でないと判定した場合には、処理をS8043-4に移す。

【4625】

S8043-3において、メインCPU201は、時短情報をクリアして、時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。ここで、時短情報のクリアとしては、状態フラグ、特殊時短フラグ、時短回数カウンタ、後述する小当たり当選回数カウンタをクリア(=0をセット)することになる。メインCPU201は、S8043-3の処理を実行した後、処理をS8043-4に移す。

10

【4626】

S8043-4において、メインCPU201は、天井カウンタを更新する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理においては、天井カウンタに1を加算して更新する。メインCPU201は、S8043-4の処理を実行した後、処理をS8043-5に移す。

【4627】

S8043-5において、メインCPU201は、天井カウンタ=天井値(例えば、999回)であるか否かを判定する。メインCPU201は、天井カウンタ=天井値であると判定した場合には、処理をS8043-6に移し、天井カウンタ=天井値でないと判定した場合には、処理をS8043-9に移す。

20

【4628】

S8043-6において、メインCPU201は、天井カウンタをクリア(=0をセット)する。メインCPU201は、S8043-6の処理を実行した後、処理をS8043-7に移す。

【4629】

S8043-7において、メインCPU201は、B時短遊技状態に移行させるためのB時短遊技状態設定処理を行う。このB時短遊技状態設定処理においては、B時短遊技状態を示す状態フラグ=2を設定するとともに、「特殊時短遊技状態」に移行するように、「B時短終了条件」として、小当たりの当選回数=255回、時短回数=10000回を設定する。そして、特殊時短遊技状態であることを識別できるように、特殊時短フラグ=1を設定する。なお、B時短遊技状態設定処理において、「一般時短遊技状態」に移行するように、小当たりの当選回数=1回、時短回数=10000回、特殊時短フラグ=0を設定してもよい。メインCPU201は、S8043-7の処理を実行した後、処理をS8043-8に移す。

30

【4630】

S8043-8において、メインCPU201は、B時短遊技状態を開始するときには、時短移行コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図355)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S8043-8の処理を実行した後、処理をS8043-9に移す。

40

【4631】

S8043-9において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8043-9の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理(図342参照)に戻す。

【4632】

[10-4-7. 特別図柄遊技判定処理]

50

次に、図 3 4 4 を参照して、特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 3 4 4 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 6 3 3 】

S 8 0 5 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定した場合には処理を S 8 0 5 2 に移す。

【 4 6 3 4 】

S 8 0 5 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、大当りであると判定した場合には、処理を S 8 0 5 4 に移し、大当りでないと判定した場合には、処理を S 8 0 6 1 に移す。

【 4 6 3 5 】

S 8 0 5 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板 1 8 4 を介してホールコンピュータ 1 8 6 に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板 1 8 4 に出力する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 5 4 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 5 に移す。

【 4 6 3 6 】

S 8 0 5 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第 1 ルート大当り開始準備設定処理においては、上記 S 8 0 2 4 で決定した図 3 2 8 に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメイン RAM 2 0 3 の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、上記 S 8 0 2 4 で決定した図 3 2 8 に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて OP 待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定した OP 待ち時間（オープニング時間）をメイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 5 5 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 6 に移す。

【 4 6 3 7 】

S 8 0 5 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示 LED データをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 5 6 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 7 に移す。

【 4 6 3 8 】

S 8 0 5 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メイン CPU 2 0 1 は、状態フラグ、特殊時短フラグ、時短回数カウンタ及び小当り当選回数カウンタをクリアする処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 5 7 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 8 に移す。

【 4 6 3 9 】

S 8 0 5 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 5 8 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 9 に移す。

【 4 6 4 0 】

S 8 0 5 9 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセッ

10

20

30

40

50

トする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図339のS8018参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S8059の処理を実行した後、処理をS8059に移す。

【4641】

S8060において、メインCPU201は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8060の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図339参照）に戻す。

【4642】

S8061において、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインCPU201は、小当りであると判定した場合には、処理をS8063に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をS8071に移す。

【4643】

S8063において、メインCPU201は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、「V小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186に出力される外部信号としての「小当り信号」を生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板184に出力する。なお、本実施形態においては、「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたときには、「小当り信号」を生成しないよう構成したが、「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたにも、「小当り信号」を生成するように構成してもよい。メインCPU201は、S8063の処理を実行した後、処理をS8064に移す。

【4644】

S8064において、メインCPU201は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、上記S8024で決定した図329に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインRAM203の小当り開放回数の上限值にセットする。次に、上記S8024で決定した図329に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。さらに、上記S8024で決定した図329に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V入賞口8156の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインRAM203内のV入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、V作動フラグをオンにする。なお、V入賞口8156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド8160に関するV入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図355及び図356）において行われる。メインCPU201は、S8064の処理を実行した後、処理をS8066に移す。

【4645】

S8065において、メインCPU201は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S8065の処理を実行した後、処理をS8066に移す。

【4646】

S8066において、メインCPU201は、時短遊技状態の終了条件としての小当りの当選回数を計数し、小当りの当選回数の残数を示す「小当り当選回数カウンタ」を更新する小当り当選回数更新処理を行う。この小当り当選回数更新処理の詳細については、図345を参照して後述する。メインCPU201は、S8066の処理を実行した後、処理をS8067に移す。

10

20

30

40

50

【4647】

S8067において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8067の処理を実行した後、処理をS8068に移す。

【4648】

S8068において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図339のS8016参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S8068の処理を実行した後、処理をS8069に移す。

10

【4649】

S8069において、メインCPU201は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインCPU201は、S8069の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図339参照）に戻す。

【4650】

S8071において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図346を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図339参照）に戻す。

20

【4651】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S8051～S8071）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【4652】

【10-4-8. 小当り当選回数更新処理】

次に、図345を参照して、特別図柄遊技判定処理（図344参照）中でメインCPU201により実行される小当り当選回数更新処理について説明する。図345は、第8のパチンコ遊技機における小当り当選回数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【4653】

S8066-1において、メインCPU201は、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か、すなわち、状態フラグ＝1または2であるか否かを判定する。メインCPU201は、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定した場合には処理をS8066-2に移し、現在の遊技状態が時短遊技状態でないと判定した場合には、小当り当選回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図344参照）のS8067に移す。

30

【4654】

S8066-2において、メインCPU201は、メインRAM203の「小当り当選回数カウンタ」から1を減算して更新する。メインCPU201は、S8066-2の処理を実行した後、処理をS8066-3に移す。

【4655】

S8066-3において、メインCPU201は、小当り当選回数カウンタ＝0であるか否かを判定する。メインCPU201は、小当り当選回数カウンタ＝0であると判定した場合には、処理をS8066-4に移し、小当り当選回数カウンタ＝0でないと判定した場合には、小当り当選回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図344参照）のS8067に移す。

40

【4656】

S8066-4において、メインCPU201は、時短情報をクリアして、時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。ここで、時短情報のクリアとしては、状態フラグ、特殊時短フラグ、時短回数カウンタ、小当り当選回数カウンタをクリア（＝0をセット）することになる。メインCPU201は、S8066-4の処理を実行した後は、小当り

50

当選回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図 3 4 4 参照）の S 8 0 6 7 に移す。

【 4 6 5 7 】

〔 1 0 - 4 - 9 . 特別図柄遊技終了処理 〕

次に、図 3 4 6 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 3 4 4 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 3 4 6 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 6 5 8 】

S 8 0 7 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 7 2 の処理を実行した後、処理を S 8 0 7 3 に移す。

【 4 6 5 9 】

S 8 0 7 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メイン RAM 2 0 3 内の特別図柄判定領域（0）に記憶された始動情報をクリアする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 7 3 の処理を実行した後、処理を S 8 0 7 4 に移す。

【 4 6 6 0 】

S 8 0 7 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 3 5 5）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 8 0 7 4 の処理後、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図 3 4 4 参照）に戻す。

【 4 6 6 1 】

〔 1 0 - 4 - 1 0 . 小当り遊技閉鎖中処理 〕

次に、図 3 4 7 を参照して、特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図 3 4 7 は、第 8 のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 6 6 2 】

S 8 0 8 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定した場合には処理を S 8 0 8 2 に移す。

【 4 6 6 3 】

S 8 0 8 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 8 2 の処理を実行した後、処理を S 8 0 8 3 に移す。

【 4 6 6 4 】

S 8 0 8 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理を S 8 0 8 9 に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理を S 8 0 8 4 に移す。

【 4 6 6 5 】

S 8 0 8 4において、メインCPU 2 0 1は、小当り遊技状態において第2大入賞口8 1 5 1に入球した遊技球の個数（第2大入賞口8 1 5 1の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第2大入賞口カウンタスイッチ8 1 5 2により計数された第2大入賞口カウンタの値が、予め規定された第2大入賞口8 1 5 1の最大入賞個数の値（例えば10個）であるか否かが判定される。メインCPU 2 0 1は、第2大入賞口8 1 5 1の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をS 8 0 8 5に移し、第2大入賞口8 1 5 1の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をS 8 0 8 9に移す。

【4 6 6 6】

S 8 0 8 5において、メインCPU 2 0 1は、小当り開放回数カウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 8 5の処理を実行した後、処理をS 8 0 8 6に移す。

【4 6 6 7】

S 8 0 8 6において、メインCPU 2 0 1は、第2大入賞口8 1 5 1を開放させる第2大入賞口の開放設定処理を行う。この第2大入賞口の開放設定処理においては、上記S 8 0 2 4で決定した図3 2 9に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第2大入賞口8 1 5 1の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインRAM 2 0 3内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第2特電用ソレノイド8 1 5 5に対して、第2大入賞口8 1 5 1を開放させるための第2大入賞口開放制御データを生成する。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 8 6の処理を実行した後、処理をS 8 0 8 7に移す。

【4 6 6 8】

S 8 0 8 7において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、小当り遊技開放中処理（図3 4 8参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 8 7の処理を実行した後、処理をS 8 0 8 8に移す。

【4 6 6 9】

S 8 0 8 8において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 8 8の処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図3 3 9参照）に戻す。

【4 6 7 0】

S 8 0 8 9において、メインCPU 2 0 1は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にV入賞口8 1 5 6への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ8 1 5 7による検出があったか否か）を判定する。メインCPU 2 0 1は、V入賞検出があったと判定した場合には、処理をS 8 0 9 0に移し、V入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をS 8 0 9 8に移す。

【4 6 7 1】

S 8 0 9 0において、メインCPU 2 0 1は、第2のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板1 8 4を介してホールコンピュータ1 8 6に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板1 8 4に出力する。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 9 0の処理を実行した後、処理をS 8 1 0 1に移す。

【4 6 7 2】

S 8 0 9 1において、メインCPU 2 0 1は、第2ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第2ルート大当り開始準備設定処理においては、まず、リミッタ作動フラグ及び

10

20

30

40

50

回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数（後述するメインRAM203の「リミッタ回数カウンタ」）に基づいて、図328に示す大当り種類決定テーブル1～3のいずれかの大当り種類決定テーブルを決定する。そして、決定した図328に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM203の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、決定した図328に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、S8101の処理を実行した後、処理をS8092に移す。

10

【4673】

S8092において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第2のルートからの大当り遊技状態は、2ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインCPU201は、S8092の処理を実行した後、処理をS8093に移す。

【4674】

S8093において、メインCPU201は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示LEDデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S8093の処理を実行した後、処理をS8094に移す。

20

【4675】

S8094において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、状態フラグ、特殊時短フラグ、時短回数カウンタ及び小当り当選回数カウンタをクリアする処理を行う。メインCPU201は、S8094の処理を実行した後、処理をS8095に移す。

【4676】

S8095において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8095の処理を実行した後、処理をS8096に移す。

30

【4677】

S8096において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図339）が行われることとなる。メインCPU201は、S8096の処理を実行した後、処理をS8097に移す。

【4678】

S8097において、メインCPU201は、V当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8097の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図339参照）に戻す。

40

【4679】

S8098において、メインCPU201は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、上記S8024で決定した図329に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてED待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したED待ち時間（エンディング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、S8098の処理を実行した後、処理をS8099に移す。

【4680】

50

S 8 0 9 9において、メインCPU 2 0 1は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 0 9 9の処理を実行した後、処理をS 8 1 0 0に移す。

【4 6 8 1】

S 8 1 0 0において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図3 4 6を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 0 0の処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図3 3 9参照）に戻す。

【4 6 8 2】

〔1 0－4－1 1．小当り遊技開放中処理〕

次に、図3 4 8を参照して、特別図柄管理処理（図3 3 9参照）中でメインCPU 2 0 1により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図3 4 8は、第8のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【4 6 8 3】

S 8 1 0 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図3 3 9参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定した場合には処理をS 8 1 0 2に移す。

【4 6 8 4】

S 8 1 0 2において、メインCPU 2 0 1は、第2大入賞口8 1 5 1の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第2大入賞口の開放設定処理（図3 4 7のS 8 0 8 6参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインCPU 2 0 1は、第2大入賞口8 1 5 1の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図3 3 9参照）に戻す。また、メインCPU 2 0 1は、第2大入賞口8 1 5 1の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS 8 1 0 3に移す。

【4 6 8 5】

S 8 1 0 3において、メインCPU 2 0 1は、第2大入賞口8 1 5 1を閉鎖させる第2大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第2大入賞口の閉鎖設定処理においては、上記S 8 0 2 4で決定した図3 2 9に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第2大入賞口8 1 5 1の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインRAM 2 0 3内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第2特電用ソレノイド8 1 5 5に対して、第2大入賞口8 1 5 1を閉鎖させるための第2大入賞口閉鎖制御データを生成する。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 0 3の処理を実行した後、処理をS 8 1 0 4に移す。

【4 6 8 6】

S 8 1 0 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図3 4 7参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 0 4の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図3 3 9参照）に戻す。

【4 6 8 7】

〔1 0－4－1 2．大入賞口開放準備処理〕

次に、図3 4 9を参照して、特別図柄管理処理（図3 3 9参照）中でメインCPU 2 0 1により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図3 4 9は、第8のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【4 6 8 8】

S 8 1 1 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判

10

20

30

40

50

定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「5」とであると判定した場合には処理を S 8 1 1 2 に移す。

【4 6 8 9】

S 8 1 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 1 2 の処理を実行した後、処理を S 8 1 1 3 に移す。

【4 6 9 0】

S 8 1 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当たりラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、大当たりラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理を S 8 1 1 4 に移し、大当たりラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理を S 8 1 1 8 に移す。

【4 6 9 1】

S 8 1 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当たり終了準備設定処理を行う。この大当たり終了準備設定処理においては、上記 S 8 0 2 4 または S 8 1 0 1 で決定した図 3 2 8 に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」に基づいて E D 待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定した E D 待ち時間（エンディング時間）をメイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 1 4 の処理を実行した後、処理を S 8 1 1 5 に移す。

【4 6 9 2】

S 8 1 1 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり遊技状態終了処理（図 3 3 9）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 1 5 の処理を実行した後、処理を S 8 1 1 6 に移す。

【4 6 9 3】

S 8 1 1 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 1 6 の処理を実行した後、処理を S 8 1 1 7 に移す。

【4 6 9 4】

S 8 1 1 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 3 5 5）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 8 1 1 7 の処理後、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）に戻す。

【4 6 9 5】

S 8 1 1 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 1 8 の処理を実行した後、処理を S 8 1 1 9 に移す。

【4 6 9 6】

S 8 1 1 9 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 大入賞口 8 1 3 1 を開放させる第 1 大入賞口の開放設定処理を行う。この第 1 大入賞口の開放設定処理においては、上記 S 8 0 2 4 または S 8 1 0 1 で決定した図 3 2 8 に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第 1 大入賞口 8 1 3 1 の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第 1 特電用

10

20

30

40

50

ソレノイド 8 1 3 5 に対して、第 1 大入賞口 8 1 3 1 を開放させるための第 1 大入賞口開放制御データを生成する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 1 9 の処理を実行した後、処理を S 8 1 2 0 に移す。

【 4 6 9 7 】

S 8 1 2 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 3 3 9 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 2 0 の処理を実行した後、処理を S 8 1 2 1 に移す。

【 4 6 9 8 】

S 8 1 2 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 2 1 の処理を実行した後、処理を S 8 1 2 2 に移す。

【 4 6 9 9 】

S 8 1 2 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 3 5 5 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 2 2 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）に戻す。

【 4 7 0 0 】

【 1 0 - 4 - 1 3 . 大入賞口開放制御処理 】

次に、図 3 5 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 3 5 0 は、第 8 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 7 0 1 】

S 8 1 3 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 6 」であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 6 」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 3 9 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「 6 」であると判定した場合には処理を S 8 1 3 2 に移す。

【 4 7 0 2 】

S 8 1 3 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 大入賞口 8 1 3 1 が開放されたときに、1 つのラウンドにおける第 1 大入賞口 8 1 3 1 に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第 1 大入賞口カウントスイッチ 8 1 3 2 により計数された第 1 大入賞口カウンタの値が、予め規定された第 1 大入賞口 8 1 3 1 の最大入賞個数の値（例えば 1 0 個）であるか否かが判定される。

【 4 7 0 3 】

メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 3 2 において第 1 大入賞口 8 1 3 1 の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理を S 8 1 3 3 に移し、S 8 1 3 2 において第 1 大入賞口 8 1 3 1 の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理を S 8 1 3 4 に移す。

【 4 7 0 4 】

S 8 1 3 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、1 つのラウンドにおける第 1 大入賞口 8 1 3 1 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第 1 大入賞口の開放設定処理（図 3 4 9 の S 8 1 1 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 4 7 0 5 】

メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 3 3 において第 1 大入賞口 8 1 3 1 の最大開放時間が経

10

20

30

40

50

過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図339参照）に戻す。また、メインCPU201は、S8133において第1大入賞口8131の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS8134に移す。

【4706】

S8134において、メインCPU201は、第1大入賞口8131を閉鎖させる第1大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第1大入賞口の閉鎖設定処理においては、上記S8024またはS8101で決定した図328に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第1大入賞口8131の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第1特電用ソレノイド8135に対して、第1大入賞口8131を閉鎖させるための第1大入賞口閉鎖制御データを生成する。メインCPU201は、S8134の処理を実行した後、処理をS8135に移す。

10

【4707】

S8135において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図349参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S8135の処理を実行した後、処理をS8136に移す。

20

【4708】

S8136において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8136の処理を実行した後、処理をS8137に移す。

【4709】

S8137において、メインCPU201は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図355参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S8137の処理後、メインCPU201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図339参照）に戻す。

30

【4710】

【10-4-14. 大当たり遊技状態終了処理】

次に、図351を参照して、特別図柄管理処理（図339参照）中でメインCPU201により実行される大当たり遊技状態終了処理について説明する。図351は、第8のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【4711】

S8141において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定した場合には、大当たり遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図339参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定した場合には処理をS8142に移す。

40

【4712】

S8142において、メインCPU201は、大当たり遊技情報初期化処理を行う。この大当たり遊技情報初期化処理では、大当たり遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU201は、S8142の処理を実行した後、処理をS8143に移す。

【4713】

50

S 8 1 4 3において、メインCPU 2 0 1は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、大当りのリミッタ回数の残存回数（後述する「リミッタ回数カウンタ」の値）に基づいて、図330に示す遊技状態関連設定テーブル1～4の中からいずれかの遊技状態関連設定テーブルを決定し、決定した遊技状態関連設定テーブルを参照し、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に基づいて、遊技状態（状態フラグ、小当りの当選回数、時短回数、特殊時短フラグ）の設定を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 4 3の処理を実行した後、処理をS 8 1 4 5に移す。

【4714】

本実施形態においては、まず、リミッタ作動フラグを参照し、リミッタ作動フラグ＝0である場合には、図330（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1を決定する。また、リミッタ作動フラグ＝1である場合には、「リミッタ回数カウンタ」が91以上のとき（大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のとき）に図330（b）に示す遊技状態関連設定テーブル2を決定し、「リミッタ回数カウンタ」が1～90のとき（大当りのリミッタ回数の残存回数が1～90のとき）に図330（c）に示す遊技状態関連設定テーブル3を決定し、「リミッタ回数カウンタ」が0のとき（大当りのリミッタ回数の残存回数0のとき）に図330（d）に示す遊技状態関連設定テーブル4を決定する。そして、決定した遊技状態関連設定テーブルを参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、遊技状態（状態フラグ、小当りの当選回数、時短回数、特殊時短フラグ）の設定を行うことになる。

【4715】

そして、本実施形態においては、リミッタ回数カウンタ＝0であり、図330（d）に示す遊技状態関連設定テーブル4が決定された場合には、すべての特別図柄の選択図柄に対して、通常遊技状態を設定する「状態フラグ＝0」が設定され、大当り遊技状態の終了後に強制的に通常遊技状態に移行することになる。

【4716】

S 8 1 4 4において、メインCPU 2 0 1は、リミッタ情報として、「リミッタ作動フラグ」、大当りのリミッタ回数の残存回数に対応し、時短遊技状態における大当り連続回数を計数するための「リミッタ回数カウンタ」の設定・更新をするリミッタ情報更新処理を行う。このリミッタ情報更新処理の詳細については、図352を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 4 4の処理を実行した後、処理をS 8 1 4 5に移す。

【4717】

S 8 1 4 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図346を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 4 5の処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

【4718】

なお、メインCPU 2 0 1は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り遊技状態終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【4719】

【10-4-15. リミッタ情報更新処理】

次に、図352を参照して、大当り遊技状態終了処理（図351参照）中でメインCPU 2 0 1により実行されるリミッタ情報更新処理について説明する。図352は、第8のパチンコ遊技機におけるリミッタ情報更新処理の一例を示すフローチャートである。

【4720】

S 8 1 4 4-1において、メインCPU 2 0 1は、大当り遊技状態終了の特別図柄の選択図柄が、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄であると判定した場合には処理をS 8 1 4 4-4に移し、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄でないと判定した場合には処理をS 8 1 4 4-2に移す。

【4721】

S 8 1 4 4 - 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 のリミッタ回数カウンタをクリア（リミッタ回数カウンタ = 0 をセット）する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 4 4 - 2 の処理を実行した後、処理を S 8 1 4 4 - 3 に移す。

【 4 7 2 2 】

S 8 1 4 4 - 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、リミッタ作動フラグ = 0 をセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 4 4 - 3 の処理を実行した後には、リミッタ情報更新処理を終了し、処理を大当り遊技状態終了処理（図 3 5 1 参照）の S 8 1 4 5 に移す。

【 4 7 2 3 】

S 8 1 4 4 - 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中であるか否か、すなわち、リミッタ作動フラグ = 1 であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中であると判定した場合には処理を S 8 1 4 4 - 7 に移し、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中でないと判定した場合には処理を S 8 1 4 4 - 5 に移す。

【 4 7 2 4 】

S 8 1 4 4 - 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中でない場合（リミッタ作動フラグ = 0 である場合）には、メイン RAM 2 0 3 のリミッタ回数カウンタにリミッタ回数を設定するリミッタ回数設定処理を行う。このリミッタ回数設定処理においては、図 3 3 0 （ a ） に示す遊技状態関連設定テーブル 1 を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいてリミッタ回数を決定し、決定したリミッタ回数をリミッタ回数カウンタにセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 4 4 - 5 の処理を実行した後、処理を S 8 1 4 4 - 6 に移す。

【 4 7 2 5 】

S 8 1 4 4 - 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、新たにリミッタ回数を設定した場合には、リミッタ作動フラグ = 1 をセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 4 4 - 6 の処理を実行した後には、リミッタ情報更新処理を終了し、処理を大当り遊技状態終了処理（図 3 5 1 参照）の S 8 1 4 5 に移す。

【 4 7 2 6 】

S 8 1 4 4 - 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中である場合（リミッタ作動フラグ = 1 である場合）には、リミッタ回数の減算処理を行う。このリミッタ回数の減算処理においては、大当りのリミッタ回数の残存回数（現在のリミッタ回数カウンタの値）に基づいて、図 3 3 0 に示す遊技状態関連設定テーブル 1 ～ 4 の中からいずれかの遊技状態関連設定テーブルを決定し、決定した遊技状態関連設定テーブルを参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、リミッタ回数の減算値を決定する。そして、メイン RAM 2 0 3 のリミッタ回数カウンタから、決定したリミッタ回数の減算値を減算して更新する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 4 4 - 7 の処理を実行した後には、リミッタ情報更新処理を終了し、処理を大当り遊技状態終了処理（図 3 5 1 参照）の S 8 1 4 5 に移す。

【 4 7 2 7 】

【 1 0 - 6 - 1 6 . 普通図柄制御処理 】

次に、図 3 5 3 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ～ 図 2 3 参照）でメイン CPU 2 0 1 により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図 3 5 3 に示される普通図柄制御処理に先だて、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【 4 7 2 8 】

図 3 5 3 は、第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 3 5 3 に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「 0 」～「 4 」）は、普通図柄の制御状態番号である。メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行

10

20

30

40

50

させる。

【4729】

S8200において、メインCPU201は、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、普通図柄の待ち時間が0でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のS41（図21参照）に戻し、普通図柄の待ち時間が0であると判定した場合には処理をS8201に移す。

【4730】

S8201において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S8201の処理を実行した後、処理をS8210に移す。なお、メインCPU201は、S8201の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S8210以降の処理を行う。

【4731】

S8210において、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このS8210の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図354を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8220に移す。

【4732】

S8220において、メインCPU201は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このS8220の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8230に移す。

【4733】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインCPU201は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、540msec）を、メインRAM203内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【4734】

S8230において、メインCPU201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS8230の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8240に移す。

【4735】

この普通図柄遊技判定処理において、メインCPU201は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応する場合には普通電動役物8146の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物8146の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

【4736】

この普通電動役物8146の開放パターン設定処理では、図336に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通電動役物8146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインCPU201は、決定した普通電

10

20

30

40

50

動役物 8 1 4 6 の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。

【 4 7 3 7 】

S 8 2 4 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物開放処理を行う。この S 8 2 4 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 8 2 5 0 に移す。

【 4 7 3 8 】

この普通電動役物開放処理において、メイン CPU 2 0 1 は、上記 S 8 2 3 0 の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンに従って、第 2 始動口 8 1 4 0 を開放状態にさせ、普電用の規定個数（例えば 1 個）の遊技球が第 2 始動口 8 1 4 0 に入球するか、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンがすべて終了すると、第 2 始動口 8 1 4 0 を閉鎖状態にさせる。そして、普通電動役物 8 1 4 6 の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットする。

【 4 7 3 9 】

S 8 2 5 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り終了処理を行う。この S 8 2 5 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メイン CPU 2 0 1 は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットし、普通図柄制御処理を終了して処理を主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【 4 7 4 0 】

この普通図柄当り終了処理において、メイン CPU 2 0 1 は、上記 S 8 2 1 0 ～ S 8 2 4 0 において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【 4 7 4 1 】

なお、メイン CPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（S 8 2 0 0 ～ S 8 2 5 0 ）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 4 7 4 2 】

【 1 0 - 6 - 1 7 . 普通図柄可変表示開始処理 】

次に、図 3 5 4 を参照して、普通図柄制御処理（図 3 5 3 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図 3 5 4 は、第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 7 4 3 】

図 3 5 4 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S 8 2 1 1 ）。

【 4 7 4 4 】

S 8 2 1 1 において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図 3 5 3 参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 8 2 1 2 に移す。

【 4 7 4 5 】

S 8 2 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）～普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 2 1 2 の処理を実行した後、処理を S 8 2 1 3 に移す。

【 4 7 4 6 】

S 8 2 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処

10

20

30

40

50

理では、メインCPU201は、図334に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域(0)に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ(「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」)を決定する。メインCPU201は、S8213の処理を実行した後、処理をS8214に移す。

【4747】

S8214において、メインCPU201は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図335に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ(普通図柄の当り判定処理の結果)と、普通図柄判定領域(0)に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインCPU201は、S8214の処理を実行した後、処理をS8215に移す。

10

【4748】

S8215において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図337に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。メインCPU201は、S8215の処理を実行した後、処理をS8216に移す。

【4749】

S8216において、メインCPU201は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理(S8215)で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインRAM203内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部161に普通図柄の変動表示を開始させる。メインCPU201は、S8216の処理を実行した後、処理をS8217に移す。

20

【4750】

S8217において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理(図353のS8220参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S8217の処理を実行した後、処理をS8218に移す。

【4751】

S8218において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図355参照)において、サブ制御回路1300に送信される。

30

【4752】

[10-6-18. システムタイマ割込処理]

次に、図355及び図356を参照して、メインCPU201により、例えば2msの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。図355及び図356は、第8のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【4753】

40

S8311において、メインCPU201は、保護レジスタの退避処理を行う。メインCPU201は、S8311の処理を実行した後、処理をS8312に移す。

【4754】

S8312において、メインCPU201は、XINT検知フラグがオフであるか否かを判定する。メインCPU201は、XINT検知フラグがオフでない(すなわち電断検知時である)と判定した場合には処理をS8332に移し、XINT検知フラグがオフである(すなわち電断非検知時である)と判定した場合には処理をS8313に移す。

【4755】

S8313において、メインCPU201は割込許可処理を行う。メインCPU201は、S8313の処理を実行した後、処理をS8314に移す。

50

【 4 7 5 6 】

S 8 3 1 4 において、メインCPU 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、S 8 3 1 4 の処理を実行した後、処理を S 8 3 1 5 に移す。

【 4 7 5 7 】

S 8 3 1 5 において、メインCPU 2 0 1 は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインCPU 2 0 1 は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝1）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝0）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、第1のパチンコ遊技機で説明したように、電源投入時の起動状態として、電断復帰中及びRAMクリア実行中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされ、電断復帰後、RAMクリア実行後には、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされるフラグでもある。メインCPU 2 0 1 は、遊技許可状態であると判定した場合には処理を S 8 3 1 7 に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理を S 8 3 3 2 に移す。

【 4 7 5 8 】

S 8 3 1 7 において、メインCPU 2 0 1 は、割込みカウンタの値を1加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図20～図23参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインRAM 2 0 3 の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインCPU 2 0 1 は、S 8 3 1 7 の処理を実行した後、処理を S 8 3 1 8 に移す。

【 4 7 5 9 】

S 8 3 1 8 において、メインCPU 2 0 1 は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインRAM 2 0 3 の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、V入賞口閉鎖タイマカウンタ、V入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインCPU 2 0 1 は、S 8 3 1 8 の処理を実行した後、処理を S 8 3 1 9 に移す。

【 4 7 6 0 】

S 8 3 1 9 において、メインCPU 2 0 1 は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では2 m s e c）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインCPU 2 0 1 は、S 8 3 1 9 の処理を実行した後、処理を S 8 3 2 0 に移す。

【 4 7 6 1 】

S 8 3 2 0 において、メインCPU 2 0 1 は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図357を参照して後述する。メインCPU 2 0 1 は、S 8 3 2 0 の処理を実行した後、処理を S 8 3 2 1 に移す。

【 4 7 6 2 】

S 8 3 2 1 において、メインCPU 2 0 1 は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）設定処理が行われる。メインCPU 2 0 1 は、S 8 3 2 1 の処理を実行した後、処理を S 8 3 2 2 に移す。

【 4 7 6 3 】

S 8 3 2 2 において、メインCPU 2 0 1 は、V作動フラグがオンである場合には、V入賞口8156を開閉させるV入賞制御処理を行う。このV入賞制御処理においては、V作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（V入賞口閉鎖タイマカウンタ＝0）場合には、上記S 8 0 2 4で決定した図329に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V入賞口8156の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメインRAM 2 0 3 内のV入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、Vシャッタ用ソレノイド8160に対して、V入賞口8156を開放させ

10

20

30

40

50

るためのV入賞口開放制御データを出力する。なお、V入賞口開放制御データは、V入賞口開放タイマカウンタが0でない限り、継続して出力される。そして、V作動フラグがオンであり、V入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（V入賞口開放タイマカウンタ=0）場合には、V入賞口開放制御データの出力を停止し、V作動フラグをオフにする。メインCPU201は、S8322の処理を実行した後、処理をS8323に移す。

【4764】

S8323において、メインCPU201は、1日あたりに大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数する「累計大当り出玉数カウンタ」を参照し、累計大当り出玉数カウンタ ≥ 99900 であるか否かを判定する。メインCPU201は、累計大当り出玉数カウンタ ≥ 99900 であると判定した場合には処理をS8324に移し、累計大当り出玉数カウンタ ≥ 99900 でないと判定した場合には処理をS8328に移す。

10

【4765】

ここで、「累計大当り出玉数カウンタ」は、メインRAM203の作業領域内におけるカウンタであり、電源投入時に初期化される（電源投入時に0からスタートする）ように構成されている。なお、「累計大当り出玉数カウンタ」は、電源投入時に初期化されずに、1日当たりに対応する遊技球の発射個数またはアウト個数（例えば、3000個）が計数されるごとに、初期化されるように構成してもよい。

【4766】

S8324において、メインCPU201は、もうすぐ遊技不許可状態に移行することを表示装置7、スピーカ32等に報知させるための「遊技不許可状態準備コマンド」の送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8324の処理を実行した後、処理をS8325に移す。

20

【4767】

なお、本実施形態においては、遊技不許可状態に移行する条件となる累計大当り出玉数が100000個（10万個）よりも100個少ない99900個以上のときに、遊技不許可状態準備コマンドを送信させるように構成したが、遊技不許可状態に移行する条件となる累計大当り出玉数（100000個）よりも少なく、かつ、遊技不許可状態に移行する条件となる累計大当り出玉数（100000個）から1回の大当り遊技状態で払い出し可能な最大払い出し個数（例えば、10R $\times$ 10カウント $\times$ 15賞球=1500個）を減算した出玉数以上（例えば、98500 $\sim$ 99999個）の任意の個数のときに、遊技不許可状態準備コマンドを送信させるように構成してもよい。

30

【4768】

S8325において、メインCPU201は、「累計大当り出玉数カウンタ」を参照し、累計大当り出玉数カウンタ ≥ 100000 であるか否かを判定する。メインCPU201は、累計大当り出玉数カウンタ ≥ 100000 であると判定した場合には処理をS8326に移し、累計大当り出玉数カウンタ ≥ 100000 でないと判定した場合には処理をS8328に移す。

【4769】

S8326において、メインCPU201は、出玉リミッタ機能の作動として、遊技不許可状態に移行させる遊技不許可状態の設定処理を行う。この遊技不許可状態の設定処理においては、遊技許可フラグをオフ（=0）にするとともに、累計大当り出玉数カウンタ=0をセットし、特別図柄遊技が終了させるため特別図柄の制御状態番号=0をセットする。さらに、発射装置6による遊技球の発射停止、及び払出装82からの賞球の払い出し禁止の制御を行わせるために、払出・発射制御回路400に遊技不許可情報を出力する。なお、遊技不許可状態は、RAMクリアをすることによって、その後に遊技許可状態に移行することになる。メインCPU201は、S8326の処理を実行した後、処理をS8327に移す。

40

【4770】

50

S 8 3 2 7において、メインCPU 2 0 1は、遊技不許可状態に移行したことを表示装置 7、スピーカ 3 2等に報知させるための「遊技不許可状態コマンド」の送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 3 2 7の処理を実行した後、処理をS 8 3 2 8に移す。

【 4 7 7 1 】

このように、本実施形態によれば、1日あたりに大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数が打止出玉数（例えば10万個）に到達すると、大当り遊技状態から強制的に遊技不許可状態に移行させ、大当り遊技状態の終了後の遊技状態を一部規制することができる。

【 4 7 7 2 】

なお、本実施形態においては、累計大当り出玉数が打止出玉数に到達すると、大当り遊技状態から強制的に遊技不許可状態に移行させるように構成したが、累計大当り出玉数が打止出玉数に到達すると、大当り遊技状態の終了後に強制的に通常遊技状態に移行させるように構成してもよい。

【 4 7 7 3 】

さらに、本実施形態においては、遊技不許可状態である場合には、遊技球が入球または通過する各種スイッチ（バックアップクリアスイッチ 1 7 6等を除く）の無効化、発射装置 6からの遊技球の発射禁止及び払出装 8 2からの賞球の払い出し禁止が行われるように構成したが、各種スイッチの無効化、発射装置 6からの遊技球の発射禁止及び払出装 8 2からの賞球の払い出し禁止の少なくともいずれかが行われるように構成してもよい。

【 4 7 7 4 】

また、本実施形態においては、累計大当り出玉数が100000個（10万個）以上のときに遊技不許可状態に移行させるように構成したが、遊技不許可状態に移行させる累計大当り出玉数は適宜設計変更が自由である。

【 4 7 7 5 】

S 8 3 2 8において、メインCPU 2 0 1は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路 2 0 0からサブ制御回路 3 0 0に送信する。メインCPU 2 0 1は、S 8 3 2 8の処理を実行した後、処理をS 8 3 2 9に移す。

【 4 7 7 6 】

S 8 3 2 9において、メインCPU 2 0 1は、レジスタ退避処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 3 2 9の処理を実行した後、処理をS 8 3 3 0に移す。

【 4 7 7 7 】

S 8 3 3 0において、メインCPU 2 0 1は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ 1 7 0の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えばRAMクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインCPU 2 0 1は、S 8 3 3 0の処理を実行した後、処理をS 8 3 3 1に移す。

【 4 7 7 8 】

S 8 3 3 1において、メインCPU 2 0 1は、S 8 3 2 9で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 3 3 1の処理を実行した後、処理をS 8 3 3 2に移す。

【 4 7 7 9 】

S 8 3 3 2において、メインCPU 2 0 1は、S 8 3 1 1で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【 4 7 8 0 】

【 1 0 - 4 - 1 9 . スイッチ入力検出処理 】

次に、図 3 5 7を参照して、システムタイマ割込処理（図 3 5 5参照）中でメインCPU 2 0 1により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図 3 5 7は、第 8 の

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【４７８１】

第８のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ８１３２、第２大入賞口カウントスイッチ８１５２、Ｖ入賞口スイッチ８１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【４７８２】

Ｓ８４０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８４０１の処理を実行した後、処理をＳ８４０２に移す。

【４７８３】

この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ８１２１により第１始動口８１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口８１２０に応じた払出情報をセットし、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（First In、First Out）形式で１つの第１特別図柄判定領域に記憶する。そして、第１始動口８１２０への入賞と第１特別図柄の保留個数とを示す第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３５５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。

【４７８４】

Ｓ８４０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８４０２の処理を実行した後、処理をＳ８４０３に移す。

【４７８５】

この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ８１４１により第２始動口８１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口８１４０に応じた払出情報をセットし、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄判定領域に記憶する。そして、第２始動口８１４０への入賞と第２特別図柄の保留個数とを示す第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３５５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。

【４７８６】

Ｓ８４０３において、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８４０３の処理を実行した後、処理をＳ８４０４に移す。

【４７８７】

Ｓ８４０４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口通過検出処理を行う。第１大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口カウントスイッチ８１３２により第１大入賞口８１３１への遊技球の入球が検出されると、第１大入賞口８１３１に応じた払出情報をセットするとともに、第１大入賞口８１３１への遊技球の入賞数を

10

20

30

40

50

計数するための第1大入賞口カウンタに1を加算して更新する。さらに、本実施形態では、大当り遊技状態であるとき（特別図柄の制御状態番号＝5または6であるとき）には、メインRAM203の「累計大当り出玉数カウンタ」に、第1大入賞口8131に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数（例えば15個）を加算して更新する。そして、第1大入賞口8131への入賞を示す第1大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第1大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図355参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S8404の処理を実行した後、処理をS8405に移す。

【4788】

S8405において、メインCPU201は、第2大入賞口通過検出処理を行う。第2大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、第2大入賞口カウントスイッチ8152により第2大入賞口8151への遊技球の入球が検出されると、第2大入賞口8151に応じた払出情報をセットするとともに、第2大入賞口8151への遊技球の入賞数を計数するための第2大入賞口カウンタに1を加算して更新する。さらに、本実施形態では、大当り遊技状態であるときには、メインRAM203の「累計大当り出玉数カウンタ」に、第2大入賞口8151に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数（例えば15個）を加算して更新する。そして、第2大入賞口8151への入賞を示す第2大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図355参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S8405の処理を実行した後、処理をS8406に移す。

【4789】

なお、本実施形態においては、大当り遊技状態であるときに、メインRAM203の「累計大当り出玉数カウンタ」に、第1大入賞口8131及び第2大入賞口8151に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数を加算するように構成したが、大当り遊技状態であるときに加え、小当り遊技状態であるとき（特別図柄の制御状態番号＝3または4であるとき）にも、第1大入賞口8131及び第2大入賞口8151に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数を加算するように構成してもよい。さらには、大当り遊技状態であるとき（特別図柄の制御状態番号＝5、6のとき）、または小当り遊技状態を含めた大当り遊技状態であるとき（特別図柄の制御状態番号＝3～6のとき）に、メインRAM203の「累計大当り出玉数カウンタ」に、第1大入賞口8131及び第2大入賞口8151に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数に加え、第1始動口8120、第2始動口8140及び一般入賞口122に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数を加算するように構成してもよい。

【4790】

S8406において、メインCPU201は、V入賞口通過検出処理を行う。V入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、V入賞口スイッチ8157によりV入賞口8156への遊技球の通過が検出されると、V入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がV入賞口8156を通過したことを示すV通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV通過コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図355）において、サブ制御回路300に送信される。なお、V入賞口8156に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインCPU201は、S8406の処理を実行した後、処理をS8407に移す。

【4791】

S8407において、メインCPU201は、ゲート通過検出処理を行う。メインCPU201は、S8407の処理を実行した後、処理をS8408に移す。

【4792】

このゲート通過検出処理において、メインCPU201は、通過ゲートスイッチ8127により通過ゲート8126への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（

10

20

30

40

50

1) ~普通図柄始動記憶領域(4)に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域(1)~普通図柄始動記憶領域(4)に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値(例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等)を取得し、取得した各種乱数値をFIFO形式で1つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域(1)~普通図柄始動記憶領域(4)のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【4793】

S8408において、メインCPU201は、先読みコマンド生成処理を行う。メインCPU201は、S8408の処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

10

【4794】

この先読みコマンド生成処理においては、図333の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第1始動口入賞検出処理または第2始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図333の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第2始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド(第2特別図柄の先読みコマンド)のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路300に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図355参照)において、サブ制御回路300に送信されることになる。

20

【4795】

【10-5. サブ制御回路】

次に、主制御回路200からサブ制御回路300に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路300の制御内容について説明する。

【4796】

【10-5-1. 時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブル】

まず、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている予告演出パターン決定テーブルの詳細について、図358を用いて説明する。図358は、第8のパチンコ遊技機における時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルの一例である。

30

【4797】

図358に示されるように、時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、時短遊技状態の種別(特殊時短遊技状態または一般時短遊技状態)と、選択率(第1乱数値)と、予告演出パターンとが対応付けられている。

【4798】

ここで、「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。また、「予告演出パターン」とは、演出パターンのうち、特別図柄の抽選結果や実行される演出内容を事前に示唆する演出の情報をいう。なお、予告演出パターンの他に、後述する図柄演出パターン等の各種の演出が重畳して実行可能となっている。

40

【4799】

また、「選択率(第1乱数値)」とは、第2の乱数範囲からなる第2乱数値に対して、取得された第2乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については1~100%の他に0%が含まれていてもよく、0%の選択率という文言を排除するものではない。

【4800】

本実施形態においては、予告演出パターンとして、「転落小当り」を事前に示唆する「予告演出パターンA」と、「V小当り」の可能性があると事前に示唆する「予告演出パターンB1」と、予告演出パターンB1から発展し、「バトル演出」が実行される可能

50

性が高いことを事前に示唆する「予告演出パターンB2」とを備えている。なお、本実施形態においては、予告演出パターンは3種類しか備えられていないが、予告する内容を細分化させて4種類以上の表示態様を備えて構成してもよい。

【4801】

サブCPU301は、図358に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の変動パターンコマンドと、時短遊技状態の種別（特殊時短遊技状態または一般時短遊技状態）と、選択率（第1乱数値）とに基づいて、予告演出パターンを決定することになる。

【4802】

図358に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルによれば、「予告演出パターンA」<「予告演出パターンB1」<「予告演出パターンB2」の順に、「V小当り」の可能性が高くなるように、予告演出パターンには選択率（第1乱数値）が対応付けられている。

10

【4803】

さらに、図358に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルによれば、特殊時短遊技状態において第2特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、予告演出パターンが決定（実行）されないように構成されている。

【4804】

また、図358に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルによれば、特殊時短遊技状態においては、「転落小当り」を事前に示唆する「予告演出パターンA」は決定（実行）されないように構成されている。

20

【4805】

また、図358に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルによれば、バトル演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときにのみ、「予告演出パターンB2」が決定（実行）されるように構成されている。

【4806】

なお、図358に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルにおいては、「転落小当り」を事前に示唆する「予告演出パターンA」は、バトル演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンドまたはカード演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときに決定（実行）されるように構成されているが、カード演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときにのみ、「予告演出パターンA」が決定（実行）されるように構成してもよい。

30

【4807】

【10-5-2. サブ制御回路処理】

次に、図359を参照して、サブ制御回路300のサブCPU301により実行される各種処理の内容について説明する。図359は、第8のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【4808】

図359に示すように、サブCPU301は、先ず、初期化処理を行う（S8500）。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8510に移す。

40

【4809】

なお、上述の初期化処理（S8500）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のS8510～S8580の処理が繰り返し実行される。

【4810】

S8510において、サブCPU301は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート308の読込処理と、演出ボタン54の入

50

力処理との両方の処理が行われる。

【4811】

コマンド入力ポート308の読込処理では、コマンド入力ポート308にセットされている主制御回路200から送信されたコマンドを読み出す。

【4812】

また、演出ボタン54の入力処理では、演出ボタン54によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路310から入力する。また、サブCPU301は、ボタン制御回路310から操作情報を入力すると、入力した操作情報を有効とするか無効として破棄するかを判定するとともに、現在の演出等の状況に応じて、操作情報の入力を許可する受付時間、入力した操作情報を有効とする有効時間、入力した操作情報を無効とする無効期間を設定する。

10

【4813】

コマンド入力ポート308の読込処理と、演出ボタン54の入力処理とが終了すると、サブCPU301は、処理をS8520に移す。

【4814】

S8520において、サブCPU301は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S8510の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8530に移す。

【4815】

S8530において、サブCPU301は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図360を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8540に移す。

20

【4816】

S8540において、サブCPU301は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、描画リクエストを表示制御回路304に送信する。表示制御回路304は、サブCPU301から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8550に移す。

30

【4817】

S8550において、サブCPU301は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、サウンドリクエストを音声制御回路305に送信する。音声制御回路305は、サブCPU301から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ32に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8560に移す。

【4818】

S8560において、サブCPU301は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、LEDリクエストをLED制御回路306に送信する。LED制御回路306は、サブCPU301から送信されたメッセージ（LEDリクエスト）に基づいて、LED群46を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8570に移す。

40

【4819】

S8570において、サブCPU301は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、役物リクエストを役物制御回路307に送信する。役物制御回路307は、サブCPU301から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群58を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示

50

）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8580に移す。

【4820】

S8580において、サブCPU301は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路310に送信する。ボタン制御回路310は、サブCPU301から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン54の操作態様を変化させたり、演出ボタン54を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、サブ制御回路処理を終了する。

【4821】

【10-5-3. 演出態様決定処理】

次に、図360を参照して、サブ制御回路処理（図359参照）中でサブCPU301により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図360は、第8のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【4822】

S8531において、サブCPU301は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この演出パターン決定処理においては、メインCPU201から受信したコマンドの種別に基づいて、表示装置7に表示される表示演出の態様や、スピーカ32から出力される音演出の態様、演出ボタン54の操作態様等を定めた演出パターンを決定する。具体的には、メインCPU201から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」である場合には、受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、「図柄演出パターン」を決定する。また、時短遊技状態であるときに、メインCPU201から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」である場合には、図358に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の変動パターンコマンドと、時短遊技状態の種別（特殊時短遊技状態または一般時短遊技状態）と、選択率（第1乱数値）とに基づいて、「予告演出パターン」を決定する。その他、メインCPU201から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8532に移す。

【4823】

S8532において、サブCPU301は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S8531において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8533に移す。

【4824】

S8533において、サブCPU301は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S8532において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8534に移す。

【4825】

S8534において、サブCPU301は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S8531において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8535に移す。

【4826】

S8535において、サブCPU301は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S8531において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8536に移す。

【4827】

S8536において、サブCPU301は、役物リクエストの生成処理を実行する。こ

10

20

30

40

50

の処理では、上記 S 8 5 3 1 において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 8 5 3 7 に移す。

【 4 8 2 8 】

S 8 5 3 7 において、サブ CPU 3 0 1 は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記 S 8 5 3 1 において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図 3 5 9 参照）に移す。

【 4 8 2 9 】

【 1 0 - 6 . 遊技状態の移行図 】

以上のような主制御回路 2 0 0 のメイン CPU 2 0 1 により実行される各種処理により、移行される遊技状態について、遊技状態移行図を用いて説明する。図 3 6 1 は、第 8 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【 4 8 3 0 】

第 8 のパチンコ遊技機においては、遊技状態として、通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）、時短遊技状態（特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態）、遊技不許可状態とを備えている。

【 4 8 3 1 】

上述したように「第 1 の通常遊技状態」は、第 1 特別図柄の始動情報に基づいて行われる第 1 特別図柄の制御期間中の通常遊技状態であり、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態である。このため、第 1 の通常遊技状態は、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球することは容易である一方、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球することは困難な状態である。

【 4 8 3 2 】

「第 2 の通常遊技状態」は、第 2 特別図柄の始動情報に基づいて行われる第 2 特別図柄の制御期間中の通常遊技状態であり、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後において、時短遊技状態に記憶した第 2 特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態である。ここで、第 2 の通常遊技状態は、正規な遊技態様として左打ちが規定されているが、第 2 特別図柄の保留個数の消化中には、再び一般時短遊技状態へと移行される引き戻し割合が高いことから、正規な遊技態様として右打ちを規定してもよい。このように、第 2 の通常遊技状態は、左打ちを規定してもよく右打ちを規定してもよいことから、第 2 の通常遊技状態においては表示装置 7 に正規な遊技態様としての報知を行わずに、第 2 の通常遊技状態から第 1 の通常遊技状態に移行したときに、表示装置 7 に正規な遊技態様として左打ちの報知を行わせることが望ましい。

【 4 8 3 3 】

「特殊時短遊技状態」は、第 2 の時短終了条件として小当りの当選回数 = 2 5 5 回が設定された時短遊技状態であり、「転落小当り（約 1 / 1 5 2 . 6）」よりも「V 小当り（約 1 / 4 8 . 2）」の方が当選確率が高く、小当りが 2 5 5 回当選するまでには、少なくとも V 小当りが当選可能であることから、次回の大当りまでが実質的に保障された時短遊技状態である。また、特殊時短遊技状態は、大当り遊技状態の終了後に移行したときには A 時短遊技状態となり、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した後に移行したときには B 時短遊技状態ともなる。

【 4 8 3 4 】

「一般時短遊技状態」は、第 1 の時短終了条件として小当りの当選回数 = 1 回または 2 回が設定された時短遊技状態であり、当選した小当りがすべて転落小当りであると、大当り遊技状態に移行せずに時短遊技状態が終了してしまうことから、次回の大当りまでが保障されていない時短遊技状態である。

【 4 8 3 5 】

特殊時短遊技状態及び一般時短遊技状態のいずれの時短遊技状態も、右打ちが正規な遊技態様とされ、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球することは困難である一方、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球することは容易な状態である。

10

20

30

40

50

【4836】

「遊技不許可状態」は、遊技者による遊技が不能となる遊技状態であり、上述したように、遊技球が入球または通過する各種スイッチの無効化、発射装置6からの遊技球の発射禁止及び払出装置82からの賞球の払い出し禁止が行われることになる。

【4837】

(第1の通常遊技状態の移行制御)

図361に示すように、第1の通常遊技状態において、第1始動口8120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」または「ハズレ」が判定され(図326参照)、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行する。そして、第1の通常遊技状態における第1特別図柄の始動情報を契機とした大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、20%の選択率で「特殊時短遊技状態」に移行し、40%の選択率で「一般時短遊技状態」に移行し、40%の選択率で「通常遊技状態」に移行することに

10

なる(図327、図330参照)。

【4838】

また、第1の通常遊技状態(第2の通常遊技状態も含む)において、特別図柄の変動表示の回数が999回となった後には、通常遊技状態から「特殊時短遊技状態」に移行する。

【4839】

(特殊時短遊技状態の移行制御)

20

特殊時短遊技状態において、第2始動口8140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され(図326参照)、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。特に、本実施形態では、V小当りとしての小当り遊技状態が行われると、V入賞口8156への遊技球の通過が可能(又は容易)となり、V入賞口8156に遊技球が通過することにより、第2のルートからの大当り遊技状態に移行することになる。

【4840】

また、第2始動口8140に遊技球が入球した場合に、第1のルートまたは第2のルートを経由して、大当り遊技状態に移行する実質当りの確率は、約1/41.9となるように構成されている(図327参照)。

30

【4841】

そして、特殊時短遊技状態において、第2始動口8140に遊技球が入球して大当り遊技状態に移行した後は、すべて一般時短遊技状態に移行することになる(図330参照)。なお、上述したように、特殊時短遊技状態において、第2始動口8140に遊技球が入球して大当り遊技状態に移行した後は、所定の割合で再び特殊時短遊技状態に移行させるように構成してもよい。

【4842】

(一般時短遊技状態の移行制御)

40

一般時短遊技状態において、第2始動口8140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され(図326参照)、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。

【4843】

一般時短遊技状態においては、V小当り及び転落小当りを区別することなく、A時短終了条件として「小当りの当選回数」が減算されていくが、当選した小当りがすべて転落小当りであると、大当り遊技状態に移行できずに、一般時短遊技状態から第2の通常遊技状態に移行することになる。また、当選した小当りがV小当りであると、V入賞口8156への遊技球の通過が可能(又は容易)なV小当りとしての小当り遊技状態が行われ、V入賞口8156に遊技球が通過することにより、第2のルートからの大当り遊技状態に移行

50

することになる。

【４８４４】

そして、一般時短遊技状態においては、第１のルートまたは第２のルートを経由して大当り遊技状態に移行した後に、回数リミッタ機能による大当り連続回数がリミッタ回数に到達していないときには、再び一般時短遊技状態に移行し、回数リミッタ機能による大当り連続回数がリミッタ回数に到達したときには、第２の通常遊技状態に移行することになる（図３３０参照）。なお、上述したように、一般時短遊技状態において、第２始動口８１４０に遊技球が入球して大当り遊技状態に移行した後は、所定の割合で再び特殊時短遊技状態に移行させるように構成してもよい。

【４８４５】

（第２の通常遊技状態の移行制御）

第２の通常遊技状態においては、一般時短遊技状態のときに記憶した第２特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され（図３２６参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。当選した小当りがＶ小当りであると、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）なＶ小当りとしての小当り遊技状態が行われ、Ｖ入賞口８１５６に遊技球が通過することにより、第２のルートからの大当り遊技状態に移行することになる。

【４８４６】

そして、第２の通常遊技状態においては、第１のルートまたは第２のルートを経由して大当り遊技状態に移行した後は、再び一般時短遊技状態に移行することになる（図３３０参照）。

【４８４７】

また、第２の通常遊技状態においては、一般時短遊技状態のときに記憶したすべての第２特別図柄の始動情報が「ハズレ」または「転落小当り」であると判定され、一般時短遊技状態に記憶した第２特別図柄の保留個数がすべて消化されると、第２の通常遊技状態が終了し、第１の通常遊技状態に移行することになる。

【４８４８】

（遊技不許可状態の移行制御）

現在の遊技状態に関わらず、１日あたりに大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数が所定の打止出玉数（例えば１０万個）に到達すると、大当り遊技状態から強制的に遊技不許可状態に移行することになる。この遊技不許可状態は、ＲＡＭクリアされた場合または設定変更処理が行われた場合には、遊技許可状態である第１の通常遊技状態に移行させられる。また、遊技不許可状態への移行は、各遊技状態における移行制御における最優先処理として実行されることになる。

【４８４９】

〔１０－７．演出フロー〕

次に、主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出の概略について、演出全体のフローを用いて説明する。図３６２は、第８のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。

【４８５０】

第８のパチンコ遊技機において行われる演出としては、表示装置７の表示領域に表示される特別図柄に対応した装飾図柄の変動表示からなる変動演出、キャラクタ等の表示演出や、スピーカ３２から出力される音声演出、ＬＥＤ群４６から発光されるランプ演出、演出用役物群５８を駆動させる演出役物演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を行う。なお、本実施形態においては、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の３つの主図柄とその主図柄よりも極めて小さい副図柄とで構成されている。なお、装飾図柄の数および種類はこれに限定されない。

【４８５１】

また、実施形態においては、第１特別図柄の抽選に基づく演出を「第１特別図柄の演出

10

20

30

40

50

」、第2特別図柄の抽選に基づく演出を「第2特別図柄の演出」ともいう。

【4852】

(第1の通常遊技状態における演出)

第1の通常遊技状態においては、「第1特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」、「全回転リーチ」が実行可能に構成されている。

【4853】

「通常変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、順番に停止表示をしていく変動態様の演出であり、特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出である。

【4854】

「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」とは、第1特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ノーマルリーチ」は、左図柄と右図柄とが同種の図柄で仮停止表示されると行われるリーチ演出であり、一例として、中図柄が低速で変動表示を行うリーチ演出である。そして、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示するとハズレとなり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると大当たりとなる。また、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が停止表示されずに「スーパーリーチ」へと発展することがあり、「スーパーリーチ」から更に「超スーパーリーチ」へと発展することできるように構成されている。

【4855】

「全回転リーチ」は、大当たりを報知する複数の装飾図柄の組合せが全て揃った状態で低速に変動する態様を意味し、本実施形態においては、第1特別図柄の抽選結果が大当たりであり、特殊時短遊技状態に移行される第1特別図柄の選択図柄「z1」が決定されたときにのみ実行される演出である。

【4856】

そして、図331(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1によれば、「ノーマルリーチ」<「スーパーリーチ」<「超スーパーリーチ」<「全回転リーチ」の順に大当たり遊技状態に移行する期待度が高くなるように、演出選択用乱数値等が設定されている。

【4857】

なお、第1の通常遊技状態において、後述する「カード演出」や「バトル演出」を所定の割合で実行するように構成してもよい。第1の通常遊技状態において「カード演出」や「バトル演出」を実行する場合には、大当たり遊技状態に移行する期待度が高くなるように、演出選択用乱数値等が設定される。

【4858】

(特殊時短遊技状態における演出)

特殊時短遊技状態においては、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「超短縮変動」、「即当り演出」、「バトル演出」が実行可能に構成されている。

【4859】

「超短縮変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、極めて短時間(例えば0.5秒)で、全ての装飾図柄が異なる種類の図柄で停止表示をする変動態様の演出であり、特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出である。また、特殊時短遊技状態においては、「超短縮変動」は、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり、「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたときにも実行可能に構成されている(図331(b)参照)。

【4860】

「即当り演出」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、極めて短時間(例えば0.5秒)で、全ての装飾図柄が同種の図柄で停止表示をする変動態様の演出であり、特別図柄の抽選結果が大当たりのとき、または、第2特別図柄の抽選結果が小当

10

20

30

40

50

りであり、「V小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときに実行可能な演出である。

【4861】

「バトル演出」とは、第2特別図柄の抽選結果がハズレのとき、または、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり「V小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときに実行可能な演出である。「バトル演出」は、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したことを示唆せずに、大当り遊技状態に移行する契機となる「V小当り」に当選したのか、「ハズレ」であるのを示唆する演出であり、一例として、敵キャラクタが登場して、主人公キャラクタと敵キャラクタが対決する演出であり、主人公キャラクタが勝利するとV小当りを報知し、主人公キャラクタが敗北するとハズレを報知する演出である。

10

【4862】

(一般時短遊技状態における演出)

一般時短遊技状態においては、大当りのリミッタ回数の残存回数に応じて異なる演出が実行可能に構成されている。

【4863】

具体的には、一般時短遊技状態における大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のとき(以下「回数リミッタの前半」ともいう)には、「短縮変動」、「即当り演出」、「カード演出」、「バトル演出」が実行可能に構成されている。また、一般時短遊技状態における大当りのリミッタ回数の残存回数が90以下のとき(以下「回数リミッタの後半」ともいう)には、「超短縮変動」、「即当り演出」、「カード演出」が実行可能に構成されている。また、一般時短遊技状態における大当りのリミッタ回数の残存回数が0のとき(以下「回数リミッタの作動時」ともいう)には、「超短縮変動」、「エンディング演出」が実行可能に構成されている。

20

【4864】

「短縮変動」とは、一般時短遊技状態における「回数リミッタの前半」の専用演出であって、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、通常変動よりも短く、かつ超短縮変動よりも長い短時間(例えば3秒)で、全ての装飾図柄が異なる種類の図柄で停止表示をする変動態様の演出であり、特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出である。なお、一般時短遊技状態における「回数リミッタの後半」及び「回数リミッタの作動時」においては、「短縮変動」が上述した「超短縮変動」に切り替わることになる。

30

【4865】

「カード演出」とは、一般時短遊技状態における「回数リミッタの前半」及び「回数リミッタの後半」の専用演出であり、特別図柄の抽選結果が小当りまたはハズレのときに実行可能な演出である。「カード演出」は、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「V小当り」に当選したのか、「ハズレ」であるのを示唆する演出であり、一例として、所定の模様が表示されたカードが表示され、カードがゆっくりと反転されると、第2特別図柄の抽選結果を示唆する文字が表示される演出である。

40

【4866】

「エンディング演出」とは、一般時短遊技状態における「回数リミッタの作動時」の専用演出であり、特別図柄の抽選結果が大当りまたは小当りのときに実行可能な演出である。「エンディング演出」は、大当り遊技状態に移行する「大当り」に当選したのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「V小当り」に当選したのか、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したのかを示唆する演出であり、一例として、所定のストーリーが表示され、ストーリーが完結すると大当りまたはV小当りを報知し、ストーリーが途中で終了すると転落小当りを報知する演出である。

【4867】

(第2の通常遊技状態における演出)

50

第2の通常遊技状態においては、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「扉開放演出」が実行可能に構成されている。

【4868】

「通常変動」は、第1の通常遊技状態における演出で上述したように、特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出であるが、第2の通常遊技状態においては、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり、「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたときにも実行可能に構成されている（図331（a）参照）。

【4869】

「扉開放演出」は、第2の通常遊技状態の専用演出であり、第2特別図柄の抽選結果が大当りのとき、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり「V小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたとき、または第2特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出である。「扉開放演出」は、一例として、左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような表示を行い、大当りまたはV小当りのときには扉が完全に閉まる表示が行われ、ハズレのときには扉が完全に閉まらなかった表示が行われる。

【4870】

なお、本実施形態においては、第2の通常遊技状態のときに、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合には「通常変動」を実行可能に構成したが、「扉開放演出」を実行可能に構成してもよい。第2の通常遊技状態において、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合に「扉開放演出」を実行するときには、第2特別図柄の抽選結果がハズレのときと同様の演出を行えばよい。

【4871】

さらに、本実施形態においては、第2の通常遊技状態の専用演出として「扉開放演出」を実行可能に構成したが、「扉開放演出」に代わり、上述した「バトル演出」を実行可能に構成してもよい。

【4872】

〔10-8. 演出の表示内容〕

以上の主制御回路200及びサブ制御回路300等の制御により実行される演出の表示内容について、表示装置7の表示領域に表示される表示画像を用いて説明する。

【4873】

（バトル演出）

まず、図363を参照して、特殊時短遊技状態、または一般時短遊技状態における回数リミッタの前半で実行可能なバトル演出について説明する。図363は、第8のパチンコ遊技機におけるバトル演出を説明する表示画像の一例である。

【4874】

図363に示すバトル演出は、図331（b）の特別図柄の変動パターンテーブルS1及び図332（a）の特別図柄の変動パターンテーブルJ1に示すように、バトル演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンド（31H、32H）に基づいて実行される図柄演出パターンによる演出である。

【4875】

図363（a）は、バトル演出が開始されたときの表示画像の一例である。図363（a）に示すように、バトル演出が開始されると、主人公キャラクターとライバルキャラクターとが登場して対決をする演出が行われる。また、左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄は、バトル演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【4876】

図363（b-1）は、第2特別図柄の抽選結果がV小当りであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが31Hであるとき）に行われるバトル演出の表示画像の一例である。図363（b-1）に示すように、バトル演出の結果として、対決の決着がつき、主人

10

20

30

40

50

公キャラクタが勝利した演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄で仮停止表示される。その後、全て同じ図柄で仮停止表示され装飾図柄が、表示領域の中央に大きく表示され、遊技者にV小当たりとなったことが報知されることになる。

【4877】

図363(b-2)は、第2特別図柄の抽選結果がハズレであるとき(特別図柄の変動パターンコマンドが32Hであるとき)に行われるバトル演出の表示画像の一例である。図363(b-2)に示すように、バトル演出の結果として、対決の決着がつき、主人公キャラクタが敗北した演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄とならないように停止表示される。

10

【4878】

このように、本実施形態における一般時短遊技状態で実行されるバトル演出によれば、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当たり」のときには実行されないことから、一般時短遊技状態が継続することの安心感を与えながらも、V小当たりとなったことの期待感を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【4879】

(カード演出)

次に、図364を参照して、一般時短遊技状態で実行可能なカード演出について説明する。図364は、第8のパチンコ遊技機におけるカード演出を説明する表示画像の一例である。

20

【4880】

図364に示すカード演出は、図332の特別図柄の変動パターンテーブルJ1、J2に示すように、カード演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンド(40H、41H、42H、43H)に基づいて実行される図柄演出パターンによる演出である。

【4881】

図364(a)は、カード演出が開始されたときの表示画像の一例である。図364(a)に示すように、カード演出が開始されると、V当りを示す「当り」、ハズレであり、一般時短遊技状態の継続を示す「モード継続」、転落小当たりであり、一般時短遊技状態の終了を示す「モード終了」文字が記載されたチャンスカードが表示され、そのチャンスカードが裏返しになってシャッフルされる演出が行われる。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

30

【4882】

図364(b)は、カード演出が開始されてから、第2特別図柄の抽選結果を示唆するまでの共通の表示画像の一例である。図364(b)に示すように、チャンスカードが裏返しになってシャッフルされると、そのカードを1つ選択するような演出が行われる。

【4883】

図364(c-1)は、第2特別図柄の抽選結果がV小当たりであるとき(特別図柄の変動パターンコマンドが41Hであるとき)に行われるカード演出の表示画像の一例である。図363(c-1)に示すように、カード演出において1つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「当り」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄で仮停止表示される。その後、全て同じ図柄で仮停止表示され装飾図柄が、表示領域の中央に大きく表示され、遊技者にV小当たりとなったことが報知されることになる。

40

【4884】

図364(c-2)は、第2特別図柄の抽選結果が転落小当たりであるとき(特別図柄の変動パターンコマンドが42Hまたは43Hであるとき)に行われるカード演出の表示画像の一例である。図363(c-2)に示すように、カード演出において1つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「モード終了」の文字が記載されたチャン

50

スカードが表示される演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄とならないように停止表示される。

【４８８５】

なお、図示は省略したが、第２特別図柄の抽選結果がハズレであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが４０Ｈであるとき）には、カード演出において１つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「モード継続」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

【４８８６】

図３６４（ｄ－２）は、第２特別図柄の抽選結果が転落小当りであり、小当りの当選回数の残数が２以上であるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが４２Ｈであるとき）に、図３６４（ｃ－２）に引き続き行われるカード演出の表示画像の一例である。図３６３（ｄ－２）に示すように、「モード終了」の文字が記載されたチャンスカードが表示された後、女性キャラクタが表示され、一般時短遊技状態の継続を示す演出が行われる。

【４８８７】

なお、第２特別図柄の抽選結果がハズレであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが４０Ｈであるとき）にも、図３６３（ｃ－２）及び図３６３（ｄ－２）に示すように、一旦「モード終了」の文字が記載されたチャンスカードを表示した後、女性キャラクタが表示され、一般時短遊技状態の継続を示す演出を所定の割合で実行するように構成してもよい。

【４８８８】

さらには、第２特別図柄の抽選結果がＶ小当りであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが４１Ｈであるとき）に、「モード終了」または「モード継続」の文字が記載されたチャンスカードが表示された後、特定のキャラクタが表示され、Ｖ当りを報知する復活演出を所定の割合で実行するように構成してもよい。

【４８８９】

このように、本実施形態における一般時短遊技状態で実行されるカード演出によれば、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」であるのか、一般時短遊技状態が継続する「ハズレ」であるのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「Ｖ小当り」であるのか、「転落小当り」でないことを願い、「ハズレ」であることにも興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【４８９０】

（エンディング演出）

次に、図３６５を参照して、一般時短遊技状態における回数リミッタの作動時で実行可能なエンディング演出について説明する。図３６５は、第８のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を説明する表示画像の一例である。

【４８９１】

図３６５に示すエンディング演出は、図３３２の特別図柄の変動パターンテーブルＪ３に示すように、エンディング演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンド（５０Ｈ、５１Ｈ、５２Ｈ）に基づいて実行される図柄演出パターンによる演出である。

【４８９２】

図３６５（ａ）は、エンディング演出が開始されたときの表示画像の一例である。図３６５（ａ）に示すように、エンディング演出が開始されると、所定のストーリーが表示される演出が行われる。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【４８９３】

図３６５（ｂ－１）は、第２特別図柄の抽選結果が大当りまたはＶ小当りであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが５１Ｈまたは５２Ｈであるとき）に行われるエンディング演出（エンディング成功演出）の表示画像の一例である。図３６５（ｂ－１）に示すように、ストーリーが完結し、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄

10

20

30

40

50

の装飾図柄が、全て同じ図柄で仮停止表示される。

【4894】

図365(c-1)は、図365(b-1)に引き続き行われるエンディング演出の表示画像の一例である。図365(c-1)に示すように、ストーリーが完結した後、左図柄・中図柄・右図柄のすべての装飾図柄が、同じ図柄で表示領域の中央に大きく停止表示され、遊技者に大当たりまたはV小当たりとなったことが報知される。

【4895】

図365(b-2)は、第2特別図柄の抽選結果が転落小当たりであるとき(特別図柄の変動パターンコマンドが50Hであるとき)に行われるエンディング演出(エンディング失敗演出)の表示画像の一例である。図365(b-2)に示すように、表示画面が壊れ、ストーリーが途中で終了する表示が行われる。

10

【4896】

図365(c-2)は、図365(b-2)に引き続き行われるエンディング演出の表示画像の一例である。図365(c-2)に示すように、ストーリーが途中で終了した後、左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄とならないように表示領域の中央に大きく停止表示される。そして、一般時短遊技状態が終了したことを示す「モード終了」の文字が表示される。

【4897】

このように、本実施形態における一般時短遊技状態で実行されるエンディング演出によれば、一般時短遊技状態において回数リミッタ機能により大当たり遊技状態の終了後に移行する遊技状態が規制されること(通常遊技状態に移行すること)を認識できることに加え、大当たり、V小当たりまたは転落当りのいずれであるかに興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【4898】

(扉開放演出)

次に、図366を参照して、第2の通常遊技状態で実行可能な扉開放演出について説明する。図366は、第8のパチンコ遊技機における扉開放演出を説明する表示画像の一例である。

【4899】

図366に示す扉開放演出は、図331(a)の特別図柄の変動パターンテーブルT1に示すように、扉開放演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンド(08H、09H、0AH)に基づいて実行される図柄演出パターンによる演出である。

30

【4900】

図366(a)は、扉開放演出が開始されたときの表示画像の一例である。図366(a)に示すように、扉開放演出が開始されると、左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような表示が行われる。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄は、扉開放演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【4901】

図366(b-1)は、第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたはV小当たりであるとき(特別図柄の変動パターンコマンド08Hまたは09Hであるとき)に行われる扉開放演出の表示画像の一例である。図366(b-1)に示すように、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような表示が行われた後には、扉が完全に閉まる表示が行われる。

40

【4902】

図366(c-1)は、図366(b-1)に引き続き行われる扉開放演出の表示画像の一例である。図366(c-1)に示すように、扉が完全に閉まる表示が行われ後には、再び扉が開放し、左図柄・中図柄・右図柄のすべての装飾図柄が、同じ図柄で表示領域の中央に大きく停止表示され、遊技者に大当たりまたはV小当たりとなったことが報知される。

。

【4903】

50

図 3 6 6 (b-2) は、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレであるとき（特別図柄の変動パターンコマンド 0 A H であるとき）に行われる扉開放演出の表示画像の一例である。図 3 6 6 (b-2) に示すように、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような表示が行われた後には、扉が完全に閉まらなかった表示が行われる。

【 4 9 0 4 】

図 3 6 6 (c-2) は、図 3 6 6 (b-2) に引き続き行われる扉開放演出の表示画像の一例である。図 3 6 6 (c-2) に示すように、扉が完全に閉まらなかった表示が行われ後には、左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄とならないように表示領域の中央に大きく停止表示される。

【 4 9 0 5 】

このように、本実施形態における第 2 の通常遊技状態で実行される扉開放演出によれば、一般時短遊技状態が終了した後に、大当たりまたは V 小当たりとなり、再び一般時短遊技状態に引き戻すことの期待感を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 4 9 0 6 】

(予告演出)

次に、図 3 6 7 を参照して、時短遊技状態で実行可能な予告演出について説明する。図 3 6 7 は、第 8 のパチンコ遊技機における予告演出を説明する表示画像の一例である。

【 4 9 0 7 】

図 3 6 7 に示す予告演出は、図 3 5 8 の予告演出パターン決定テーブルに示すように、転落小当りを事前に示唆する「予告演出パターン A」と、V 小当りの可能性があることを事前に示唆する「予告演出パターン B 1」と、予告演出パターン B 1 から発展し、バトル演出が実行される可能性が高いことを事前に示唆する「予告演出パターン B 2」による演出である。

【 4 9 0 8 】

図 3 6 7 (a) は、予告演出が実行される前の表示画像の一例である。図 3 6 7 (a) に示すように、表示領域の中央には、左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が変動表示されている。

【 4 9 0 9 】

図 3 6 7 (b-1) は、予告演出パターン A による予告演出が実行されたときの表示画像の一例である。図 3 6 7 (b-1) に示すように、転落小当りの可能性があることを事前に示唆するために「D A N G E R」の文字が表示される。

【 4 9 1 0 】

図 3 6 7 (b-2) は、予告演出パターン B 1 及び予告演出パターン B 2 による予告演出が実行されたときの表示画像の一例である。図 3 6 7 (b-2) に示すように、V 小当りの可能性があることを事前に示唆するために、ウィンドウから男性キャラクタが表示されるとともに、「C H A N C E」の文字が表示される。

【 4 9 1 1 】

図 3 6 7 (c-2) は、図 3 6 7 (b-2) に引き続き行われる予告演出パターン B 2 による予告演出が実行されたときの表示画像の一例である。図 3 6 7 (c-2) に示すように、バトル演出が実行される可能性が高いことを事前に示唆するために、ウィンドウが大きくなり、大きくなったウィンドウから女性キャラクタが表示されるとともに、「B A T T L E」の文字が表示される。

【 4 9 1 2 】

このように、本実施形態における時短遊技状態で実行される予告演出によれば、予告演出で示唆される内容によって、特別図柄の抽選結果や実行される演出内容を推測し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 4 9 1 3 】

このように、第 8 のパチンコ遊技機では、第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態、特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態への移行を可能とし、各遊技状態に応じて適切な演出を行うので、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【4914】

また、第8のパチンコ遊技機では、時短終了条件として小当りの当選回数＝255回が設定され、次回の大当りまでが実質的に保障された「特殊時短遊技状態」と、時短終了条件として小当りの当選回数＝1回または2回が設定され、次回の大当りまでが保障されていない「一般時短遊技状態」とを備えたことにより、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【4915】

＜第8のパチンコ遊技機の変形例＞

第8のパチンコ遊技機においては、「出玉リミッタ機能」として、「1日あたり」に大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数し、累計大当り出玉数が「所定の打止出玉数（例えば10万個）」に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制するように構成した。しかしながら、「出玉リミッタ機能」として、「回数リミッタ機能」のように、特定条件下（時短遊技状態）における大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数し、累計大当り出玉数が「所定の連荘出玉数（例えば5万個）」に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制するように構成してもよい。

【4916】

「出玉リミッタ機能」として、特定条件下（時短遊技状態）における大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数し、累計大当り出玉数が所定の連荘出玉数に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制するように構成する場合には、以下のように処理を変更すればよい。

まず、システムタイマ割込処理（図355）のS8325においては、メインRAM203の「累計大当り出玉数カウンタ」を参照し、累計大当り出玉数カウンタの値が「所定の連荘出玉数（例えば5万個）」以上であるか否かを判定する。累計大当り出玉数カウンタの値が、「所定の連荘出玉数」以上であると判定した場合には、S8326の処理を移し、遊技不許可状態の設定処理を行えばよい。また、システムタイマ割込処理（図355）のS8323においては、所定の連荘出玉数よりも少ない値（例えば4万9千個）であるか否かを判定すればよい。これにより、累計大当り出玉数が1日あたりの「所定の打止出玉数（例えば10万個）」から、「所定の連荘出玉数」に切り替えることができる。

次に、大当り遊技状態終了処理（図351参照）におけるS8323の大当り終了後状態設定処理において、大当り遊技状態終了の特別図柄の選択図柄が、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。そして、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄でないとき（通常遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄であるとき）には、累計大当り出玉数カウンタをクリア（累計大当り出玉数カウンタ＝0をセット）する。これにより、通常遊技状態に移行する大当り遊技状態の終了後には、累計大当り出玉数カウンタがクリアされ、特定条件下（時短遊技状態）における大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数することができる。

【4917】

第8のパチンコ遊技機においては、「出玉リミッタ機能」として、システムタイマ割込処理（図355）のS8325及びS8326等に応示するように、メインCPU201が累計大当り出玉数を計数し、主制御回路200及び払出・発射制御回路400が「出玉リミッタ機能」に関する制御を行うように構成したが、払出・発射制御回路400が累計大当り出玉数を計数し、払出・発射制御回路400のみが「出玉リミッタ機能」に関する制御を行うように構成してもよい。

【4918】

また、第8のパチンコ遊技機においては、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制する機能として、「回数リミッタ機能」と「出玉リミッタ機能」との2つの機能を備えたが、「回数リミッタ機能」のみ、または「出玉リミッタ機能」のみの機能を備えて構成してもよい。

【4919】

また、第 8 のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第 8 のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、時短遊技状態（特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態）は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（R T 状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（A T 状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（A R T 状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、小当り（V 小当り、転落小当り）は、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、R T 状態の突入当選に当選すること、A T 状態の突入当選に当選すること、A R T 状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。さらに、回数リミッタ機能は、R T 状態、A T 状態、A R T 状態のいずれかの状態の遊技可能数、出玉リミッタ機能は、特定条件下（所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知可能な有利区間）における遊技媒体（メダル・遊技球）の払出数に置き換えればよい。

10

【4920】

（その他）

上述の第 8 のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【4921】

20

また、第 8 のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【4922】

更に、上記【4. 拡張例】は、第 8 のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【4923】

【11. 第 9 のパチンコ遊技機】

次に、第 9 のパチンコ遊技機について説明する。第 9 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と同様に、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第 9 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

30

【4924】

特に、第 9 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と比して、時短遊技状態においては、普通図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されており、時短遊技状態の時短終了条件が特別図柄の変動表示の回数ではなく、普通図柄の変動表示の回数で構成されている点が相違している。

【4925】

なお、第 9 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と同様に、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを並行して変動表示させず、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

40

【4926】

以降、第 9 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【4927】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「変動表示」とは、例

50

えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を1回の「可変表示」と称する。

【4928】

【11-1. 遊技盤ユニット】

図368を参照して、第9のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット9010について説明する。この遊技盤ユニット9010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43（図2参照）の後方に位置するようにベースドア3（図2参照）の前方に配置される。

【4929】

図368は、第9のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット9010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット9010は、遊技盤としての遊技パネル9100を備え、遊技パネル9100に各種部材が配置され、遊技パネル9100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【4930】

図368に示されるように、第9のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット9010は、第1のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲートにかわる普図作動領域9126と、第2始動口9140と、普通電動役物ユニット9145と、第1特別電動役物ユニット9130と、第2特別電動役物ユニット9150との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【4931】

なお、第9のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口9120は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口120と機能的にも共通するものであるが、第2始動口9140との関連性から、第1のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【4932】

（第1始動口）

第1始動口9120は、表示装置7の表示領域の下方の遊技領域105に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第1始動口9120には、第1始動口9120への遊技球の入球を検出する第1始動口スイッチ9121（後述の図369参照）が備えられている。

【4933】

第1始動口9120に遊技球が入球すると、第1特別図柄抽選（第1特別図柄の当り判定処理）や、第1特別図柄の可変表示や、第1始動口用の賞球（例えば3個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第1始動口9120に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【4934】

（第2始動口）

第2始動口9140は、右側領域107において後述する第1特別電動役物ユニット9130の下方（下流側）かつ、普図作動領域9126及び第2特別電動役物ユニット9150の上方（上流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット9145に設けられており、右打ちされた遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。そして、第2始動口9140には、第2始動口9140への遊技球の入球を検出する第2始動口スイッチ9141が備えられている。

【4935】

第2始動口9140に遊技球が入球すると、第2特別図柄抽選（第2特別図柄の当り判定処理）や、第2特別図柄の可変表示や、第2始動口用の賞球（例えば1個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第2始動口9140に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

10

20

30

40

50

【４９３６】

(普図作動領域)

普図作動領域９１２６は、第１のパチンコ遊技機の通過ゲートとは異なり、普図作動領域９１２６を通過した遊技球は、遊技領域１０５（右側領域１０７）に戻ることなく、遊技機に回収され、普図作動領域用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われる入賞口（いわゆる「普図作動口」ともいう）で構成されている。そして、普図作動領域９１２６は、右側領域１０７の後述する第１特別電動役物ユニット９１３０、普通電動役物ユニット９１４５及び第２特別電動役物ユニット９１５０の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。

10

【４９３７】

このため、右側領域１０７を流下する遊技球は、第１特別電動役物ユニット９１３０の第１大入賞口９１３１、普通電動役物ユニット９１４５の第２始動口９１４０及び第２特別電動役物ユニット９１５０の第２大入賞口９１５１のいずれにも入球しなかったときに、普図作動領域９１２６に通過可能となっている。これにより、大当り遊技状態において右打ちが行われているときには、右側領域１０７を流下する遊技球は、上方に配置された第１特別電動役物ユニット９１３０の作動により第１大入賞口９１３１に入球し易く、普図作動領域９１２６に通過する遊技球の数を減少させるので、普図作動領域９１２６への遊技球の通過により普通電動役物ユニット９１４５が作動して、遊技性の設計外の予期せぬ第２始動口９１４０への遊技球の入球を防止することができる。また、通常遊技状態にイレギュラーな遊技態様として右打ちが行われたときには、普図作動領域９１２６は通過ゲートではなく普図作動口（入賞口）でもあることから、普図作動領域９１２６の通過した遊技球が、第２始動口９１４０に入球することはない。

20

【４９３８】

また、普図作動領域９１２６には、普図作動領域９１２６への遊技球の通過を検出する普図作動スイッチ９１２７（後述の図３６９参照）が備えられている。遊技球が普図作動領域９１２６を通過すると、普図作動スイッチ９１２７により普図作動領域９１２６への遊技球の通過が検出され、普図作動領域用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われ、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示が行われることになる。

30

【４９３９】

なお、本実施形態においては、普図作動領域９１２６は、普図作動口で構成したが、第１のパチンコ遊技機のように通過ゲートで構成してもよい。

【４９４０】

また、普図作動領域９１２６への遊技球の通過を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、普図作動領域９１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【４９４１】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット９１４５は、右側領域１０７において後述する第１特別電動役物ユニット９１３０の下方（下流側）かつ、普図作動領域９１２６及び第２特別電動役物ユニット９１５０の上方（上流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット９１４５は、第２始動口９１４０と、第２始動口９１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ９１４１と、前後方向に進退可能な上下の２段式の普電用シャッタ９１４７と、この普電用シャッタ９１４７を作動させる普電用ソレノイド９１４８（後述の図３６９参照）とを一体化したユニット体である。

40

【４９４２】

50

普電用シャッタ 9 1 4 7 は、普電用ソレノイド 9 1 4 8 の作動により、後方に後退し、第 2 始動口 9 1 4 0 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、前方に進出し、第 2 始動口 9 1 4 0 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに変位可能に構成されている。

【 4 9 4 3 】

具体的には、普電用シャッタ 9 1 4 7 は、前後方向からの断面視において略コの字形状をなしており、遊技球が転動可能な上方の上面板 9 1 4 7 U と、遊技球が転動可能な下方の下面板 9 1 4 7 D と、上面板 9 1 4 7 U と下面板 9 1 4 7 D とを連結して支持する支持板とを備えて構成されている。また、普電用シャッタ 9 1 4 7 の上面板 9 1 4 7 U 及び下面板 9 1 4 7 D は、遊技領域 1 0 5 の左右方向に垂直な中心線に向けて緩やかに傾斜（例えば 5 ～ 1 0 度）して構成されている。

10

【 4 9 4 4 】

普電用シャッタ 9 1 4 7 が、前方に進出して閉鎖状態であるときには、上面板 9 1 4 7 U 及び下面板 9 1 4 7 D が遊技パネル 9 1 0 0 の表面から突出して、突出した下面板 9 1 4 7 D により第 2 始動口 9 1 4 0 が閉口し、右側領域 1 0 7 を流下している遊技球が、第 2 始動口 9 1 4 0 に入球することが不可能または困難となる。また、普電用シャッタ 9 1 4 7 が閉鎖状態であるときには、上面板 9 1 4 7 U の上を転動している遊技球は、下流側の一般入賞口 1 2 2、第 2 特別電動役物ユニット 9 1 5 0 または普図作動領域 9 1 2 6 へと案内され、下面板 9 1 4 7 D の上を転動している遊技球は、下流側の第 2 特別電動役物ユニット 9 1 5 0 または普図作動領域 9 1 2 6 へと案内されるように構成されている。

20

【 4 9 4 5 】

ここで、遊技パネル 9 1 0 0 は、遊技釘等により普電用シャッタ 9 1 4 7 が閉鎖状態であるときには、右側領域 1 0 7 を流下する遊技球は、基本的に下面板 9 1 4 7 D の上へ案内されることがなく、上面板 9 1 4 7 U の上に案内されるように構成している。

【 4 9 4 6 】

また、普電用シャッタ 9 1 4 7 が、後方に後退して開放状態であるときには、上面板 9 1 4 7 U 及び下面板 9 1 4 7 D が遊技パネル 9 1 0 0 に没入して、第 2 始動口 9 1 4 0 が開口する。

【 4 9 4 7 】

そして、普電用シャッタ 9 1 4 7 が、所定時間以上の開放時間にわたって開放状態であるときには、右側領域 1 0 7 を流下している遊技球が上面板 9 1 4 7 U 及び下面板 9 1 4 7 D を通過したり、上面板 9 1 4 7 U の上で転動していた遊技球が下面板 9 1 4 7 D に向けて落下したり、下面板 9 1 4 7 D の上で転動していた遊技球が第 2 始動口 9 1 4 0 に向けて落下したりすることにより、第 2 始動口 9 1 4 0 に遊技球が入球可能となる。

30

【 4 9 4 8 】

一方、普電用シャッタ 9 1 4 7 が、所定時間よりも短い開放時間（例えば、0 . 1 秒以下）にわたって開放状態であるときには、上面板 9 1 4 7 U の上で転動していた遊技球が下面板 9 1 4 7 D に向けて落下しても、すぐさま開放時間が終了することにより下面板 9 1 4 7 D が遊技パネル 9 1 0 0 の表面から突出し、上面板 9 1 4 7 U から落下した遊技球が下面板 9 1 4 7 D の上で転動する（下面板 9 1 4 7 D によりキャッチされる）ことになり、第 2 始動口 9 1 4 0 に遊技球が入球することが不可能又は困難である。なお、下面板 9 1 4 7 D の上で転動している遊技球は第 2 始動口 9 1 4 0 に向けて落下することにより、第 2 始動口 9 1 4 0 に遊技球が入球可能となるが、上述したように、普電用シャッタ 9 1 4 7 が閉鎖状態であるときには、遊技球が下面板 9 1 4 7 D に案内されることがなく、基本的には下面板 9 1 4 7 D の上で遊技球が転動していないので、普電用シャッタ 9 1 4 7 が短い開放時間にわたって 1 回の開放状態に変位しただけでは、第 2 始動口 9 1 4 0 に遊技球が入球することが不可能又は困難となっている。

40

【 4 9 4 9 】

また、本実施形態においては、発射装置 6（後述の図 3 6 9 参照）から発射された遊技球が普通電動役物ユニット 9 1 4 5（第 2 始動口 9 1 4 0）に到達するまでのルート R 1

50

は、図 3 6 8 の 1 点鎖線に示すように、遊技盤ユニット 9 0 1 0 の構成によって予め定められている。このため、本実施形態においては、発射装置 6 から発射された遊技球が普通電動役物ユニット 9 1 4 5（第 2 始動口 9 1 4 0）に到達するまで平均到達時間は、発射装置 6 の発射強度にもよるが平均 5 秒（概ね 4 ～ 6 秒）と算出することが可能である。なお、遊技盤ユニット 9 0 1 0 の構成によって、発射装置 6 から発射された遊技球が普通電動役物ユニット 9 1 4 5（第 2 始動口 9 1 4 0）に到達するまで平均到達時間は可変されることはいうまでもない。

【 4 9 5 0 】

また、本実施形態においては、普電用シャッタ 9 1 4 7 を前後方向に進退可能な上面板 9 1 4 7 U 及び下面板 9 1 4 7 D を備えた 2 段式のシャッタで構成したが、上面板 9 1 4 7 U を備えずに、第 2 始動口 9 1 4 0 を開閉する下面板 9 1 4 7 D を備えた 1 段式のシャッタで普電用シャッタ 9 1 4 7 を構成してもよい。さらには、前後方向に進退可能なシャッタに代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材で普電用シャッタ 9 1 4 7 を構成してもよい。

【 4 9 5 1 】

（第 1 特別電動役物ユニット）

第 1 特別電動役物ユニット 9 1 3 0 は、右側領域 1 0 7 において普図作動領域 9 1 2 6、普通電動役物ユニット 9 1 4 5 及び後述する第 2 特別電動役物ユニット 9 1 5 0 よりも上方（上流側）に配置されている。

【 4 9 5 2 】

第 1 特別電動役物ユニット 9 1 3 0 は、第 1 大入賞口 9 1 3 1 と、第 1 大入賞口 9 1 3 1 への遊技球の入球を検出する第 1 大入賞口カウントスイッチ 9 1 3 2（後述の図 3 6 9 参照）と、左右方向に可動可能な第 1 特電用シャッタ 9 1 3 4 と、この第 1 特電用シャッタ 9 1 3 4 を作動させる第 1 特電用ソレノイド 9 1 3 5（後述の図 3 6 9 参照）とを一体化したユニット体である。

【 4 9 5 3 】

第 1 大入賞口 9 1 3 1 は、大当りのときに開放される大入賞口であり、1 回の大当りにおける 1 つのラウンドにおいて第 1 大入賞口 9 1 3 1 に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば 1 0 個）が規定されている。この第 1 大入賞口 9 1 3 1 に 1 つの遊技球が入球する毎に、第 1 大入賞口用の賞球（例えば 1 5 個の遊技球）が払い出されることになる。

【 4 9 5 4 】

第 1 大入賞口 9 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第 1 のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第 2 大入賞口 9 1 5 1 が開放し、開放された第 2 大入賞口 9 1 5 1 に進入した遊技球が第 2 大入賞口 9 1 5 1 内の V 入賞口 9 1 5 6 に入賞した場合の第 2 のルートのときである。

【 4 9 5 5 】

第 1 特電用シャッタ 9 1 3 4 は、第 1 特電用ソレノイド 9 1 3 5 の作動により、第 1 大入賞口 9 1 3 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第 1 大入賞口 9 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに変位可能に構成されている。

【 4 9 5 6 】

具体的には、第 1 特電用シャッタ 9 1 3 4 は、正面視において略扇形状をなしており、下方が軸支され、左右方向に可動可能な羽根部材で構成されている。

【 4 9 5 7 】

第 1 特電用シャッタ 9 1 3 4 が、右方向に可動して開放状態であるときには、第 1 大入賞口 9 1 3 1 が開口し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第 1 大入賞口 9 1 3 1 へ誘導する。一方、第 1 特電用シャッタ 9 1 3 4 が、左方向に可動して閉鎖状態であるときには、第 1 大入賞口 9 1 3 1 が閉口し、第 1 大入賞口 9 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。なお、上記の第 1 特電用シャッタ 9 1

34に代えて、遊技パネル9100の表面に対して略平行と略垂直に変位する扉部材や、遊技パネル9100の表面に対して前後方向に進退可能な突出板部材を採用してもよい。

【4958】

(第2特別電動役物ユニット)

第2特別電動役物ユニット9150は、右側領域107において第1特別電動役物ユニット9130及び普通電動役物ユニット9145の下方(下流側)かつ、普図作動領域9126の上方(上流側)に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。

【4959】

第2特別電動役物ユニット9150は、第2大入賞口9151と、第2大入賞口9151への遊技球の入球を検出する第2大入賞口カウントスイッチ9152と、第2大入賞口9151を開閉させることが可能な第2特電用シャッタ9154と、この第2特電用シャッタ9154を作動させて第2大入賞口9151を開閉させる第2特電用ソレノイド9155(後述の図369参照)と、第2大入賞口9151に進入した遊技球が通過可能なV入賞口9156と、V入賞口9156に遊技球が通過したことを検出するV入賞口スイッチ9157(後述の図369参照)と、第2大入賞口9151に進入した遊技球のうちV入賞口9156に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口9158と、V入賞口9156を開閉させるVシャッタ9159と、このVシャッタ9159を作動させてV入賞口9156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド9160(後述の図369参照)とを一体化したユニット体である。

【4960】

第2大入賞口9151は、小当りのときに開放される大入賞口であり、1回の小当りにおいて第2大入賞口9151に遊技球が入球可能な最大入賞個数(例えば10個)が規定されている。この第2大入賞口9151に1つの遊技球が入球する毎に、第2大入賞口用の賞球(例えば15個の遊技球)が払い出されることになる。

【4961】

第2特電用シャッタ9154は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第2特電用ソレノイド9155の作動により、第2特電用シャッタ9154を前方に進出させて第2大入賞口9151への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第2特電用シャッタ9154を後方に退出させて第2大入賞口9151への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とに変位可能に構成されている。

【4962】

V入賞口9156は、Vシャッタ9159により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【4963】

第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V入賞口9156への遊技球の通過したときの第2大入賞口9151の開放を1ラウンド目として、V入賞口9156への遊技球の通過した後(2ラウンド目以降)は、第1大入賞口9131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V入賞口9156への遊技球の通過した後(2ラウンド目以降)も、第2大入賞口9151が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【4964】

また、例えば第1大入賞口9131の内部にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第1大入賞口9131が開放状態とされ、第1大入賞口9131の内部に設けられたV入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態(第2のルートを経た大当り遊技状態)に制御されるようにすればよい。

【4965】

通常口 9 1 5 8 は、第 2 大入賞口 9 1 5 1 に進入したものの V 入賞口 9 1 5 6 を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。なお、小当り遊技状態のときに、開放した第 2 大入賞口 9 1 5 1 に進入した遊技球のすべてが通常口 9 1 5 8 を通過し、V 入賞口 9 1 5 6 への遊技球の通過がなかった場合、小当り遊技状態から大当り遊技状態には移行されないことになる。

【4 9 6 6】

V シャッタ 9 1 5 9 は、V シャッタ用ソレノイド 9 1 6 0 の作動により、V 入賞口 9 1 5 6 への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、V 入賞口 9 1 5 6 への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とに変位可能に構成されている。

【4 9 6 7】

特に、第 9 のパチンコ遊技機においては、小当り遊技状態になると、V シャッタ用ソレノイド 9 1 6 0 の作動により V 入賞口 9 1 5 6 が開放状態となり、第 2 大入賞口 9 1 5 1 に進入した遊技球は、ほぼ V 入賞口 9 1 5 6 を通過できるように構成されている。

【4 9 6 8】

また、本実施形態においては、発射装置 6 から発射された遊技球が第 2 特別電動役物ユニット 9 1 5 0 に到達するまでのルートは、ルート R 1 と同様に予め定められており、発射装置 6 から発射された遊技球が第 2 特別電動役物ユニット 9 1 5 0 に到達するまで平均到達時間は、発射装置 6 の発射強度にもよるが平均 6 秒（概ね 5 ～ 7 秒）と算出することが可能である。なお、遊技盤ユニット 9 0 1 0 の構成によって、発射装置 6 から発射された遊技球が第 2 特別電動役物ユニット 9 1 5 0 に到達するまで平均到達時間は可変されることはいうまでもない。

【4 9 6 9】

なお、右側領域 1 0 7 に配置されている第 1 特別電動役物ユニット 9 1 3 0、普通電動役物ユニット 9 1 4 5、第 2 特別電動役物ユニット 9 1 5 0 及び普図作動領域 9 1 2 6 の配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【4 9 7 0】

〔1 1 - 2 . 電氣的構成〕

次に、図 3 6 9 を参照して、第 9 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 3 6 9 は、第 9 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【4 9 7 1】

図 3 6 9 に示されるように、第 9 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 とから構成される。

【4 9 7 2】

しかしながら、第 9 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主制御回路 2 0 0 に接続されるデバイス及びサブ制御回路 3 0 0 の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【4 9 7 3】

〔1 1 - 2 - 1 . 主制御回路〕

主制御回路 2 0 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主制御回路 2 0 0 に接続される普電用ソレノイド 9 1 4 8、第 1 特電用ソレノイド 9 1 3 5、第 2 特電用ソレノイド 9 1 5 5、V シャッタ用ソレノイド 9 1 6 0、第 1 始動口スイッチ 9 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 9 1 4 1、普図作動スイッチ 9 1 2 7、第 1 大入賞口カウントスイッチ 9 1 3 2、第 2 大入賞口カウントスイッチ 9 1 5 2、V 入賞口スイッチ 9 1 5 7 の構成が一部異なっている。

【4 9 7 4】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド 9 1 4 8 は、普電用シャッタ 9 1 4 7 を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド 9 1 4 8 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる（ON で

10

20

30

40

50

ある)と、普電用シャッタ9147を後方に退出させて第2始動口9140を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、普電用シャッタ9147を前方に進出させて第2始動口9140を閉鎖状態とさせる。

【4975】

(第1特電用ソレノイド)

第1特電用ソレノイド9135は、第1特電用シャッタ9134を作動させる電磁ソレノイドである。第1特電用ソレノイド9135は、メインCPU201により通電が行われる(ONであると)、第1特電用シャッタ9134を右方向に可動して第1大入賞口9131を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、第1特電用シャッタ9134を左方向に可動して第1大入賞口9131を閉鎖状態とさせる。

10

【4976】

(第2特電用ソレノイド)

第2特電用ソレノイド9155は、第2特電用シャッタ9154を作動させる電磁ソレノイドである。第2特電用ソレノイド9155は、メインCPU201により通電が行われる(ONであると)、第2特電用シャッタ9154を後方に退出させて第2大入賞口9151を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、第2特電用シャッタ9154を前方に進出させて第2大入賞口9151を閉鎖状態とさせる。

20

【4977】

(Vシャッタ用ソレノイド)

Vシャッタ用ソレノイド9160は、Vシャッタ9159を作動させる電磁ソレノイドである。Vシャッタ用ソレノイド9160は、メインCPU201により通電が行われる(ONであると)、Vシャッタ9159を後方に退出させてV入賞口9156を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、Vシャッタ9159を前方に進出させてV入賞口9156を閉鎖状態とさせる。

【4978】

(第1始動口スイッチ)

第1始動口スイッチ9121は、第1始動口9120への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

30

【4979】

第1始動口スイッチ9121により第1始動口9120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1の始動条件が成立したものであるとして、第1特別図柄の始動情報(大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得する。取得した第1特別図柄の始動情報は、特別図柄判定記憶領域(0)に記憶されるか、「第1特別図柄の保留個数(例えば4個)」までメインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域(第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(4)に順番)に記憶され、第1特別図柄の開始条件(例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理や、第1特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第1始動口スイッチ9121により第1始動口9120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1始動口用の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

40

【4980】

(第2始動口スイッチ)

第2始動口スイッチ9141は、第2始動口9140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【4981】

第2始動口スイッチ9141により第2始動口9140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2の始動条件が成立したものであるとして、第2特別図柄の始動

50

情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第2特別図柄の始動情報は、特別図柄判定記憶領域（0）に記憶されるか、「第2特別図柄の保留個数（例えば2個）」までメインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域（第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（2）に順番）に記憶され、第2特別図柄の開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第2特別図柄の当り判定処理や、第2特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第2始動口スイッチ9141により第2始動口9140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2始動口用の賞球（例えば1個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

10

【4982】

また、実施形態においては、第1特別図柄の始動情報に基づいた第1特別図柄の当り判定処理を「第1特別図柄の抽選」、第2特別図柄の始動情報に基づいた第2特別図柄の当り判定処理を「第2特別図柄の抽選」ともいい、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【4983】

（普図作動スイッチ）

普図作動スイッチ9127は、普図作動領域9126への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。

【4984】

20

普図作動スイッチ9127が普図作動領域9126への遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば4個）」までメインRAM203の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。また、普図作動スイッチ9127により普図作動領域9126への遊技球の通過が検出されると、メインCPU201は、普図作動領域用の賞球（例えば1個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

30

【4985】

（第1大入賞口カウントスイッチ）

第1大入賞口カウントスイッチ9132は、第1大入賞口9131への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第1大入賞口カウントスイッチ9132が第1大入賞口9131への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、1ラウンドあたりの第1大入賞口9131への遊技球の入球数をカウントするとともに、第1大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【4986】

（第2大入賞口カウントスイッチ）

40

第2大入賞口カウントスイッチ9152は、第2大入賞口9151への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第2大入賞口カウントスイッチ9152が第2大入賞口9151への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、第2大入賞口9151への遊技球の入球数をカウントするとともに、第2大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【4987】

（V入賞口スイッチ）

V入賞口スイッチ9157は、V入賞口9156への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。V入賞口スイッチ9157がV入賞口9156への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。な

50

お、V入賞口スイッチ9157によりV入賞口9156への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【4988】

[11-2-2. サブ制御回路]

サブ制御回路300は、第1のパチンコ遊技機と同様に、サブCPU301、プログラムROM302、ワークRAM303、表示制御回路304、音声制御回路305、LED制御回路306、役物制御回路307およびコマンド入力ポート308を備えることは共通であるが、ボタン制御回路310と演出ボタン54とを更に備えていることが相違している。

(ボタン制御回路310)

ボタン制御回路310は、演出ボタン54を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路310は、演出ボタン54の操作態様を変化させたり、演出ボタン54を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路310は、サブCPU301からの駆動命令に応じて、演出ボタン54を駆動させることになる。

【4989】

また、ボタン制御回路310は、演出ボタン54が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路310は、演出ボタン54から操作信号を入力すると、サブCPU301に所定の操作情報を出力することになる。

【4990】

[11-3. 基本仕様]

次に、図370～図381を参照して、第9のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第9のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【4991】

第9のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインCPU201は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第9のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【4992】

また、第9のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「A時短遊技状態」と、大当りを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「B時短遊技状態」とを備えている。また、「A時短遊技状態」は、時短終了条件及び時短遊技状態中の作動態様（普電用シャッター9147の作動パターン）の観点から区別される時短遊技状態として、「第1時短遊技状態」と、第1時短遊技状態よりも次回の大当り遊技状態に移行しやすい「第2時短遊技状態」と、次回の大当り遊技状態に移行することが実質的に保障された「第3時短遊技状態」とのいずれから構成されている。また、本実施形態においては、A時短遊技状態、B時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれも区別しないときは、単に「時短遊技状態」ともいう。

【4993】

また、本実施形態においては、一般的な通常遊技状態（後述する第1の通常遊技状態）では原則として左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置7の表示領域に表示する。

【4994】

[11-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図370は、第9のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である

10

20

30

40

50

。なお、図 370 に示す特別図柄の当り判定テーブルは、主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている。

【4995】

特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルである。

【4996】

特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 9120 への入球に基づいて実行される第 1 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。また、第 2 始動口 9140 への入球に基づいて実行される第 2 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。なお、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は 65536 である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は 0 ～ 65535 の範囲（幅）で発生する。

【4997】

図 370 に示すように、第 1 始動口 9120 に遊技球が入球した場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果を、約 $1/231.6$ の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、第 2 始動口 9140 に遊技球が入球した場合、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果を、約 $1/231.6$ の選択率で「大当り」と判定し、約 $1/1.004$ の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【4998】

なお、「大当り」または「小当り」と決定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。特に、第 2 特別図柄の当り判定処理においては、「ハズレ」が判定されないように構成してもよい。すなわち、第 2 始動口 9140 に遊技球が入球した場合には、「大当り」または「小当り」のいずれかが判定されるように構成してもよい。

【4999】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第 1 特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第 2 特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。

【5000】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理または第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、大当り遊技状態に移行せずに時短遊技状態（C 時短遊技状態）に直接移行する「時短当り」が判定されるように構成してもよい。

【5001】

また、第 9 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りおよび／または小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第 9 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【5002】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、V 入賞口 9156 の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えて V 入賞口 9156 への通過率を変えたり、時短終了条件（小当り当選回数等）を設定値毎に変えたりしてもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、V 入賞口 9156 の開放頻度（すなわち

10

20

30

40

50

第2特電用シャッタ9154の作動頻度)や開放時間および時短終了条件等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【5003】

[11-3-2. 特別図柄判定テーブル]

図371は、第9のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図371に示す特別図柄判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5004】

特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルである。

【5005】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置7の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路300に送信されるコマンドである。

【5006】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第1始動口9120または第2始動口9140に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に関連付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0~99(100種類)の中から抽出される。

【5007】

図371に示す特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が0~9のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z1」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA1」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が10~54のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z2」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA2」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が55~99のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z3」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA3」を決定する。

【5008】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z4」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA4」を決定する。

【5009】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が0~9のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z5」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA5」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が10~19のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z6」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA6」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が20~99のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z7」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA7」を決定する。

【5010】

このように、本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合には、図371に示す特別図柄判定テーブルにおける特別図柄の図柄乱数値により、特別図柄の選択図柄としては、「z1」<「z2」=「z3」の選択率の関係式が成立するように構成されている。なお、第1特別図柄の当り判定処理の結果と

10

20

30

40

50

して大当り判定値データが得られた場合に決定される特別図柄の選択図柄を「z 1」と「z 2」との2種類のみで構成し、「z 1」<「z 2」の選択率の関係式が成立するように構成してもよい。

【5011】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合には、図371に示す特別図柄判定テーブルにおける特別図柄の図柄乱数値により、特別図柄の選択図柄としては、「z 5 + z 6」<「z 7」の選択率の関係式が成立するように構成されている。なお、特別図柄の選択図柄として、「z 5」<「z 6」<「z 7」の選択率の関係式が成立するように構成してもよい。

【5012】

なお、第9のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM 202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図369参照）に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM 302に記憶されている。

【5013】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【5014】

【11-3-3. 大当り種類決定テーブル】

図372は、第9のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図372に示す大当り種類決定テーブルは、主制御回路200のメインROM 202に記憶されている。

【5015】

大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【5016】

図372に示されるように、大当り種類決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【5017】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第1大入賞口9131の最大ラウンド数、第1大入賞口9131の開放パターンを規定している。第1大入賞口9131の開放パターンには、大当り遊技状態の開始待ち状態であるOP待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第1大入賞口9131の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、1回のラウンドあたりに第1大入賞口6131を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。

【5018】

ここで、第2特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z 5～7」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第2大入賞口9151に進入した遊技球がV入賞口9156を通過する第2のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第2のルートを

10

20

30

40

50

経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第2大入賞口9151の開放を1ラウンド目として、2ラウンド目以降から、第1大入賞口9131を開放させる大当り遊技状態が開始される。なお、小当り遊技状態のときに開放された第2大入賞口9151に進入した遊技球がV入賞口9156を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。

【5019】

図372に示すように、大当り種類決定テーブルによれば、第1特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z1~3」のときには、最大ラウンド数としてすべて第1のラウンド数（8ラウンド）が決定されるように構成されている。なお、「特別図柄の選択図柄z1~3」に応じて、異なる最大ラウンド数が決定されるように構成してもよい。

10

【5020】

また、図372に示すように、大当り種類決定テーブルによれば、第2特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z5~7」のときには、特別図柄の選択図柄に応じて、最大ラウンド数として第3のラウンド数（10ラウンド）、または第3のラウンド数よりも少ない第4のラウンド数（4ラウンド）が決定されるように構成されている。特に、上述した図371に示す特別図柄判定テーブルによれば、特別図柄の選択図柄としては、「z5+z6」<「z7」の選択率の関係式が成立するように構成されていることから、第3のラウンド数（10ラウンド）よりも第4のラウンド数（4ラウンド）が決定されやすく構成されていることになる。

20

【5021】

なお、「特別図柄の選択図柄z5~7」のときには、「10ラウンド」または「4ラウンド」以外の異なるラウンド数が決定されるように構成してもよいし、すべて同じ最大ラウンド数が決定されるように構成してもよい。

【5022】

また、特別図柄の選択図柄に応じて、第1大入賞口9131の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）及びED待ち時間（エンディング時間）のいずれかが異なるように構成してもよい。

【5023】

〔11-3-4. 小当り種類決定テーブル〕

30

図373は、第9のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図373に示す小種類決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5024】

小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【5025】

図373に示されるように、小当り種類決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【5026】

40

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第2大入賞口9151の最大開放回数、第2大入賞口9151の開放パターン及びV入賞口9156の開放パターンを規定している。第2大入賞口9151の開放パターンには、小当り遊技状態の開始待ち状態であるOP待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、V入賞口9156の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。

【5027】

ここで、小当り遊技状態の開始時には、第2大入賞口9151の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）とV入賞口9156の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていき、第2大入賞口9151が開放しているときには、V入賞

50

口 9 1 5 6 も開放しているように構成されている。このため、小当り遊技状態が行われたときには、V 入賞口 9 1 5 6 への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。なお、V 入賞口 9 1 5 6 の開放パターンとして、第 2 大入賞口 9 1 5 1 の開放パターンのように、V 入賞口 9 1 5 6 を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。

【5028】

なお、特別図柄の選択図柄に応じて、第 2 大入賞口 9 1 5 1 の開放パターンにおける O P 待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、E D 待ち時間（エンディング時間）、V 入賞口 9 1 5 6 の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

10

【5029】

特に、特別図柄の選択図柄に応じて、V 入賞口 9 1 5 6 の開放パターンを異ならせ、V 入賞口 9 1 5 6 への遊技球の通過が可能（又は容易）な有利作動態様と、V 入賞口 9 1 5 6 への遊技球の通過が不可能（又は困難）な不利作動態様とが決定されるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【5030】

また、大当り遊技状態における 1 ラウンドの最大開放時間（例えば 28 秒）よりも、小当り遊技状態における 1 回の最大開放時間（例えば 0.1 秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第 1 開放態様」により第 1 大入賞口 9 1 3 1 が開放し、小当り遊技状態においては第 1 開放態様よりも不利な「第 2 開放態様」により第 2 大入賞口 9 1 5 1 が開放するといえる。

20

【5031】

【11-3-5. 遊技状態関連設定テーブル】

図 374 は、第 9 のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図 374 に示す遊技状態関連設定テーブルは、主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている。

【5032】

遊技状態関連設定テーブルは、大当り遊技状態の終了後に遊技状態を設定するためのテーブルである。

30

【5033】

図 374 に示されるように、遊技状態関連設定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、大当りまたは小当りと判定されたときの遊技状態（当選時の遊技状態）に基づいて、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「A 時短終了条件」からなる「遊技状態の設定」とが対応付けられている。

【5034】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メイン RAM 203 の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ = 0 は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ = 1 は「A 時短遊技状態」を示し、状態フラグ = 2 は「B 時短遊技状態」を示している。なお、本実施形態では、C 時短遊技状態が実行されないものの、C 時短遊技状態を実行可能とする場合には、状態フラグ = 3 が「C 時短遊技状態」を示すことになる。

40

【5035】

「普電作動パターン」とは、第 2 始動口 9 1 4 0 の開放パターンを定めた情報であり、メイン RAM 203 の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン = 00 は、後述する「ロング開放パターン」が決定され難く、後述する「ショート開放パターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン = 01 は、「ロング開放パターン」と「ショート開放パターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン = 02 は、普電作動パターン = 01 であるときよりも「ロング開放パターン」が決定され易く、「ショート開放パターン」が決定され難い状態を示している。

【5036】

50

また、本実施形態では、「普電作動パターン」は「状態フラグ（遊技状態）」と対応関係を有しており、通常遊技状態を示す状態フラグ＝0であるときには普電作動パターン＝00が設定され、A時短遊技状態を示す状態フラグ＝1であるときには普電作動パターン＝01または02が設定され、B時短遊技状態を示す状態フラグ＝2であるときには普電作動パターン＝02が設定されるように構成されている。

【5037】

「A時短終了条件」とは、時短遊技状態であるA時短遊技状態が終了する終了条件であり、時短回数として「普通図柄の変表示回数」が終了条件として設定されている。この「普通図柄の変表示回数」の終了条件が成立すると、A時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【5038】

なお、本実施形態においては、A時短終了条件として普通図柄の変表示回数を設定したが、「普通図柄の変表示回数」の終了条件に加え、「小当りの当選回数」や「特別図柄の変表示回数」の複数の終了条件から「A時短終了条件」を設定し、いずれかの終了条件が成立すると、A時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するように構成してもよい。このことは、後述するB時短終了条件についても同様である。

【5039】

また、A時短終了条件またはB時短終了条件として「普通図柄の変表示回数」の終了条件に加え、「特別図柄の変表示回数」の終了条件を設定する場合には、「特別図柄の変表示回数」の終了条件は、「普通図柄の変表示回数」の終了条件で設定される可変表示回数よりも少ない可変表示回数に設定されることが好ましい。例えば、「普通図柄の変表示回数」の終了条件として普通図柄の変表示回数＝50回を設定した場合、「特別図柄の変表示回数」の終了条件として、第1特別図柄と第2特別図柄との合計の可変表示回数＝10回を設定したり、第1特別図柄の可変表示回数＝5回及び第2特別図柄の可変表示回数＝5回のいずれかの一方を満たした場合を終了条件として設定したりすることが望ましい。

【5040】

図374に示す遊技状態関連設定テーブルによれば、特別図柄の選択図柄に応じて、A時短終了条件における普通図柄の変表示回数として「第1時短回数」である100回が設定されるときには、状態フラグ＝1及び普電作動パターン＝01が設定されるように構成され、A時短終了条件における普通図柄の変表示回数として「第2時短回数」である120回または「第3時短回数」である10000回が設定されるときには、状態フラグ＝1及び普電作動パターン＝02が設定されるように構成されている。

【5041】

本実施形態においては、状態フラグ＝1、普電作動パターン＝01及び第1時短回数（100回）が設定された時短遊技状態を「第1時短遊技状態」という。また、状態フラグ＝1、普電作動パターン＝02及び第2時短回数（120回）が設定された時短遊技状態を、第1時短遊技状態よりも次回の大当り遊技状態に移行しやすい「第2時短遊技状態」という。また、状態フラグ＝1、普電作動パターン＝02及び第3時短回数（10000回）が設定された時短遊技状態を、次回の大当り遊技状態に移行することが実質的に保障された「第3時短遊技状態」という。

【5042】

なお、本実施形態においては、第1時短遊技状態におけるA時短終了条件の時短回数（普通図柄の変表示回数）は、第1時短回数として100回が設定されるように構成されているが、第1時短回数は、適宜設計変更自由である。また、第2時短遊技状態におけるA時短終了条件の普通図柄の変表示回数は、第2時短回数として120回が設定されるように構成されているが、第1時短遊技状態において普電作動パターン＝01が設定され、第2時短遊技状態において普電作動パターン＝02が設定されている限り、第2時短回数は、第1時短回数以上であれば、適宜設計変更自由である。さらに、第3時短遊技状態におけるA時短終了条件の普通図柄の変表示回数は、第3時短回数として10000回

10

20

30

40

50

が設定されるように構成されているが、第3時短回数は、次回の大当り遊技状態に移行することが実質的に保障される回数であれば、適宜設計変更自由である。

【5043】

また、本実施形態においては、普電作動パターンを備えて構成したが、普電作動パターンを備えずに、A時短終了条件の時短回数（普通図柄の可変表示回数）の相違のみから、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態が構成されるように構成してもよい。この場合には、第1時短回数（例えば50回）＜第2時短回数（例えば100回）＜第3時短回数（例えば1000回）とすればよい。

【5044】

そして、図374に示す遊技状態関連設定テーブルによれば、第1特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第1時短遊技状態」または「第2時短遊技状態」に移行するように構成され、第2特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第2時短遊技状態」または「第3時短遊技状態」に移行するように構成されている。

【5045】

また、本実施形態においては、第2特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、第1特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後よりも、相対的に高い第1割合で「第2時短遊技状態」に移行するように構成されている。また、第2特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、第1特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後よりも、相対的に高い第2割合で「第3時短遊技状態」に移行するように構成されている。さらに、第2特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「第3時短遊技状態」よりも、相対的に高い第3割合で「第2時短遊技状態」に移行するように構成されている。なお、上記第1割合、第2割合及び第3割合は、比較対象の割合が0%と100%であるという趣旨を排除するものではない。

【5046】

なお、本実施形態においては、第1特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「第1時短遊技状態」または「第2時短遊技状態」に移行するように構成したが、第1特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、(a)「第1時短遊技状態」のみ、(b)「第1時短遊技状態」または「通常遊技状態」、(c)「第1時短遊技状態」または「第3時短遊技状態」、(d)「第1時短遊技状態」、「通常遊技状態」または「第2時短遊技状態」、(e)「第1時短遊技状態」、「通常遊技状態」または「第3時短遊技状態」、(f)「第1時短遊技状態」、「第2時短遊技状態」または「第3時短遊技状態」、(g)「第1時短遊技状態」、「通常遊技状態」、「第2時短遊技状態」または「第3時短遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【5047】

さらには、本実施形態においては、第2特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「第2時短遊技状態」または「第3時短遊技状態」に移行するように構成したが、(a)「第2時短遊技状態」のみ、(b)「第2時短遊技状態」または「通常遊技状態」、(c)「第2時短遊技状態」または「第1時短遊技状態」、(d)「第2時短遊技状態」、「通常遊技状態」または「第1時短遊技状態」、(e)「第2時短遊技状態」、「通常遊技状態」または「第3時短遊技状態」、(f)「第2時短遊技状態」、「第1時短遊技状態」または「第3時短遊技状態」に移行するように構成してもよい。ただし、上記のように各種遊技状態に移行可能としても、上述した第1割合、第2割合及び第3割合の関係は保持することが望ましい。

【5048】

なお、本実施形態において遊技状態関連設定テーブルは、「当選時の遊技状態が通常遊技状態」であるときと「当選時の遊技状態が時短遊技状態」であるときとで、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が同じように設定されるように構成したが、当選時の遊技状態に応じて、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が異なるように構成してもよい。

【5049】

【11-3-6. 特別図柄の変動パターンテーブル】

図375及び図376は、第9のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図375は、第9のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図376は、第9のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図375及び図376に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5050】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン及び特別図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。

【5051】

メインCPU201は、遊技状態等に応じて図375及び図376のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。そして、メインCPU201は、決定した特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄の変動表示時間を決定することになる。

【5052】

また、メインCPU201は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。なお、特別図柄の変動パターンコマンドは、第1始動口9120に遊技球が入球したことを契機とした第1特別図柄の変動パターンであるか、第2始動口9140に遊技球が入球したことを契機とした第2特別図柄の変動パターンであるかを識別可能に構成されており、第1特別図柄と第2特別図柄とを区別するときには、第1特別図柄の変動パターンコマンドまたは第2特別図柄の変動パターンコマンドともいう。

【5053】

(通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図375に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1は、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【5054】

ここで、通常遊技状態においては、正規な遊技態様として左打ちが行われていることから、本来的には第1始動口9120に遊技球が入球可能であり、第2始動口9140に遊技球が入球することは不可能（又は困難）であるが、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後には、時短遊技状態に記憶した第2特別図柄の保留個数を消化することが行われることになる。

【5055】

本実施形態においては、通常遊技状態を詳細に区別するときには、第1特別図柄の始動情報に基づいて行われる第1特別図柄の制御期間中の通常遊技状態を「第1の通常遊技状態」といい、第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態（時短遊技状態において普通図柄の可変表示回数が最終の時短回数であるときに、普通図柄の抽選に基づき第2始動口9140が開放され、第2始動口9140に遊技球が入球したことにより行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態）を「第2の通常遊技状態」という。

【5056】

図375に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルT1によれば、第1の通常遊技状態（第1特別図柄）のときには、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特

10

20

30

40

50

別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば 0 ~ 249 (250 種類) の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 99 (100 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【5057】

また、第2の通常遊技状態(第2特別図柄)のときには、特別図柄の抽選結果(当落)と、特別図柄の選択図柄と、第2特別図柄の開始条件が成立するときの第2特別図柄の保留個数と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられており、第2の通常遊技状態(第2特別図柄)のときには、第2特別図柄の開始条件が成立するときの第2特別図柄の保留個数に応じて、異なる特別図柄の変動パターン及び特別図柄の変動表示時間が決定可能に構成されている。

10

【5058】

ここで、「第2特別図柄の開始条件」とは、詳細には、少なくとも特別電動役物が作動しておらず(大当り遊技状態または小当り遊技状態でなく)、かつ、第2特別図柄の可変表示が行われていない条件下において、メインRAM203の特別図柄判定記憶領域(0)、第2特別図柄始動記憶領域(1)~第2特別図柄始動記憶領域(2)のいずれかに第2特別図柄の始動情報が記憶されていることをいう。

【5059】

そして、「第2特別図柄の開始条件が成立するときの第2特別図柄の保留個数」とは、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域(1)~第2特別図柄始動記憶領域(2)に記憶された第2特別図柄の始動情報が特別図柄判定記憶領域(0)にシフトされる直前の第2特別図柄の保留個数のことをいう。

20

【5060】

例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態でなく、第2特別図柄の可変表示が行われていない条件下において、第2始動口9140に遊技球が連続して3個入球した場合、第2始動口9140に入球した1個目の遊技球に基づく第2特別図柄の始動情報は、特別図柄判定記憶領域(0)に記憶され、すぐさま第2特別図柄の開始条件が成立するため、「第2特別図柄の開始条件が成立するときの第2特別図柄の保留個数」=0となる。また、第2始動口9140に入球した2個目の遊技球に基づく第2特別図柄の始動情報は、第2特別図柄始動記憶領域(1)に記憶され、第2始動口9140に入球した3個目の遊技球に基づく第2特別図柄の始動情報は、第2特別図柄始動記憶領域(2)に記憶される。そして、2個目の遊技球に基づく第2特別図柄の始動情報に対して、第2特別図柄の開始条件が成立するときは、第2特別図柄始動記憶領域(2)まで第2特別図柄の始動情報が記憶されていることから、特別図柄判定記憶領域(0)にシフトされる直前の第2特別図柄の保留個数は2個であり、「第2特別図柄の開始条件が成立するときの第2特別図柄の保留個数」=2となる。また、3個目の遊技球に基づく第2特別図柄の始動情報に対して、第2特別図柄の開始条件が成立するときは、第2特別図柄始動記憶領域(1)に第2特別図柄の始動情報が記憶されていることから、特別図柄判定記憶領域(0)にシフトされる直前の第2特別図柄の保留個数は1個であり、「第2特別図柄の開始条件が成立するときの第2特別図柄の保留個数」=1となる。

30

【5061】

本実施形態においては、第2の通常遊技状態(第2特別図柄)の場合に第2特別図柄の抽選結果が大当りであるときと小当りであるときには、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数=0であると、後述するBONUS状態への突入を報知する「BONUS突入演出」が実行される「第1の特別図柄の変動パターン(OAH)」が決定可能に構成され、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数>0であると、大当り遊技状態及び小当り遊技状態で行われるBONUS演出が継続しているような「BONUS継続演出」が実行される「第2の特別図柄の変動パターン(1AH)」が決定可能に構成されている。

40

【5062】

また、BONUS突入演出が実行される第1の特別図柄の変動パターン(OAH)に対

50

応付けられた「第1の変動表示時間（例えば、10秒）」は、発射装置6から発射された遊技球が普通電動役物ユニット9145（第2始動口9140）に到達するまで平均到達時間（例えば、5秒。以下「普電平均到達時間」ともいう）よりも長く設定されている。

さらに、上記「第1の変動表示時間（例えば、10秒）」は、発射装置6から発射された遊技球が第2特別電動役物ユニット9150（第2大入賞口9151）に到達するまで平均到達時間（例えば、6秒）よりも長く設定されている。

【5063】

また、BONUS継続演出が実行される第2の特別図柄の変動パターン（1AH）に対応付けられた「第2の変動表示時間（例えば、1秒）」は、「普電平均到達時間」よりも短く設定されている。

さらに、上記「第2の変動表示時間（例えば、1秒）」は、複数の大当り遊技状態または小当り遊技状態が継続しているようにみせるため、特別図柄の変動表示時間が大当り遊技状態のOP待ち時間（オープニング時間、例えば2秒）及び小当り遊技状態のOP待ち時間（オープニング時間、例えば2秒）以下の時間になるように設定されている。

【5064】

このように、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数＝0であるときには第2特別図柄の変動表示時間を「普電平均到達時間」よりも長く設定し、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数＞0であるときには第2特別図柄の変動表示時間を「普電平均到達時間」よりも短く設定しているので、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数に応じて、発射装置6から発射された遊技球が普通電動役物ユニット9145（第2始動口9140）に入球する入球率を異ならせることができ、設計値に応じた出玉を遊技者に提供することができるようになる。

【5065】

また、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数＞0であるときには第2特別図柄の変動表示時間を短く設定することにより、後述するBONUS状態において複数回（最大3回分）の大当り遊技状態が連続して実行されるときには、複数の大当り遊技状態のあいだで実行される第2特別図柄の変動表示時間が短くなり、複数の大当り遊技状態をシームレスに（一群の大当り遊技状態のように）みせることができる。

【5066】

（時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図376に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1は、時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【5067】

図376に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルJ1には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【5068】

ここで、時短遊技状態においては正規な遊技態様として右打ちが行われており、本来的には第1始動口9120に遊技球が入球することは不可能（又は困難）であるものの、時短遊技状態において（遊技者に不利である）イレギュラーな遊技態様として左打ちを行うことにより第1始動口9120に遊技球が入球することは可能である。このため、図376に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1における第1特別図柄の変動パターンは、時短遊技状態においてイレギュラーな遊技態様として左打ちが行われて第1始動口9120に遊技球が入球したときに決定される特別図柄の変動パターンに対応している。

【5069】

図376に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1においても、特別図柄の種別が第2特別図柄のときには、図375に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1と同様に、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数を参照し、「第1の特

10

20

30

40

50

別図柄の変動パターン（０ＡＨ）」及び「第２の特別図柄の変動パターン（１ＡＨ）」が決定可能に構成されている。

【５０７０】

〔１１－３－７．特別図柄の先読み関連データ〕

図３７７は、第９のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口９１２０または第２始動口９１４０に入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

10

【５０７１】

図３７７（ａ）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【５０７２】

図３７７（ａ）に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【５０７３】

20

図３７７（ｂ）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【５０７４】

図３７７（ｂ）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。

【５０７５】

「パラメータ１」は、大当たり判定用乱数値に基づいて、大当たり、小当たり及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図３７７（ｃ）は、パラメータ１の設定テーブルの一例である。

【５０７６】

30

「パラメータ２」は、大当たり判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示されときの特別図柄（選択図柄）を事前に解析した図柄情報であり、図３７７（ｄ）は、パラメータ２の設定テーブルの一例である。

【５０７７】

「パラメータ３」は、大当たり判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図３７７（ｅ）は、パラメータ３の設定テーブルの一例である。

【５０７８】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

40

【５０７９】

〔１１－３－８．普通図柄の当り判定テーブル〕

図３７８は、第９のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図３７８に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【５０８０】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、普図作動領域９１２６を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用

50

乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【5081】

図378に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば0～65535の範囲（65536種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【5082】

メインCPU201は、図378に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【5083】

本実施形態では、メインCPU201は、図378に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が0～956のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。このため、本実施形態では、「普通図柄当り」が約1／68.5の選択率で決定されることになる。また、メインCPU201は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が957～65535である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄ハズレ判定値データ」に決定する。

【5084】

なお、「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」と決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【5085】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態（普電作動パターン）に応じて第2始動口9140の開放パターンを異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技者に与える利益度を異ならせている。

【5086】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、A時短遊技状態とB時短遊技状態との種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

【5087】

【11-3-9. 普通図柄判定テーブル】

図379は、第9のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図379に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5088】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、普図作動領域9126を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。

【5089】

図379に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り判定値データ」または「普通図柄ハズレ判定値データ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～100（101種類）の中から取得される。ただし、発生す

10

20

30

40

50

る乱数値の範囲は上記に限られない。

【5090】

メインCPU201は、図379に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。

【5091】

図379に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。

【5092】

例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0～49のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「f1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が50～99のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「f2」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「f3」を選択する。

【5093】

なお、「普通図柄の選択図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【5094】

特に、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第1のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成してもよい。

【5095】

また、本実施形態において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図378参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図379参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

【5096】

【11-3-10. 第2始動口の開放パターン決定テーブル】

図380は、第9のパチンコ遊技機における第2始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図380に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5097】

第2始動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに応じて、普電用シャッタ9147の作動態様としての第2始動口9140の開放パターンを決定する際に参照される。

【5098】

図380に示される第2始動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄と、第2始動口9140の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【5099】

また、「第2始動口の開放パターン」は、第2始動口9140の1回目の開放状態における「1回目の開放時間」、第2始動口9140の1回目の閉鎖状態における「1回目のウェイト時間」、第2始動口9140の2回目の開放状態における「2回目の開放時間」、第2始動口9140の2回目の閉鎖状態における「2回目のウェイト時間」、第2始動

10

20

30

40

50

口 9 1 4 0 を閉鎖させて普電用シャッタ 9 1 4 7 の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。

【5 1 0 0】

メイン CPU 2 0 1 は、図 3 8 0 に示される第 2 始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに基づいて、第 2 始動口 9 1 4 0 の開放パターンを決定する。なお、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 始動口 9 1 4 0 の開放パターンを決定すると、決定した第 2 始動口 9 1 4 0 の開放パターンに対応する第 2 始動口の開放パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。

【5 1 0 1】

本実施形態では、第 2 始動口の開放パターンとして、第 2 始動口 9 1 4 0 の開放時間が短い不利な「ショート開放パターン（9 1 H 0 1 H）」と、第 2 始動口 9 1 4 0 の開放時間が長い有利な「ロング開放パターン（9 1 H 0 2 H）」との 2 種類の開放パターンを備えている。なお、第 2 始動口の開放パターンとして、3 種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

【5 1 0 2】

特に、本実施形態では、「ショート開放パターン（9 1 H 0 1 H）」の開放時間は、普電用シャッタ 9 1 4 7 の上面板 9 1 4 7 U の上で転動していた遊技球が下面板 9 1 4 7 D に向けて落下しても、下面板 9 1 4 7 D がすぐさま突出し、上面板 9 1 4 7 U から落下した遊技球が下面板 9 1 4 7 D の上で転動する（下面板 9 1 4 7 D によりキャッチされる）ことになる極めて短い時間（例えば、0 . 0 7 2 秒）が設定されている。このため、普通図柄当りと判定された場合であっても、「ショート開放パターン（9 1 H 0 1 H）」が行われるときは、第 2 始動口 9 1 4 0 に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。

【5 1 0 3】

また、「ロング開放パターン（9 1 H 0 2 H）」の開放時間は、普電用シャッタ 9 1 4 7 の上面板 9 1 4 7 U の上で転動していた遊技球が下面板 9 1 4 7 D に向けて落下しても、下面板 9 1 4 7 D が突出せずに下面板 9 1 4 7 D を通過して、第 2 始動口 9 1 4 0 に遊技球が入球可能となることになる長い時間（例えば、5 . 4 秒）が設定されている。

【5 1 0 4】

図 3 8 0 に示す第 2 始動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態に対応付けられている普電作動パターン＝0 0 である場合には、普通図柄の選択図柄が「f 1」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「f 2」であるときにも、第 2 始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（9 1 H 0 1 H）」が決定されるように構成されている（「ロング開放パターン（9 1 H 0 2 H）」が決定されないように構成されている）。

【5 1 0 5】

また、第 1 通常遊技状態に対応付けられている普電作動パターン＝0 1 である場合には、普通図柄の選択図柄が「f 1」であるときには、第 2 始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（9 1 H 0 1 H）」が決定され、普通図柄の選択図柄が「f 2」であるときには、第 2 始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（9 1 H 0 2 H）」が決定されるように構成されている。

【5 1 0 6】

また、第 2 通常遊技状態及び第 3 通常遊技状態に対応付けられている普電作動パターン＝0 2 である場合には、普通図柄の選択図柄が「f 1」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「f 2」であるときにも、第 2 始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（9 1 H 0 2 H）」が決定されるように構成されている。

【5 1 0 7】

このため、普電作動パターン＝0 0 は、「ロング開放パターン」が決定され難く、「ショート開放パターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝0 1 は、「ロング開放パターン」と「ショート開放パターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン＝0 2 は、普電作動パターン＝0 1 であるときよりも「ロング開放パターン」が決定さ

10

20

30

40

50

れ易く、「ショート開放パターン」が決定され難い状態を示していることになる。

【5108】

また、図380に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルの右欄には、「普通図柄の当り判定用乱数値（図378参照）」及び「普通図柄の図柄乱数値（図379参照）」を合算することにより算出され、「ロング開放パターン」が実行される「ロング開放確率」を参考として図示している。本実施形態において、普電作動パターン＝00である場合には、普通図柄当りが約 $1/68.5$ であるものの、ロング開放パターンが決定されることはないことから、「ロング開放確率」は0である。また、普電作動パターン＝01である場合には、普通図柄当りが約 $1/68.5$ であり、ロング開放パターンが決定される普通図柄の選択図柄「f2」の選択率が $51/101$ であることから、「ロング開放確率」は約 $1/135.6$ である。また、普電作動パターン＝01である場合には、普通図柄当りが約 $1/68.5$ であり、すべての普通図柄の選択図柄でロング開放パターンが決定されること（ $101/101$ ）から、「ロング開放確率」は約 $1/68.5$ である。

10

【5109】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は3個に設定されており、いずれかの第2始動口の開放パターンが決定され、第2始動口9140が開放しても、第2始動口9140に3個の遊技球が入球すると、その第2始動口の開放パターンは終了する（第2始動口9140は閉鎖する）ことになる。すなわち、1回の普通図柄当りに対しては、3個の遊技球しか第2始動口9140に入球できず、たとえ時短遊技状態において開放時間5400msの残存時間があっても、第2始動口9140が閉鎖することになる。

20

【5110】

【11-3-11. 普通図柄の変動パターンテーブル】

図381は、第9のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図381に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5111】

普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターン及び普通図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「普通図柄の変動パターン」とは、普通図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも普通図柄の変動表示時間が定められている。

【5112】

メインCPU201は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、今回の第2始動口の開放パターンと、前回の第2始動口の開放パターンと、普通図柄の演出用乱数値と、普通図柄の保留個数とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、メインCPU201は、決定した普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定することになる。また、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

30

【5113】

図381に示す普通図柄の変動パターンテーブルには、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、今回の第2始動口の開放パターンと、前回の第2始動口の開放パターンと、普通図柄の演出用乱数値と、普通図柄の保留個数と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、本実施形態において、時短遊技状態は、A時短遊技状態、B時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれも区別せずに共通である。

40

【5114】

図381に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、通常遊技状態においては、普通図柄に関する演出が実行されず、時短遊技状態よりも相対的に長い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（01Hまたは02H）が決定可能に構成されている。ただし、通常遊技状態において決定可能な最長の普通図柄の変動表示時間（例えば、30秒）が対応付けられた普通図柄の変動パターン（01H）は、時短遊技状

50

態において決定可能な最長の普通図柄の変動表示時間（例えば、60秒）が対応付けられた普通図柄の変動パターン（16H）よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターンである。

【5115】

また、図381に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、時短遊技状態においては、普通図柄当りのときに決定される普通図柄の選択図柄（f1、f2）に対して今回の第2始動口の開放パターンが対応付けられており、今回の第2始動口の開放パターンが「ロング開放パターン（91H02H）」であるときには、時短遊技状態において当りとなる演出が実行される普通図柄の変動パターン（13H～16H）が決定されるように構成されている。また、普通図柄当りのときに決定される普通図柄の選択図柄（f1、f2）であったとしても、今回の第2始動口の開放パターンが「ショート開放パターン（91H01H）」であるときには、時短遊技状態においてハズレとなる演出が実行される普通図柄の変動パターン（11H、12H）が決定されるように構成されている。

10

【5116】

そして、図381に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、時短遊技状態において、普通図柄の選択図柄が普通図柄当りのときに決定される普通図柄の選択図柄（f1、f2）である場合には、今回の第2始動口の開放パターンが「ショート開放パターン（91H01H）」であるときよりも「ロング開放パターン（91H02H）」であるときの方が、相対的に長い普通図柄の変動表示時間（例えば、40秒、60秒）が対応付けられた普通図柄の変動パターン（13H、15Hまたは16H）が決定可能に構成されている。

20

【5117】

このように、時短遊技状態においては、「ショート開放パターン」よりも「ロング開放パターン」の方が相対的に長い普通図柄の変動表示時間が行われるので、遊技者に「ロング開放パターン」となることを期待させるような演出が実行可能になり、時短遊技状態のときに遊技の興趣の向上を図ることができる。

【5118】

また、図381に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、時短遊技状態において、普通図柄の選択図柄が普通図柄当りのときに決定される普通図柄の選択図柄（f1、f2）である場合に、前回の第2始動口の開放パターンが「開放なし」または「ショート開放パターン（91H01H）」であるときには、普通図柄の変動表示時間として第3の変動表示時間（例えば、15秒、12秒、40秒）が対応付けられた普通図柄の変動パターン（13H～15H）が決定可能に構成され、前回の第2始動口の開放パターンが「ロング開放パターン（91H02H）」であるときには、普通図柄の変動表示時間として上記第3の変動表示時間よりも長い第4の変動表示時間（例えば、60秒）が対応付けられた普通図柄の変動パターン（16H）が決定可能に構成されている。

30

【5119】

このように、時短遊技状態においては、連続して「ロング開放パターン」が行われるときには相対的に長い普通図柄の変動表示時間が行われるので、短時間のあいだに連続して「ロング開放パターン」が行われることにより、第2始動口9140に遊技球が想定以上入球してしまうことを防止することができる。

40

【5120】

なお、本実施形態において、A時短遊技状態、B時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれも区別せずに共通の時短遊技状態としたが、A時短遊技状態、B時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態で、異なる普通図柄の変動パターンが決定されるように構成してもよい。

【5121】

〔11-4. 主制御処理〕

第9のパチンコ遊技機において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）で行われ

50

る特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メインCPU201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【5122】

なお、第9のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【5123】

【11-4-1. 特別図柄制御処理】

次に、図382を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）で行われる特別図柄制御処理について説明する。図382は、第9のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【5124】

図382に示されるように、メインCPU201は、まず、S9001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S9001の処理を実行した後、処理をS9002に移す。

【5125】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S9001の処理に先だって、メインRAM203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【5126】

S9002において、メインCPU201は、S9001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御番号が0でないと判定した場合には処理をS9008に移し、特別図柄の制御番号が0であると判定した場合には処理をS9003に移す。

【5127】

S9003において、メインCPU201は、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に第2特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第2特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU201は、第2特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS9004に移し、第2特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をS9005に移す。

【5128】

S9004において、メインCPU201は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域に第1特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第1特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU201は、第1特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS9007に移し、第1特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をS9006に移す。

【5129】

S9005において、メインCPU201は、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されている第2特別図柄の始動情報を、メインRAM203の特別図柄判定記憶領域（0）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（0）にシフトし、第2特別図柄始動記憶領域（2）に記憶された始動情報を第2特別図柄始動記憶領域（1）にシフトすることになる。また、本実施形態においては、始動情報をシフトする前の第2特別図柄の保留個数を「第2特別図柄の開始条件が成立するときの第2特別図柄の保留個数」としてメインRAM203に一時的に記憶する。

10

20

30

40

50

【5130】

S9006において、メインCPU201は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域に記憶されている第1特別図柄の始動情報を、メインRAM203の特別図柄判定記憶領域(0)にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域(1)に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域(0)にシフトし、第1特別図柄始動記憶領域(2)～第1特別図柄始動記憶領域(4)に記憶された始動情報を第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(3)にシフトすることになる。

【5131】

S9007において、メインCPU201は、メインCPU201は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報(第1特別図柄及び第2特別図柄の保留個数)が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図397参照)において、サブ制御回路300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路300が受信すると、サブCPU301はデモ表示演出を行う。

【5132】

S9008において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図383を参照して後述する。メインCPU201は、S9003の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理(図20～図23参照)に戻す。

【5133】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理(S9001～S9008)を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【5134】

このように、本実施形態では、第9のパチンコ遊技機として、第2特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第1特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第1特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第2特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第1始動口9120または第2始動口9140への入賞順(入球順)に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【5135】

[11-4-2. 特別図柄管理処理]

次に、図383を参照して、特別図柄制御処理(図382参照)中でメインCPU201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図383は、第9のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【5136】

図383に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「0」～「7」)は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【5137】

S9011において、メインCPU201は、特別図柄の待ち時間(特別図柄タイマカウンタ)が0であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば2msc周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、特別図柄の待ち時間が0でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図382参照)に戻し、特別図柄の待ち時間が0であると判定した場合には処理をS9012に移す。

【5138】

S9012において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。

そして、メインCPU201は、S9012の処理を実行した後、処理をS9013に移す。なお、メインCPU201は、S9012の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S9013以降の処理を行う。

【5139】

S9013において、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS9013の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図384を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS9014に移す。

【5140】

S9014において、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS9014の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図385を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS9015に移す。

【5141】

S9015において、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS9015の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図387を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS9016に移す。

【5142】

S9016において、メインCPU201は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このS9016の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図389を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS9017に移す。

【5143】

S9017において、メインCPU201は、小当り遊技開放中処理を行う。このS9017の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図390を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理をS9018に移す。

【5144】

S9018において、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS9018の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図391を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU201は、処理をS9019に移す。

【5145】

S9019において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS9019の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図392を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU201は、処理をS9020に移す。

【5146】

S9020において、メインCPU201は、大当り遊技状態終了処理を行う。このS9020の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図393を参照して後述する。

【5147】

メインCPU201は、S9013～S9020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図382参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【5148】

【11-4-3. 特別図柄可変表示開始処理】

10

20

30

40

50

次に、図 384 を参照して、特別図柄管理処理（図 383 参照）中でメイン CPU 201 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 384 は、第 9 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【5149】

S9021 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する。メイン CPU 201 は、特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 383 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定した場合には処理を S9022 に移す。

【5150】

S9022 において、メイン CPU 201 は、大当り、小当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図 370 に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メイン CPU 201 は、S9022 の処理を実行した後、処理を S9023 に移す。

【5151】

S9023 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図 371 に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記 S9022 の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メイン CPU 201 は、S9023 の処理を実行した後、処理を S9024 に移す。

【5152】

S9024 において、メイン CPU 201 は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の判定結果が当り（大当りまたは小当り）である場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、特別図柄の当り判定処理が大当りである場合には、図 372 に示す大当り種類決定テーブルを決定し、特別図柄の当り判定処理が小当りである場合には、図 373 に示す小当り種類決定テーブルを決定する。さらに、大当り遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設定するため、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメイン RAM 203 の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メイン CPU 201 は、S9024 の処理を実行した後、処理を S9025 に移す。

【5153】

S9025 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図 375 及び図 376 のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄、第 2 特別図柄の開始条件が成立するときの第 2 特別図柄の保留個数等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。具体的には、状態フラグを参照して通常遊技状態であるときには、図 375 に示す特別図柄の変動パターンテーブル T1 を決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブル T1 を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄と第 2 特別図柄の開始条件が成立するときの第 2 特別図柄の保留個数とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。また、状態フラグを参照して時短遊技状態であるときには、図 376 に示す特別図柄の変動パターンテーブル J1 を決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブル J1 を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄と第 2 特別図柄の開始条件が成立するときの第 2 特別図柄の保留個数とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パタ

10

20

30

40

50

ーンコマンドとを決定する。メインCPU201は、S9025の処理を実行した後、処理をS9026に移す。

【5154】

S9026において、メインCPU201は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記S9025の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインCPU201は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットし、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に特別図柄の変動表示を開始させる。メインCPU201は、S9026の処理を実行した後、処理をS9027に移す。

10

【5155】

S9027において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図383参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S9027の処理を実行した後、処理をS9028に移す。

【5156】

S9028において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図397）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S9028の処理を実行した後、処理をS9029に移す。

20

【5157】

S9029において、メインCPU201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、S9023で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、S9025で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図397参照）において、サブ制御回路300に送信される。

30

【5158】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【5159】

〔11-4-4. 特別図柄可変表示終了処理〕

40

次に、図385を参照して、特別図柄管理処理（図383参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図385は、第9のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【5160】

S9041において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定した場合には処理をS9042に移す。

【5161】

50

S 9 0 4 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s）を決定する。その後、メインCPU 2 0 1は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインRAM 2 0 3内の特別図柄の待ち時間にセットし、第1特別図柄表示部 1 6 3または第2特別図柄表示部 1 6 4に特別図柄の停止表示をさせる。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 4 2の処理を実行した後、処理をS 9 0 4 3に移す。

【5 1 6 2】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた1つの図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s）を決定してもよい。

10

【5 1 6 3】

S 9 0 4 3において、メインCPU 2 0 1は、B時短遊技状態移行判定処理を行う。第9のパチンコ遊技機では、特別図柄の変動表示を終了したときに、B時短遊技状態に移行する特別図柄の可変表示回数を計数するための「天井カウンタ」を更新し、天井カウンタが天井値に到達すると、B時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このB時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図3 8 6を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 4 3の処理を実行した後、処理をS 9 0 4 4に移す。

【5 1 6 4】

S 9 0 4 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図3 8 3のS 9 0 1 5参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 4 4の処理を実行した後、処理をS 9 0 4 5に移す。

20

【5 1 6 5】

S 9 0 4 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図3 9 7参照）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 4 5の処理を実行した後、処理をS 9 0 4 6に移す。

30

【5 1 6 6】

S 9 0 4 6において、メインCPU 2 0 1は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。第1～3のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 4 6の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図3 8 3参照）に戻す。

【5 1 6 7】

【1 1 - 4 - 5 . B時短遊技状態移行判定処理】

次に、図3 8 6を参照して、特別図柄可変表示終了処理（図3 8 5参照）中でメインCPU 2 0 1により実行されるB時短遊技状態移行判定処理について説明する。図3 8 6は、第9のパチンコ遊技機におけるB時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【5 1 6 8】

S 9 0 4 3 - 4において、メインCPU 2 0 1は、天井カウンタを更新する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理においては、天井カウンタに1を加算して更新する。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 4 3 - 4の処理を実行した後、処理をS 9 0 4 3 - 5に移す。

【5 1 6 9】

S 9 0 4 3 - 5において、メインCPU 2 0 1は、天井カウンタ = 天井値（例えば、6

50

00回)であるか否かを判定する。メインCPU201は、天井カウンタ=天井値であると判定した場合には、処理をS9043-6に移し、天井カウンタ=天井値でないと判定した場合には、処理をS9043-9に移す。

【5170】

S9043-6において、メインCPU201は、天井カウンタをクリア(=0をセット)する。メインCPU201は、S9043-6の処理を実行した後、処理をS9043-7に移す。

【5171】

S9043-7において、メインCPU201は、B時短遊技状態に移行させるためのB時短遊技状態設定処理を行う。このB時短遊技状態設定処理においては、B時短遊技状態を示す状態フラグ=2を設定するとともに、普電作動パターン=02を設定し、「B時短終了条件」として普通図柄の可変表示回数=600回を時短回数カウンタに設定する。なお、B時短遊技状態設定処理において、普電作動パターン=01を設定してもよいし、「B時短終了条件」として普通図柄の可変表示回数=100回、120回、10000回等の任意の回数を設定してもよい。メインCPU201は、S9043-7の処理を実行した後、処理をS9043-8に移す。

【5172】

S9043-8において、メインCPU201は、B時短遊技状態を開始するときには、時短移行コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図397)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S9043-8の処理を実行した後、処理をS9043-9に移す。

【5173】

S9043-9において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S9043-9の処理を実行した後、B時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理(図385参照)に戻す。

【5174】

[11-4-6. 特別図柄遊技判定処理]

次に、図387を参照して、特別図柄管理処理(図383参照)中でメインCPU201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図387は、第9のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【5175】

S9051において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理(図383参照)に戻し、特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定した場合には処理をS9052に移す。

【5176】

S9052において、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインCPU201は、大当りであると判定した場合には、処理をS9054に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をS9061に移す。

【5177】

S9054において、メインCPU201は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当り遊技状態のときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に

10

20

30

40

50

応じた大当り信号」を外部端子板 184 に出力する。メイン CPU 201 は、S9054 の処理を実行した後、処理を S9055 に移す。

【5178】

S9055 において、メイン CPU 201 は、第 1 ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第 1 ルート大当り開始準備設定処理においては、上記 S9024 で決定した図 372 に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメイン RAM 203 の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、上記 S9024 で決定した図 372 に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて OP 待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定した OP 待ち時間（オープニング時間）をメイン RAM 203 内の特別図柄の待ち時間にセットする。メイン CPU 201 は、S9055 の処理を実行した後、処理を S9056 に移す。

10

【5179】

S9056 において、メイン CPU 201 は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示 LED データをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メイン CPU 201 は、S9056 の処理を実行した後、処理を S9057 に移す。

【5180】

S9057 において、メイン CPU 201 は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メイン CPU 201 は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数カウンタをクリアする処理を行う。メイン CPU 201 は、S9057 の処理を実行した後、処理を S9058 に移す。

20

【5181】

S9058 において、メイン CPU 201 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 203 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 201 は、S9058 の処理を実行した後、処理を S9059 に移す。

【5182】

S9059 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 383 の S9018 参照）が行われることとなる。メイン CPU 201 は、S9059 の処理を実行した後、処理を S9059 に移す。

30

【5183】

S9060 において、メイン CPU 201 は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 201 は、S9060 の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 383 参照）に戻す。

【5184】

S9061 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メイン CPU 201 は、小当りであると判定した場合には、処理を S9063 に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理を S9071 に移す。

40

【5185】

S9063 において、メイン CPU 201 は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、小当り遊技状態のときに外部端子板 184 を介してホールコンピュータ 186 に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた小当り信号」生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板

50

184に出力する。メインCPU201は、S9063の処理を実行した後、処理をS9064に移す。

【5186】

S9064において、メインCPU201は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、上記S9024で決定した図373に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインRAM203の小当り開放回数の上限值にセットする。次に、上記S9024で決定した図373に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。

10

【5187】

さらに、小当り開始準備設定処理においては、上記S9024で決定した図373に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V入賞口9156の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインRAM203内のV入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、V作動フラグをオンにする。なお、V入賞口9156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド9160に関するV入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図397参照）において行われる。メインCPU201は、S9064の処理を実行した後、処理をS9066に移す。

【5188】

S9065において、メインCPU201は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S9065の処理を実行した後、処理をS9067に移す。

20

【5189】

S9067において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S9067の処理を実行した後、処理をS9068に移す。

【5190】

S9068において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図383のS9016参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S9068の処理を実行した後、処理をS9069に移す。

30

【5191】

S9069において、メインCPU201は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインCPU201は、S9069の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻す。

【5192】

S9071において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図388を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻す。

40

【5193】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S9051～S9071）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【5194】

[11-4-7. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図388を参照して、特別図柄遊技判定処理（図387参照）中でメインCPU

50

201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図388は、第9のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【5195】

S9072において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU201は、S9072の処理を実行した後、処理をS9073に移す。

【5196】

S9073において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインRAM203内の特別図柄判定記憶領域(0)に記憶された始動情報をクリアする。メインCPU201は、S9073の処理を実行した後、処理をS9074に移す。

【5197】

S9074において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図397)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S9074の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理(図387参照)に戻す。

【5198】

【11-4-8. 小当り遊技閉鎖中処理】

次に、図389を参照して、特別図柄管理処理(図383参照)中でメインCPU201により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図389は、第9のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【5199】

S9081において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理(図383参照)に戻し、特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定した場合には処理をS9082に移す。

【5200】

S9082において、メインCPU201は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値(小当り開放回数カウンタ値)は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、S9082の処理を実行した後、処理をS9083に移す。

【5201】

S9083において、メインCPU201は、メインCPU201は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインCPU201は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をS9089に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をS9084に移す。

【5202】

S9084において、メインCPU201は、小当り遊技状態において第2大入賞口9151に入球した遊技球の個数(第2大入賞口9151の入賞数)が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第2大入賞口カウントスイッチ9152により計数された第2大入賞口カウンタの値が、予め規定された第2大入賞口9151の最大入賞個数の値(例えば10個)であるか否かが判定される。メインCPU201は、第2大入賞口91

10

20

30

40

50

5 1の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をS 9 0 8 5に移し、第2大入賞口9 1 5 1の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をS 9 0 8 9に移す。

【5 2 0 3】

S 9 0 8 5において、メインCPU 2 0 1は、小当り開放回数カウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 8 5の処理を実行した後、処理をS 9 0 8 6に移す。

【5 2 0 4】

S 9 0 8 6において、メインCPU 2 0 1は、第2大入賞口9 1 5 1を開放させる第2大入賞口の開放設定処理を行う。この第2大入賞口の開放設定処理においては、上記S 9 0 2 4で決定した図3 7 3に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第2大入賞口9 1 5 1の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインRAM 2 0 3内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第2特電用ソレノイド9 1 5 5に対して、第2大入賞口9 1 5 1を開放させるための第2大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第2大入賞口9 1 5 1が開放することになる。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 8 6の処理を実行した後、処理をS 9 0 8 7に移す。

10

【5 2 0 5】

S 9 0 8 7において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、小当り遊技開放中処理（図3 9 0参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 8 7の処理を実行した後、処理をS 9 0 8 8に移す。

20

【5 2 0 6】

S 9 0 8 8において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 8 8の処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図3 8 3参照）に戻す。

30

【5 2 0 7】

S 9 0 8 9において、メインCPU 2 0 1は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にV入賞口9 1 5 6への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ9 1 5 7による検出があったか否か）を判定する。メインCPU 2 0 1は、V入賞検出があったと判定した場合には、処理をS 9 0 9 0に移し、V入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をS 9 0 9 8に移す。

【5 2 0 8】

S 9 0 9 0において、メインCPU 2 0 1は、第2のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板1 8 4を介してホールコンピュータ1 8 6に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板1 8 4に出力する。メインCPU 2 0 1は、S 9 0 9 0の処理を実行した後、処理をS 9 1 0 1に移す。

40

【5 2 0 9】

S 9 0 9 1において、メインCPU 2 0 1は、第2ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第2ルート大当り開始準備設定処理においては、図3 7 2に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM 2 0 3の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図3 7 2に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間

50

(オープニング時間)をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、S9101の処理を実行した後、処理をS9092に移す。

【5210】

S9092において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第2のルートからの大当り遊技状態は、2ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインCPU201は、S9092の処理を実行した後、処理をS9093に移す。

【5211】

S9093において、メインCPU201は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示LEDデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S9093の処理を実行した後、処理をS9094に移す。

10

【5212】

S9094において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数カウンタをクリアする処理を行う。メインCPU201は、S9094の処理を実行した後、処理をS9095に移す。

【5213】

S9095において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S9095の処理を実行した後、処理をS9096に移す。

20

【5214】

S9096において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理(図383)が行われることとなる。メインCPU201は、S9096の処理を実行した後、処理をS9097に移す。

30

【5215】

S9097において、メインCPU201は、V当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S9097の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図383参照)に戻す。

【5216】

S9098において、メインCPU201は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、上記S9024で決定した図373に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてED待ち時間(エンディング時間)を決定し、決定したED待ち時間(エンディング時間)をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、S9098の処理を実行した後、処理をS9099に移す。

40

【5217】

S9099において、メインCPU201は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S9099の処理を実行した後、処理をS9100に移す。

【5218】

S9100において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図388を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU201は、S9100の処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図383参照)に戻す。

50

【5219】

〔11-4-9. 小当り遊技開放中処理〕

次に、図390を参照して、特別図柄管理処理（図383参照）中でメインCPU201により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図390は、第9のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【5220】

S9101において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定した場合には処理をS9102に移す。

10

【5221】

S9102において、メインCPU201は、第2大入賞口9151の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第2大入賞口の開放設定処理（図389のS9086参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインCPU201は、第2大入賞口9151の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻す。また、メインCPU201は、第2大入賞口9151の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS9103に移す。

【5222】

S9103において、メインCPU201は、第2大入賞口9151を閉鎖させる第2大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第2大入賞口の閉鎖設定処理においては、上記S9024で決定した図373に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第2大入賞口9151の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第2特電用ソレノイド9155に対して、第2大入賞口9151を閉鎖させるための第2大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第2大入賞口9151が閉鎖することになる。メインCPU201は、S9103の処理を実行した後、処理をS9104に移す。

20

【5223】

S9104において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図389参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S9104の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻す。

30

【5224】

〔11-4-10. 大入賞口開放準備処理〕

次に、図391を参照して、特別図柄管理処理（図383参照）中でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図391は、第9のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

40

【5225】

S9111において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定した場合には処理をS9112に移す。

【5226】

S9112において、メインCPU201は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、

50

メインRAM 203内の所定領域に格納される。メインCPU 201は、S 9 1 1 2の処理を実行した後、処理をS 9 1 1 3に移す。

【5 2 2 7】

S 9 1 1 3において、メインCPU 201は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当たりラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインCPU 201は、大当たりラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をS 9 1 1 4に移し、大当たりラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をS 9 1 1 8に移す。

【5 2 2 8】

S 9 1 1 4において、メインCPU 201は、大当たり終了準備設定処理を行う。この大当たり終了準備設定処理においては、上記S 9 0 2 4またはS 9 1 0 1で決定した図3 7 2に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」に基づいてED待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したED待ち時間（エンディング時間）をメインRAM 203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU 201は、S 9 1 1 4の処理を実行した後、処理をS 9 1 1 5に移す。

【5 2 2 9】

S 9 1 1 5において、メインCPU 201は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり遊技状態終了処理（図3 8 3）が行われることとなる。メインCPU 201は、S 9 1 1 5の処理を実行した後、処理をS 9 1 1 6に移す。

【5 2 3 0】

S 9 1 1 6において、メインCPU 201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM 203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 201は、S 9 1 1 6の処理を実行した後、処理をS 9 1 1 7に移す。

【5 2 3 1】

S 9 1 1 7において、メインCPU 201は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図3 9 7）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。そして、S 9 1 1 7の処理後、メインCPU 201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図3 8 3参照）に戻す。

【5 2 3 2】

S 9 1 1 8において、メインCPU 201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU 201は、S 9 1 1 8の処理を実行した後、処理をS 9 1 1 9に移す。

【5 2 3 3】

S 9 1 1 9において、メインCPU 201は、第1大入賞口9 1 3 1を開放させる第1大入賞口の開放設定処理を行う。この第1大入賞口の開放設定処理においては、図3 7 2に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第1大入賞口9 1 3 1の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインRAM 203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第1特電用ソレノイド9 1 3 5に対して、第1大入賞口9 1 3 1を開放させるための第1大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第1大入賞口9 1 3 1が開放することになる。メインCPU 201は、S 9 1 1 9の処理を実行した後、処理をS 9 1 2 0に移す。

【5 2 3 4】

S 9 1 2 0において、メインCPU 201は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図3 8 3参照）が行

10

20

30

40

50

われることとなる。メインCPU201は、S9120の処理を実行した後、処理をS9121に移す。

【5235】

S9121において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S9121の処理を実行した後、処理をS9122に移す。

【5236】

S9122において、メインCPU201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図397参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S9122の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻す。

【5237】

〔11-4-11. 大入賞口開放制御処理〕

次に、図392を参照して、特別図柄管理処理（図383参照）中でメインCPU201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図392は、第9のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【5238】

S9131において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「6」であると判定した場合には処理をS9132に移す。

【5239】

S9132において、メインCPU201は、第1大入賞口9131が開放されたときに、1つのラウンドにおける第1大入賞口9131に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第1大入賞口カウントスイッチ9132により計数された第1大入賞口カウンタの値が、予め規定された第1大入賞口9131の最大入賞個数の値（例えば10個）であるか否かが判定される。

【5240】

メインCPU201は、S9132において第1大入賞口9131の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をS9133に移し、S9132において第1大入賞口9131の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をS9134に移す。

【5241】

S9133において、メインCPU201は、1つのラウンドにおける第1大入賞口9131の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第1大入賞口の開放設定処理（図391のS9119参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【5242】

メインCPU201は、S9133において第1大入賞口9131の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻す。また、メインCPU201は、S9133において第1大入賞口9131の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS9134に移す。

【5243】

S9134において、メインCPU201は、第1大入賞口9131を閉鎖させる第1大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第1大入賞口の閉鎖設定処理においては、図372

10

20

30

40

50

に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第1大入賞口9131の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第1特電用ソレノイド9135に対して、第1大入賞口9131を閉鎖させるための第1大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第1大入賞口9131が閉鎖することになる。メインCPU201は、S9134の処理を実行した後、処理をS9135に移す。

【5244】

S9135において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図391参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S9135の処理を実行した後、処理をS9136に移す。

【5245】

S9136において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S9136の処理を実行した後、処理をS9137に移す。

【5246】

S9137において、メインCPU201は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図397参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S9137の処理後、メインCPU201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻す。

【5247】

【11-4-12. 大当たり遊技状態終了処理】

次に、図393を参照して、特別図柄管理処理（図383参照）中でメインCPU201により実行される大当たり遊技状態終了処理について説明する。図393は、第9のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【5248】

S9141において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定した場合には、大当たり遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図383参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定した場合には処理をS9142に移す。

【5249】

S9142において、メインCPU201は、大当たり遊技情報初期化処理を行う。この大当たり遊技情報初期化処理では、大当たり遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU201は、S9142の処理を実行した後、処理をS9143に移す。

【5250】

S9143において、メインCPU201は、大当たり遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当たり終了後状態設定処理を行う。この大当たり終了後状態設定処理では、図374に示す遊技状態関連設定テーブルを参照し、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に基づいて、遊技状態（状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数としての普通図柄の可変表示回数）の設定を行う。メインCPU201は、S9143の処理を実行した後、処理をS9144に移す。

【5251】

本実施形態においては、特別図柄の選択図柄が「z1」である場合には、A時短遊技状態を示す状態フラグ＝1を設定するとともに、普電作動パターン＝02を設定し、普通図柄の可変表示回数＝120回を時短回数カウンタに設定する。また、特別図柄の選択図柄が「z2」または「z3」である場合には、A時短遊技状態を示す状態フラグ＝1を設定するとともに、普電作動パターン＝01を設定し、普通図柄の可変表示回数＝100回を時短回数カウンタに設定する。また、特別図柄の選択図柄が「z4」、「z6」または「z7」である場合には、A時短遊技状態を示す状態フラグ＝1を設定するとともに、普電作動パターン＝02を設定し、普通図柄の可変表示回数＝120回を時短回数カウンタに設定する。また、特別図柄の選択図柄が「z5」である場合には、A時短遊技状態を示す状態フラグ＝1を設定するとともに、普電作動パターン＝02を設定し、普通図柄の可変表示回数＝10000回を時短回数カウンタに設定する。

10

【5252】

S9144において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図388を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU201は、S9144の処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図218参照）に戻す。

【5253】

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

【5254】

20

【11-4-13. 普通図柄制御処理】

次に、図394を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）でメインCPU201により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図394に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU201は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【5255】

図394は、第9のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図394に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

30

【5256】

S9200において、メインCPU201は、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば2msc周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、普通図柄の待ち時間が0でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のS41（図21参照）に戻し、普通図柄の待ち時間が0であると判定した場合には処理をS9201に移す。

40

【5257】

S9201において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S9201の処理を実行した後、処理をS9210に移す。なお、メインCPU201は、S9201の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S9210以降の処理を行う。

【5258】

S9210において、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このS9210の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理では、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、第2始動口の開放パターン決定処理、普通図柄の変動パターンの決定処理等が行われるが

50

、詳細については、図 3 9 5 を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 9 2 2 0 に移す。

【5 2 5 9】

S 9 2 2 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この S 9 2 2 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 9 2 3 0 に移す。

【5 2 6 0】

この普通図柄可変表示終了処理において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s e c）を、メイン RAM 2 0 3 内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

10

【5 2 6 1】

S 9 2 3 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄遊技判定処理を行う。この S 9 2 3 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 9 2 4 0 に移す。

20

【5 2 6 2】

この普通図柄遊技判定処理において、メイン CPU 2 0 1 は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

【5 2 6 3】

S 9 2 4 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物開放処理を行う。この S 9 2 4 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 9 2 5 0 に移す。

30

【5 2 6 4】

この普通電動役物開放処理において、メイン CPU 2 0 1 は、図 3 8 0 に示す第 2 始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、後述する S 9 2 1 5（図 3 9 5）の第 2 始動口の開放パターン決定処理において決定された第 2 始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッター 9 1 4 7 を作動して、第 2 始動口 9 1 4 0 を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば 3 個）の遊技球が第 2 始動口 9 1 4 0 に入球するか、決定した第 2 始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第 2 始動口 9 1 4 0 を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。

40

【5 2 6 5】

S 9 2 5 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り終了処理を行う。この S 9 2 5 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、時短回数の更新や時短回数の終了判定等が行われるが、詳細については、図 3 9 6 を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【5 2 6 6】

なお、メイン CPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（S 9 2 0 0 ～S 9 2 5 0）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

50

【5267】

〔11-4-14. 普通図柄可変表示開始処理〕

次に、図395を参照して、普通図柄制御処理（図394参照）中でメインCPU201により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図395は、第9のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【5268】

図395に示されるように、メインCPU201は、まず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S9211）。

【5269】

S9211において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図394参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合、メインCPU201は、処理をS9212に移す。

【5270】

S9212において、メインCPU201は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインRAM203の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）～普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メインCPU201は、S9212の処理を実行した後、処理をS9213に移す。

【5271】

S9213において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図378に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインCPU201は、S9213の処理を実行した後、処理をS9214に移す。

【5272】

S9214において、メインCPU201は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図379に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインCPU201は、S9214の処理を実行した後、処理をS9215に移す。

【5273】

S9215において、メインCPU201は、第2始動口の開放パターン決定処理を行う。メインCPU201は、S9215の処理を実行した後、処理をS9216に移す。

【5274】

第2始動口の開放パターン決定処理においては、メインCPU201は、まずメインRAM203の始動口開放パターン記憶領域（0）に記憶された第2始動口の開放パターンのデータを始動口開放パターン記憶領域（1）にシフトする。なお、始動口開放パターン記憶領域（1）に記憶されていた第2始動口の開放パターンのデータは、第2始動口の開放パターンのデータのシフトにより、上書きされて消去されることになる。これにより、この始動口開放パターン記憶領域（0）に記憶される第2始動口の開放パターンのデータが「今回決定した第2始動口の開放パターン」に対応し、始動口開放パターン記憶領域（1）に記憶された第2始動口の開放パターンのデータが「前回決定した第2始動口の開放パターン」に対応することになる。

【5275】

また、第2始動口の開放パターン決定処理においては、メインCPU201は、普通図柄当りと判定された場合には、第2始動口の開放パターンのデータがシフトされた後に、図380に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パ

10

20

30

40

50

ターン)と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、第2始動口の開放パターンを決定し、今回決定した第2始動口の開放パターンをメインRAM203の始動口開放パターン記憶領域(0)に記憶する。

【5276】

S9216において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図381に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、始動口開放パターン記憶領域(0)に記憶された今回の第2始動口の開放パターンと、始動口開放パターン記憶領域(1)に記憶された前回の第2始動口の開放パターンと、普通図柄の演出用乱数値と、普通図柄の保留個数とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、メインCPU201は、図381に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定した普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定する。メインCPU201は、S9216の処理を実行した後、処理をS9217に移す。

10

【5277】

S9217において、メインCPU201は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理(S9216)で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインRAM203内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部161に普通図柄の変動表示を開始させる。メインCPU201は、S9217の処理を実行した後、処理をS9218に移す。

【5278】

20

S9218において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理(図394のS9220参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S9218の処理を実行した後、処理をS9219に移す。

【5279】

S9219において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図397参照)において、サブ制御回路1300に送信される。メインCPU201は、S9219の処理を実行した後、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理(図394参照)に戻す。

30

【5280】

[11-4-15. 普通図柄当り終了処理]

次に、図396を参照して、普通図柄制御処理(図394参照)中でメインCPU201により実行される普通図柄当り終了処理の詳細について説明する。図396は、第9のパチンコ遊技機における普通図柄当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【5281】

S9251において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する。メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号が「4」でないと判定した場合には、普通図柄当り終了処理を終了して処理を普通図柄制御処理(図394参照)に戻し、普通図柄の制御状態番号が「4」であると判定した場合には処理をS9252に移す。

40

【5282】

S9252において、メインCPU201は、時短回数カウンタを更新する時短回数カウンタ更新処理を行う。この時短回数カウンタ更新処理においては、時短遊技状態が設定されている場合(状態フラグ=1または2が設定されている場合)には、メインRAM203の「時短回数カウンタ」から1を減算して更新する。これにより、時短回数として普通図柄の可変表示回数を計数することができる。メインCPU201は、S9252の処理を実行した後、処理をS9253に移す。

50

【5283】

S9253において、メインCPU201は、時短回数カウンタ＝0であるか否かを判定する。メインCPU201は、時短カウンタ＝0であると判定した場合には、処理をS9254に移し、時短カウンタ＝0でないと判定した場合には、処理をS9255に移す。

【5284】

S9254において、メインCPU201は、時短情報をクリアして、時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。ここで、時短情報のクリアとしては、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数カウンタをクリア（＝0をセット）する。メインCPU201は、S9254の処理を実行した後、処理をS9255に移す。

10

【5285】

S9255において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S9255の処理を実行した後、処理をS9256に移す。

【5286】

S9256において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。このように、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより、この普通図柄当り終了処理の終了後に、普通図柄可変表示開始処理（図394のS9210参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S9256の処理を実行した後、普通図柄当り終了処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図394参照）に戻す。

20

【5287】

なお、本実施形態においては、普通図柄当り終了処理において、上記S9252～S9254に示したような時短回数カウンタ更新処理、時短回数の終了判定を行うように構成したが、普通図柄可変表示終了処理（図394のS9220）において行うように構成してもよい。

【5288】

【11-4-16．システムタイマ割込処理】

次に、図397を参照して、メインCPU201により、例えば2msecの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。図397は、第9のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

30

【5289】

S9311において、メインCPU201は、保護レジスタの退避処理を行う。メインCPU201は、S9311の処理を実行した後、処理をS9312に移す。

【5290】

S9312において、メインCPU201は、XINT検知フラグがオフであるか否かを判定する。メインCPU201は、XINT検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定した場合には処理をS9344に移し、XINT検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定した場合には処理をS9313に移す。

40

【5291】

S9313において、メインCPU201は割込許可処理を行う。メインCPU201は、S9313の処理を実行した後、処理をS9314に移す。

【5292】

S9314において、メインCPU201は、I/Oポート205の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインCPU201は、S9314の処理を実行した後、処理をS9315に移す。

【5293】

S9315において、メインCPU201は、遊技許可状態であるか否かを判定する。

50

この処理において、メインCPU201は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝1）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝0）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、第1のパチンコ遊技機で説明したように、電源投入時の起動状態として、電断復帰中及びRAMクリア実行中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされ、電断復帰後、RAMクリア実行後には、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされるフラグでもある。メインCPU201は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をS9317に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をS9344に移す。

【5294】

10

S9317において、メインCPU201は、割込みカウンタの値を1加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図20～図23参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインRAM203の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインCPU201は、S9317の処理を実行した後、処理をS9318に移す。

【5295】

S9318において、メインCPU201は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインRAM203の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、V入賞口閉鎖タイマカウンタ、V入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインCPU201は、S9318の処理を実行した後、処理をS9319に移す。

20

【5296】

S9319において、メインCPU201は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では2msec）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインCPU201は、S9319の処理を実行した後、処理をS9320に移す。

【5297】

S9320において、メインCPU201は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図398を参照して後述する。メインCPU201は、S9320の処理を実行した後、処理をS9330に移す。

30

【5298】

S9330において、メインCPU201は、V作動フラグがオンである場合には、V入賞口9156を開閉させるV入賞制御処理を行う。このV入賞制御処理においては、V作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（V入賞口閉鎖タイマカウンタ＝0）場合には、図373に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V入賞口9156の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメインRAM203内のV入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、Vシャッタ用ソレノイド9160に対して、V入賞口9156を開放させるためのV入賞口開放制御データを出力する。なお、V入賞口開放制御データは、V入賞口開放タイマカウンタが0でない限り、継続して出力される。そして、V作動フラグがオンであり、V入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（V入賞口開放タイマカウンタ＝0）場合には、V入賞口開放制御データの出力を停止し、V作動フラグをオフにする。メインCPU201は、S9330の処理を実行した後、処理をS9340に移す。

40

【5299】

S9340において、メインCPU201は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路200からサブ制御回路300に送信する。メインCPU201は、S9340の処理を実行した後、処理をS9341に移す。

50

【5300】

S9341において、メインCPU201は、レジスタ退避処理を行う。メインCPU201は、S9341の処理を実行した後、処理をS9342に移す。

【5301】

S9342において、メインCPU201は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ170の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えばRAMクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインCPU201は、S9342の処理を実行した後、処理をS9343に移す。

10

【5302】

S9343において、メインCPU201は、S9341で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインCPU201は、S9343の処理を実行した後、処理をS9344に移す。

【5303】

S9344において、メインCPU201は、S9311で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【5304】

【11-4-17. スイッチ入力検出処理】

次に、図398を参照して、システムタイマ割込処理（図397参照）中でメインCPU201により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図398は、第9のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

20

【5305】

第9のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、第1大入賞口カウントスイッチ9132、第2大入賞口カウントスイッチ9152、V入賞口スイッチ9157の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【5306】

S9401において、メインCPU201は、第1始動口入賞検出処理を実行する。メインCPU201は、S9401の処理を実行した後、処理をS9402に移す。

【5307】

この第1始動口入賞検出処理において、メインCPU201は、第1始動口スイッチ9121により第1始動口9120への遊技球の入球が検出されると、第1始動口9120に応じた払出情報をセットし、特別図柄判定記憶領域（0）、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）のいずれかに空き領域があるか否かを判定する。特別図柄判定記憶領域（0）、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）のいずれかに空き領域があると判定すると、第1特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をFIFO（First In、First Out）形式で1つの記憶領域に記憶する。そして、第1始動口9120への入賞と第1特別図柄の保留個数とを示す第1特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第1特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図397参照）において、サブ制御回路300に送信される。一方、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第1始動口入賞検出処理を終了することになる。

30

40

【5308】

S9402において、メインCPU201は、第2始動口入賞検出処理を実行する。メインCPU201は、S9402の処理を実行した後、処理をS9403に移す。

【5309】

この第2始動口入賞検出処理において、メインCPU201は、第2始動口スイッチ9

50

1 4 1により第2始動口9 1 4 0への遊技球の入球が検出されると、第2始動口9 1 4 0に応じた払出情報をセットし、特別図柄判定記憶領域(0)、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(2)のいずれかに空き領域があるか否かを判定する。特別図柄判定記憶領域(0)、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(2)のいずれかに空き領域があると判定すると、第2特別図柄の始動情報として各種乱数値(例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得し、取得した各種乱数値をF I F O形式で1つの記憶領域に記憶する。そして、第2始動口9 1 4 0への入賞と第2特別図柄の保留個数とを示す第2特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図3 9 7参照)において、サブ制御回路3 0 0に送信される。一方、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(4)のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第2始動口入賞検出処理を終了することになる。

10

【5 3 1 0】

S 9 4 0 3において、メインCPU 2 0 1は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口1 2 2への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU 2 0 1は、S 9 4 0 3の処理を実行した後、処理をS 9 4 0 4に移す。

【5 3 1 1】

S 9 4 0 4において、メインCPU 2 0 1は、第1大入賞口通過検出処理を行う。第1大入賞口通過検出処理では、メインCPU 2 0 1は、第1大入賞口カウントスイッチ9 1 3 2により第1大入賞口9 1 3 1への遊技球の入球が検出されると、第1大入賞口9 1 3 1に応じた払出情報をセットするとともに、第1大入賞口9 1 3 1への遊技球の入賞数を計数するための第1大入賞口カウンタに1を加算して更新する。そして、第1大入賞口9 1 3 1への入賞を示す第1大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第1大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図3 9 7参照)において、サブ制御回路3 0 0に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 9 4 0 4の処理を実行した後、処理をS 9 4 0 5に移す。

20

【5 3 1 2】

S 9 4 0 5において、メインCPU 2 0 1は、第2大入賞口通過検出処理を行う。第2大入賞口通過検出処理では、メインCPU 2 0 1は、第2大入賞口カウントスイッチ9 1 5 2により第2大入賞口9 1 5 1への遊技球の入球が検出されると、第2大入賞口9 1 5 1に応じた払出情報をセットするとともに、第2大入賞口9 1 5 1への遊技球の入賞数を計数するための第2大入賞口カウンタに1を加算して更新する。そして、第2大入賞口9 1 5 1への入賞を示す第2大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図3 9 7参照)において、サブ制御回路3 0 0に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 9 4 0 5の処理を実行した後、処理をS 9 4 0 6に移す。

30

【5 3 1 3】

S 9 4 0 6において、メインCPU 2 0 1は、V入賞口通過検出処理を行う。V入賞口通過検出処理では、メインCPU 2 0 1は、V入賞口スイッチ9 1 5 7によりV入賞口9 1 5 6への遊技球の通過が検出されると、V入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がV入賞口9 1 5 6を通過したことを示すV通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV通過コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図3 9 7)において、サブ制御回路3 0 0に送信される。なお、V入賞口9 1 5 6に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインCPU 2 0 1は、S 9 4 0 6の処理を実行した後、処理をS 9 4 0 7に移す。

40

【5 3 1 4】

S 9 4 0 7において、メインCPU 2 0 1は、ゲート通過検出処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 9 4 0 7の処理を実行した後、処理をS 9 4 0 8に移す。

50

【5315】

このゲート通過検出処理において、メインCPU201は、普図作動スイッチ9127により普図作動領域9126への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域(1)～普通図柄始動記憶領域(4)に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域(1)～普通図柄始動記憶領域(4)に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値(例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等)を取得し、取得した各種乱数値をFIFO形式で1つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域(1)～普通図柄始動記憶領域(4)のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

10

【5316】

S9408において、メインCPU201は、先読みコマンド生成処理を行う。メインCPU201は、S9408の処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【5317】

この先読みコマンド生成処理においては、図377の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第1始動口入賞検出処理または第2始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図377の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第2始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド(第2特別図柄の先読みコマンド)のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路300に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図397参照)において、サブ制御回路300に送信されることになる。

20

【5318】

[11-5. サブ制御回路]

次に、主制御回路200から送信された各種のコマンド等に基づいて制御を行うサブ制御回路300の制御内容について説明する。

【5319】

[11-5-1. サブ制御回路処理]

次に、図399を参照して、サブ制御回路300のサブCPU301により実行される各種処理の内容について説明する。図399は、第9のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

30

【5320】

図399に示すように、サブCPU301は、先ず、初期化処理を行う(S9500)。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9510に移す。

【5321】

なお、上述の初期化処理(S9500)は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のS9510～S9580の処理が繰り返し実行される。

40

【5322】

S9510において、サブCPU301は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート308の読込処理と、演出ボタン54の入力処理との両方の処理が行われる。

【5323】

コマンド入力ポート308の読込処理では、コマンド入力ポート308にセットされている主制御回路200から送信されたコマンドを読み出す。

50

【5324】

また、演出ボタン54の入力処理では、演出ボタン54によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路310から入力する。また、サブCPU301は、ボタン制御回路310から操作情報を入力すると、入力した操作情報を有効とするか無効として破棄するかを判定するとともに、現在の演出等の状況に応じて、操作情報の入力を許可する受付時間、入力した操作情報を有効とする有効時間、入力した操作情報を無効とする無効期間を設定する。

【5325】

コマンド入力ポート308の読込処理と、演出ボタン54の入力処理とが終了すると、サブCPU301は、処理をS9520に移す。

10

【5326】

S9520において、サブCPU301は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S9510の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9530に移す。

【5327】

このコマンド解析処理においては、サブCPU301は、読み込まれたコマンドが第1特別図柄の入賞コマンドであると、ワークRAM303の「サブ側第1特別図柄保留個数カウンタ」に第1特別図柄の入賞コマンドに応じた保留個数をセットし、第2特別図柄の入賞コマンドであると、ワークRAM303の「サブ側第2特別図柄保留個数カウンタ」に第2特別図柄の入賞コマンドに応じた保留個数をセットする。また、読み込まれたコマンドが遊技状態指定コマンドであると、ワークRAM303の「サブ側遊技状態領域」に遊技状態指定コマンドに応じた遊技状態の情報をセットする。

20

【5328】

特に、本実施形態においては、サブCPU301は、読み込まれたコマンドが第2特別図柄の変動パターンコマンドであると、まず、ワークRAM303の「BONUS状態フラグ領域」にBONUSフラグをセット・保持(ON)する。続いて、後述するBONUS状態における小当り遊技状態及び大当り遊技状態の連続回数を計数するため、ワークRAM303の「連続回数カウンタ」に1を加算する。なお、「BONUSフラグ」及び「連続回数カウンタ」は、BONUS状態における最後の大当り遊技状態が終了すると(読み込まれたコマンドが大当り終了表示コマンドであるときに、サブ側第2特別図柄保留個数カウンタ=0であると)、記憶されている情報がクリア(OFFまたは0がセット)される。

30

【5329】

また、サブCPU301は、読み込まれたコマンドが第1大入賞口入賞コマンドまたは第2大入賞口入賞コマンドであると、後述する獲得済遊技球数画像において遊技球が計数して表示されるように、ワークRAM303の「獲得済遊技球数カウンタ」に第1大入賞口入賞コマンドまたは第2大入賞口入賞コマンドに応じた払出情報(遊技球の払い出し数)を加算する。なお、「獲得済遊技球数カウンタ」は、サブCPU301により「サブ側遊技状態領域」の遊技状態の情報が通常遊技状態であり、かつ「サブ側第2特別図柄保留個数カウンタ」=0であると判定されるとクリアされる。

40

【5330】

S9530において、サブCPU301は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト(例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等)を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図400を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9540に移す。

【5331】

S9540において、サブCPU301は、描画制御処理を実行する。この処理におい

50

て、サブCPU301は、描画リクエストを表示制御回路304に送信する。表示制御回路304は、サブCPU301から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9550に移す。

【5332】

S9550において、サブCPU301は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、サウンドリクエストを音声制御回路305に送信する。音声制御回路305は、サブCPU301から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ32に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9560に移す。

10

【5333】

S9560において、サブCPU301は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、LEDリクエストをLED制御回路306に送信する。LED制御回路306は、サブCPU301から送信されたメッセージ（LEDリクエスト）に基づいて、LED群46を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9570に移す。

【5334】

S9570において、サブCPU301は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、役物リクエストを役物制御回路307に送信する。役物制御回路307は、サブCPU301から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群58を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9580に移す。

20

【5335】

S9580において、サブCPU301は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路310に送信する。ボタン制御回路310は、サブCPU301から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン54の操作態様を変化させたり、演出ボタン54を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、サブ制御回路処理を終了する。

30

【5336】

【11-5-2. 演出態様決定処理】

次に、図400を参照して、サブ制御回路処理（図399参照）中でサブCPU301により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図400は、第9のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【5337】

S9531において、サブCPU301は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この演出パターン決定処理においては、メインCPU201から受信したコマンドの種別に基づいて、表示装置7に表示されるキャラクタ等の表示演出の態様や、スピーカ32から出力される音演出の態様、演出ボタン54の操作態様等を定めた演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9532に移す。

40

【5338】

ここで、「演出パターン」とは、上述したように、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様等を定めた情報をいうが、「図柄演出パターン」とは、演出パターンのうち、特別図柄または普通図柄の可変表示中において、少なくとも表示装置7において所定の装飾図柄を所定の変動態様で可変表示（変動表示及び停止表示）させ、停止表示させた装飾図柄の停止態様によって、所定の抽選結果を報知する「変動演出」の情報をいう。また、所定の装飾図柄としては、遊技者が認識し易く大きく表示される「第

50

1の装飾図柄（主図柄）」と、遊技者が認識し難く小さく表示される「第2の装飾図柄（副図柄）」との種別が設けられている。なお、図柄演出パターンの種類によっては、所定の装飾図柄の可変表示に加え、所定のキャラクタを表示させる情報も含まれている。

【5339】

また、「小当り演出パターン」とは、演出パターンのうち、小当り遊技状態のときに行われる演出の情報をいい、「大当り演出パターン」とは、演出パターンのうち、大当り遊技状態のときに行われる演出の情報をいう。なお、図柄演出パターン、小当り演出パターン、大当り演出パターンの他にも様々な演出パターン等が設けられており、各種演出パターンの演出が重畳して実行可能となっている。

【5340】

（第1特別図柄の変動パターンコマンド受信時の演出パターン決定処理の一例）

本実施形態では、演出パターン決定処理において、メインCPU201から受信したコマンドが第1特別図柄の変動パターンコマンドである場合に、通常遊技状態であるときには、図375の特別図柄の変動パターンテーブルT1の「備考欄」に示した演出内容が実行されるように、第1の装飾図柄（主図柄）及び第2の装飾図柄（副図柄）を可変表示させる「第1の図柄演出パターン」を決定する。また、メインCPU201から受信したコマンドが第1特別図柄の変動パターンコマンドである場合に、時短遊技状態であるときには、図376の特別図柄の変動パターンテーブルJ1の「備考欄」に示した演出内容が実行されるように、第1の装飾図柄（主図柄）を表示させずに、第2の装飾図柄（副図柄）を可変表示させる「第2の図柄演出パターン」を決定する。

【5341】

このように、時短遊技状態であるときには、第1特別図柄の抽選結果に関する変動演出として、第1の装飾図柄（主図柄）を表示させずに、第2の装飾図柄（副図柄）を可変表示させる「第2の図柄演出パターン」が決定されるので、第1の装飾図柄（主図柄）による演出が行われず、第1特別図柄の抽選結果に関する変動演出が、後述する第6の図柄演出パターンによる普通図柄の抽選結果に関する変動演出を阻害することを防止することができる。

【5342】

（第2特別図柄の変動パターンコマンド受信時の演出パターン決定処理の一例）

また、演出パターン決定処理において、メインCPU201から受信したコマンドが第2特別図柄の変動パターンコマンドである場合に、「第1の特別図柄の変動パターン（0AH）」に対応するときには、図375に示すように、後述するBONUS状態への突入を報知するBONUS突入演出が実行され、第1の装飾図柄（主図柄）を表示させずに、第2の装飾図柄（副図柄）を可変表示させる「第3の図柄演出パターン」を決定する。また、「第2の特別図柄の変動パターン（1AH）」に対応するときには、図375に示すように、BONUS継続演出が実行され、第1の装飾図柄（主図柄）を表示させずに、第2の装飾図柄（副図柄）を可変表示させる「第4の図柄演出パターン」を決定する。また、本実施形態では極稀なケース（1／65536）であるが、第2特別図柄の抽選結果がハズレに対応する特別図柄の変動パターン（00H）のときには、第1の装飾図柄（主図柄）を表示させずに、第2の装飾図柄（副図柄）を可変表示させる「第5の図柄演出パターン」を決定する。

【5343】

このように、第2特別図柄の抽選結果が大当りまたは小当りであるときの変動演出として第3の図柄演出パターン（BONUS突入演出）または第4の図柄演出パターン（BONUS継続演出）が決定され、後述する図403に示すように「小当り演出パターン」及び「大当り演出パターン」に関連した演出が実行されるので、第2特別図柄の抽選結果に関する変動演出と、小当り遊技状態において行われる当り演出と、大当り遊技状態において行われる当り演出とを一連の当り演出（BONUS演出）のようにみせることができ、より遊技の興趣を向上させることができる。

【5344】

10

20

30

40

50

（普通図柄の変動パターンコマンド受信時の演出パターン決定処理の一例）

また、演出パターン決定処理において、メインCPU201から受信したコマンドが普通図柄の変動パターンコマンドである場合には、通常遊技状態であるときには、普通図柄に関する演出（第1の装飾図柄の演出）が実行されないように演出パターンを決定しないが、時短遊技状態であるときには、受信した普通図柄の変動パターンコマンドに基づいて、図381の普通図柄の変動パターンテーブルの「備考欄」に示した演出内容が実行されるように、第1の装飾図柄（主図柄）を可変表示させる「第6の図柄演出パターン」を決定する。

【5345】

このように、通常遊技状態であるときには普通図柄に関する変動演出が実行されないが、時短遊技状態であるときには、普通図柄の抽選結果に関する変動演出として第6の図柄演出パターンが決定されるので、第1の装飾図柄（主図柄）による演出が行われることになる。

【5346】

さらに、時短遊技状態であるときには、第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであるときの変動演出として第3の図柄演出パターンまたは第4の図柄演出パターンが決定されるので、普通図柄に関する変動演出と第2特別図柄の抽選結果に関する変動演出との両方の演出を実行することができ、時短遊技状態における遊技の興趣をより向上させることができる。

【5347】

（小当たり開始表示コマンド受信時の演出パターン決定処理の一例）

また、演出パターン決定処理において、メインCPU201から受信したコマンドが小当たり開始表示コマンドである場合には、ワークRAM303の「連続回数カウンタ」を参照し、第1BONUS演出が実行される「小当たり演出パターン」が決定される。特に、本実施形態においては、「連続回数カウンタ」=1のとき（BONUS状態から初回の小当たり遊技状態のとき）には、後述する図403（b）に示すような「第1BONUS演出（初回）」が実行される「第1小当たり演出パターン」が決定され、「連続回数カウンタ」=2以上のとき（BONUS状態から2回目以降の小当たり遊技状態のとき）には、後述する図403（f）に示すような「第1BONUS演出（2回目以降）」が実行される「第2小当たり演出パターン」が決定されることになる。

【5348】

また、上述したように、小当たり遊技状態においては、V入賞口9156への遊技球の通過が検出されるとメインCPU201からV通過コマンドがサブ制御回路300に送信されることになる。サブCPU301は、演出パターン決定処理において、メインCPU201から受信したコマンドがV通過コマンドである場合には、V通過報知演出が実行される「V通過報知演出パターン」を決定する。なお、この演出パターン決定処理において、メインCPU201から受信したコマンドがV通過コマンドである場合には、ワークRAM303の「連続回数カウンタ」を参照し、「連続回数カウンタ」=1のとき（BONUS状態から初回の小当たり遊技状態のとき）には、「V通過報知演出パターン」を決定し、「連続回数カウンタ」=2以上のとき（BONUS状態から2回目以降の小当たり遊技状態のとき）には、「V通過報知演出パターン」を決定しないようにすることが望ましい。

【5349】

（大当たり開始表示コマンド受信時の演出パターン決定処理の一例）

また、演出パターン決定処理において、メインCPU201から受信したコマンドが大当たり開始表示コマンドである場合には、ワークRAM303の「連続回数カウンタ」を参照し、第2BONUS演出が実行される「大当たり演出パターン」が決定される。特に、本実施形態においては、「連続回数カウンタ」=1のとき（BONUS状態から初回の大当たり遊技状態のとき）には、後述する図403（c）及び（d）に示すような「第2BONUS演出（開始時）」及び「第2BONUS演出（開放中）」が実行される「第1大当たり演出パターン」が決定され、「連続回数カウンタ」=2以上のとき（BONUS状態から

10

20

30

40

50

2回目以降の大当り遊技状態のとき)には、後述する図403(d)に示すような「第2 BONUS演出(開放中)」が実行される「第2大当り演出パターン」が決定されることになる。

【5350】

S9532において、サブCPU301は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S9531において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9533に移す。

【5351】

S9533において、サブCPU301は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S9532において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9534に移す。

【5352】

S9534において、サブCPU301は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S9531において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9535に移す。

【5353】

S9535において、サブCPU301は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S9531において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9536に移す。

【5354】

S9536において、サブCPU301は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S9531において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS9537に移す。

【5355】

S9537において、サブCPU301は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S9531において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理(図399参照)に移す。

【5356】

【11-6. 遊技状態の移行図】

以上のような主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理により、移行される遊技状態について、遊技状態移行図を用いて説明する。図401は、第9のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【5357】

第9のパチンコ遊技機においては、遊技状態として、第1特別図柄の抽選に関するゲーム性を主とする通常遊技状態と、普通図柄の抽選に関するゲーム性を主とする時短遊技状態とを備えている。

【5358】

通常遊技状態を詳細に区別するときには、第1特別図柄の始動情報に基づいて行われる第1特別図柄の制御期間中の通常遊技状態を「第1の通常遊技状態」といい、第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態を「第2の通常遊技状態」という。

【5359】

上述したように「第1の通常遊技状態」は、第1特別図柄の始動情報に基づいて行われる第1特別図柄の制御期間中の通常遊技状態であり、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態である。このため、第1の通常遊技状態は、第1始動口9120に遊技球が入

10

20

30

40

50

球することは容易である一方、第2始動口9140に遊技球が入球することは困難な状態である。

【5360】

「第2の通常遊技状態」は、第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態であり、時短遊技状態において普通図柄の変表示回数が最終の時短回数であるときに、普通図柄の抽選に基づき第2始動口9140が開放され、第2始動口9140に遊技球が入球したことにより行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態である。ここで、第2の通常遊技状態は、正規な遊技態様として左打ちが規定されているが、第2特別図柄の変動表示が開始された場合には、再び時短遊技状態へと移行される引き戻し割合が極めて高いことから、正規な遊技態様として右打ちを規定してもよい。このように、第2の通常遊技状態は、左打ちを規定してもよく右打ちを規定してもよいことから、第2の通常遊技状態においては表示装置7に正規な遊技態様としての報知を行わずに、第2の通常遊技状態から第1の通常遊技状態に移行したときに、表示装置7に正規な遊技態様として左打ちの報知を行わせることが望ましい。

【5361】

また、本実施形態においては、第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の遊技状態を「BONUS状態」とも称しており、「BONUS状態」は、上記「第2の通常遊技状態」と、第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の時短遊技状態と、大当り遊技状態と、小当り遊技状態とを含めた状態をいう。

【5362】

時短遊技状態は、上述したように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「A時短遊技状態」と、大当りを契機とせずに、特別図柄の変表示回数が天井値に到達後に移行する「B時短遊技状態」とを備えている。また、「A時短遊技状態」は、時短終了条件及び時短遊技状態中の作動態様（普電用シャッタ9147の作動パターン）の観点から区別される時短遊技状態として、「第1時短遊技状態」と、第1時短遊技状態よりも次回の大当り遊技状態に移行しやすい「第2時短遊技状態」と、次回の大当り遊技状態に移行することが実質的に保障された「第3時短遊技状態」とのいずれから構成されている。

【5363】

「第1時短遊技状態」は、状態フラグ＝1及び普電作動パターン＝01が設定されるとともに、A時短終了条件の時短回数として第1時短回数（普通図柄の変表示回数＝100回）が設定された時短遊技状態であり、右打ちが正規な遊技態様とされる時短遊技状態である。第1時短遊技状態は、普電作動パターン＝01が設定されることにより、図395に示した普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理及び第2始動口の開放パターン決定処理（以下「普通図柄の抽選等」という）に基づいてロング開放パターンが実行される第1のロング開放確率は、約1／135.6（図380参照）に設定されている。上述したように、ショート開放パターンが実行されたとしても、第2始動口9140に遊技球が入球することは不可能（又は困難）であり、普通図柄当りと判定された場合であっても、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。

【5364】

「第2時短遊技状態」は、状態フラグ＝1及び普電作動パターン＝02が設定されるとともに、A時短終了条件の時短回数として第2時短回数（普通図柄の変表示回数＝120回）が設定された時短遊技状態であり、右打ちが正規な遊技態様とされる時短遊技状態である。第2時短遊技状態は、普電作動パターン＝02が設定されることにより、普通図柄の抽選等に基づく第2のロング開放確率が約1／68.5に設定されている。また、第2時短遊技状態は、第1時短遊技状態の第1のロング開放確率よりも高い第2のロング開放確率が設定され、第1時短遊技状態の第1時短回数よりも多い第2時短回数が設定されていることから、第1時短遊技状態よりも次回の大当り遊技状態に移行しやすい時短遊技状態である。

【5365】

「第3時短遊技状態」は、状態フラグ＝1及び普電作動パターン＝02が設定されるとともに、A時短終了条件の時短回数として第3時短回数（普通図柄の変表示回数＝10000回）が設定された時短遊技状態であり、右打ちが正規な遊技態様とされる時短遊技状態である。第3時短遊技状態は、普電作動パターン＝02が設定されることにより、普通図柄の抽選等に基づく第2のロング開放確率が約1／68.5に設定されている。第3時短遊技状態は、時短回数として、次回の大当り遊技状態に移行することが実質的に保障される第3時短回数（普通図柄の変表示回数＝10000回）が設定されており、次回の大当り遊技状態に移行することが実質的に保障された時短遊技状態である。

【5366】

「B時短遊技状態」は、状態フラグ＝2及び普電作動パターン＝02が設定されるとともに、B時短終了条件の時短回数として第4時短回数（普通図柄の変表示回数＝600回）が設定された時短遊技状態であり、右打ちが正規な遊技態様とされる時短遊技状態である。B時短遊技状態は、普電作動パターン＝02が設定されることにより、普通図柄の抽選等に基づく第2のロング開放確率が約1／68.5に設定されている。

【5367】

（第1の通常遊技状態の移行制御）

図401に示すように、第1の通常遊技状態において、第1始動口9120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」または「ハズレ」が判定され（図370参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行する。そして、第1の通常遊技状態における第1特別図柄の始動情報を契機とした大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、90%の選択率で「第1時短遊技状態」に移行し、10%の選択率で「第2時短遊技状態」に移行することになる（図374参照）。

【5368】

また、第1の通常遊技状態（第2の通常遊技状態も含む）において、特別図柄の変動表示の回数が600回となった後には、通常遊技状態から「B時短遊技状態」に移行する。

【5369】

（第1時短遊技状態の移行制御）

第1時短遊技状態において、普図作動領域9126に遊技球が通過し、普通図柄の抽選等に基づいて第1のロング開放確率（約1／135.6）に当選すると、第2始動口9140が開放し、第2始動口9140に遊技球が入球することが可能となる。

【5370】

第2始動口9140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の始動情報が取得され、取得された第2特別図柄の始動情報が、特別図柄判定記憶領域（0）、第2特別図柄始動記憶領域（1）及び第2特別図柄始動記憶領域（2）のいずれかにFIFO形式で記憶されていく。すなわち、第2始動口9140に遊技球が入球すると、当該変動分と第2特別図柄の保留個数分（2個）との最大3回分の第2特別図柄の始動情報を記憶することが可能となっている。そして、第2始動口9140に遊技球が入球すると、「第1時短遊技状態」から「BONUS状態」に移行することになる。

【5371】

また、第1時短遊技状態において、第2始動口9140に遊技球が入球することなく、第1時短回数の普通図柄の変表示が終了すると、「第1時短遊技状態」から「第1の通常遊技状態」に移行することになる。

【5372】

（第2時短遊技状態の移行制御）

第2時短遊技状態において、普図作動領域9126に遊技球が通過し、普通図柄の抽選等に基づいて第2のロング開放確率（約1／68.5）に当選すると、第2始動口9140が開放し、第2始動口9140に遊技球が入球することが可能となる。

【5373】

第2始動口9140に遊技球が入球すると、第1時短遊技状態と同様に、最大3回分の

10

20

30

40

50

第2特別図柄の始動情報が記憶され、「第2時短遊技状態」から「BONUS状態」に移行することになる。

【5374】

また、第2時短遊技状態において、第2始動口9140に遊技球が入球することなく、第2時短回数の普通図柄の変表示が終了すると、「第2時短遊技状態」から「第1の通常遊技状態」に移行することになる。

【5375】

(第3時短遊技状態の移行制御)

第3時短遊技状態において、普図作動領域9126に遊技球が通過し、普通図柄の抽選等に基づいて第2のロング開放確率(約1/68.5)に当選すると、第2始動口9140が開放し、第2始動口9140に遊技球が入球することが可能となる。

【5376】

第2始動口9140に遊技球が入球すると、第1時短遊技状態と同様に、最大3回分の第2特別図柄の始動情報が記憶され、「第3時短遊技状態」から「BONUS状態」に移行することになる。

【5377】

なお、第3時短遊技状態においては、第3時短回数(普通図柄の変表示回数=1000回)は、次回の大当り遊技状態に移行することが実質的に保障される回数であり、「第3時短遊技状態」から「第1の通常遊技状態」には実質的に移行しない。

【5378】

(B時短遊技状態の移行制御)

B時短遊技状態において、普図作動領域9126に遊技球が通過し、普通図柄の抽選等に基づいて第2のロング開放確率(約1/68.5)に当選すると、第2始動口9140が開放し、第2始動口9140に遊技球が入球することが可能となる。

【5379】

第2始動口9140に遊技球が入球すると、第1時短遊技状態と同様に、最大3回分の第2特別図柄の始動情報が記憶され、「B時短遊技状態」から「BONUS状態」に移行することになる。

【5380】

なお、B時短遊技状態においても、第4時短回数(普通図柄の変表示回数=600回)は、次回の大当り遊技状態に移行することが実質的に保障される回数であり、「B時短遊技状態」から「第1の通常遊技状態」には実質的に移行しない。

【5381】

(BONUS状態の移行制御)

BONUS状態においては、まず第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の抽選が行われる。

【5382】

ここで、第2特別図柄の抽選においては、大当り確率が約1/231.6に設定されているものの、小当りの確率が約1/1.004に設定されており、合算確率65535/65536の確率で大当りまたは小当りが決定されることになる(図370参照)。そして、本実施形態では、小当りが当選したことによる小当り遊技状態が行われると、第2大入賞口9151に進入した遊技球は、ほぼV入賞口9156を通過できるように構成されており(図368及び図373参照)、V入賞口9156に遊技球が通過することにより、第2のルートからの大当り遊技状態に移行することになる。

【5383】

このため、本実施形態では、第2始動口9140に遊技球が入球すると、約1/1(65535/65536)で、大当り遊技状態に移行可能となるように構成されており、第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の遊技状態を大当り遊技状態や小当り遊技状態と同様にBONUS状態に対応させている。

【5384】

10

20

30

40

50

B O N U S 状態において、第 2 特別図柄の抽選が行われた後は、大当りを契機とした第 1 のルートからの大当り遊技状態、または小当りを契機とした第 2 のルートからの大当り遊技状態が実行されることになる。また、B O N U S 状態においては、最大 3 回分の第 2 特別図柄の始動情報が記憶されていることから、最大 3 回分の大当り遊技状態が連続して実行可能となっている。

【 5 3 8 5 】

そして、B O N U S 状態においては、第 2 特別図柄の始動情報を契機としたすべての大当り遊技状態が終了すると、第 2 特別図柄の選択図柄に応じて、9 0 % の選択率で「第 2 時短遊技状態」に移行し、1 0 % の選択率で「第 3 時短遊技状態」に移行することになる（図 3 7 4 参照）。

【 5 3 8 6 】

このように、本実施形態においては、通常遊技状態のときには第 1 特別図柄の抽選により大当り遊技状態を目指す第 1 のゲーム性から構成され、時短遊技状態のときには普通図柄の抽選により第 2 始動口 9 1 4 0 のロング開放を目指す第 2 のゲーム性から構成されているので、所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機と所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機とを混合させただけではなく、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 5 3 8 7 】

また、本実施形態においては、時短遊技状態のときには普電作動パターンによりロング開放確率が異なるので、ロング開放確率が異なる複数の時短遊技状態を楽しむことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 5 3 8 8 】

特に、本実施形態においては、第 2 特別図柄の抽選が行われること（第 2 始動口 9 1 4 0 に遊技球が入球すること）により、実質的（約 1 / 1）に大当り遊技状態に移行可能となるように構成しているので、時短遊技状態であるときには、普通図柄の抽選により第 2 始動口 9 1 4 0 のロング開放を目指す第 2 のゲーム性、複数の時短遊技状態への移行結果に対して、一層の興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 5 3 8 9 】

【 1 1 - 7 . 演出の表示内容 】

以上の主制御回路 2 0 0 及びサブ制御回路 3 0 0 等の制御により実行される演出の表示内容について、表示装置 7 の表示領域に表示される表示画像を用いて説明する。

【 5 3 9 0 】

（表示画像の基本構成）

まず、図 4 0 2 を参照して、表示装置 7 の表示領域に表示される表示画像の基本構成について説明する。図 4 0 2 は、第 9 のパチンコ遊技機における表示装置 7 の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。図 4 0 2 （ a ）は、第 1 の通常遊技状態における表示画像の基本構成であり、図 4 0 2 （ b ）は、B O N U S 状態を除く時短遊技状態における表示画像の基本構成である。

【 5 3 9 1 】

（第 1 の通常遊技状態における表示画像の基本構成）

図 4 0 2 （ a ）に示すように、第 1 の通常遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置 7 の表示領域の中央側に、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄 9 0 7 1 L 、中図柄 9 0 7 1 C 、右図柄 9 0 7 1 R が表示可能に構成されている。

【 5 3 9 2 】

また、表示装置 7 の表示領域の右隅には、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 1 副図柄 9 0 7 2 、第 2 特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 2 副図柄 9 0 7 3 、普通図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 3 副図柄 9 0 7 5 が小さく表示可能に構成されている。

【 5 3 9 3 】

本実施形態においては、第 1 の通常遊技状態のときに第 1 特別図柄の可変表示が行われ

10

20

30

40

50

る場合には、左図柄 9 0 7 1 L、中図柄 9 0 7 1 C 及び右図柄 9 0 7 1 R の主図柄の可変表示に加え、第 1 副図柄 9 0 7 2 の可変表示も行われることになる。また、第 1 の通常遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、第 3 副図柄 9 0 7 5 のみの可変表示が行われ、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。なお、第 2 特別図柄の可変表示が行われる場合には、B O N U S 状態の演出において後述するが、第 2 副図柄 9 0 7 3 のみの可変表示が行われ、第 2 特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【 5 3 9 4 】

表示装置 7 の表示領域の左下には、第 1 特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第 1 特別図柄の保留個数に応じて、第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) に始動情報が記憶されていることを示す第 1 保留画像 9 0 7 4 a、第 1 特別図柄始動記憶領域 (2) に始動情報が記憶されていることを示す第 2 保留画像 9 0 7 4 b、第 1 特別図柄始動記憶領域 (3) に始動情報が記憶されていることを示す第 3 保留画像 9 0 7 4 c、第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に始動情報が記憶されていることを示す第 4 保留画像 9 0 7 4 d が表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、第 1 特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像 9 0 7 5 が表示可能に構成されている。なお、本実施形態では、第 1 の通常遊技状態において第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

【 5 3 9 5 】

(時短遊技状態における表示画像の基本構成)

図 4 0 2 (b) に示すように、B O N U S 状態を除く時短遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置 7 の表示領域の中央側に、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄 9 0 7 6 L、中図柄 9 0 7 6 C 及び右図柄 9 0 7 6 R が表示可能に構成されている。

【 5 3 9 6 】

また、表示装置 7 の表示領域の右隅には、第 1 の通常遊技状態であるときと同様に、第 1 特別図柄に対応した第 1 副図柄 9 0 7 2、第 2 特別図柄に対応した第 2 副図柄 9 0 7 3、普通図柄に対応した第 3 副図柄 9 0 7 5 が小さく表示可能に構成されている。

【 5 3 9 7 】

本実施形態においては、時短遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄 9 0 7 6 L、中図柄 9 0 7 6 C 及び右図柄 9 0 7 6 R の主図柄の可変表示に加え、第 3 副図柄 9 0 7 5 の可変表示も行われることになる。また、時短遊技状態のときに、第 1 特別図柄の可変表示が行われる場合には、第 1 副図柄 9 0 7 2 のみの可変表示が行われ、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【 5 3 9 8 】

表示装置 7 の表示領域の左下には、普通図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、普通図柄の保留個数に応じて、普通図柄始動記憶領域 (1) に始動情報が記憶されていることを示す第 1 保留画像 9 0 7 7 a、普通図柄始動記憶領域 (2) に始動情報が記憶されていることを示す第 2 保留画像 9 0 7 7 b、普通図柄始動記憶領域 (3) に始動情報が記憶されていることを示す第 3 保留画像 9 0 7 7 c、普通図柄始動記憶領域 (4) に始動情報が記憶されていることを示す第 4 保留画像 9 0 7 7 d が表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、普通図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像 9 0 7 8 が表示可能に構成されている。なお、本実施形態では、時短遊技状態において第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

【 5 3 9 9 】

表示装置 7 の表示領域の右上には、正規な遊技態様として右打ちを指示する右打ち指示画像 9 0 7 9 が表示可能に構成されている。

【5400】

表示装置7の表示領域の左上には、時短終了条件における時短回数の残存回数を示す時短回数画像9080が表示可能に構成されている。なお、第3時短遊技状態において、第3時短回数（普通図柄の変表示回数＝10000回）が設定された場合には、時短回数画像9080として、次回の大当り遊技状態に移行することが保障されたことを示すように、無限の記号「∞」が表示されることになる。

【5401】

このように、第1の通常遊技状態のときには、第1特別図柄の抽選により大当り遊技状態を目指す第1のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が第1特別図柄に対応しており、時短遊技状態のときには、普通図柄の抽選により第2始動口9140のロング開放を目指す第2のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が普通図柄に対応している。そして、時短遊技状態のときには、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄（左図柄9076L、中図柄9076C及び右図柄9076R）の変動演出が行われることになる。すなわち、第1の装飾図柄（主図柄）は、通常遊技状態であるときには第1特別図柄に対応した図柄となり、時短遊技状態であるときには普通図柄に対応した図柄に差し替わることになる。

【5402】

（BONUS状態の演出）

次に、図403を参照して、第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の遊技状態と、大当り遊技状態と、小当り遊技状態とを含めたBONUS状態の演出について説明する。

【5403】

なお、BONUS状態の演出においては、図402において説明した第1副図柄9072、第2副図柄9073、第3副図柄9075及び右打ち指示画像9079は、小さく表示され、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、第1副図柄9072、第2副図柄9073及び第3副図柄9075は、第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の遊技状態（第2の通常遊技状態及び時短遊技状態）においては、常に表示可能に構成されているが、大当り遊技状態と小当り遊技状態とにおいては非表示に構成されている。

【5404】

図403（a）は、第2始動口9140に遊技球が入球し、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数＝0の場合に「第1の特別図柄の変動パターン（0AH）」が決定され、初回の第2特別図柄の変表示中に実行可能な「BONUS突入演出」の表示画像の一例である。

【5405】

図403（a）に示すように、「BONUS突入演出」においては、一例として、表示領域に右打ち指示画像9079と、BONUS状態への突入を報知する祝福画像とが表示されるように構成されている。この「BONUS突入演出」は、第1の特別図柄の変動パターン（0AH）に対応付けられた「第1の変動表示時間（例えば、10秒）」と「図柄確定時間（例えば、540ms）」とにわたって実行可能となっている。また、「BONUS突入演出」においては、第2特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第2副図柄9073のみの可変表示が行われ、第2特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないように構成されている。

【5406】

図403（b）は、第2特別図柄の変表示が終了し、BONUS状態から初回の小当り遊技状態に移行したときに行われる「第1BONUS演出（初回）」の表示画像の一例である。

【5407】

図403（b）に示すように、「第1BONUS演出（初回）」においては、一例として、表示領域に右打ち指示画像9079と、特定のキャラクタ画像と、特定の背景画像と

10

20

30

40

50

、右打ちを指示し、第2大入賞口9151内のV入賞口9156に遊技球を通過させることを指示する「Vを狙え!」というようなV指示画像とが表示されるように構成されている。また、図示は省略するが、「第1BONUS演出(初回)」においては、遊技球がV入賞口9156を通過すると、遊技球がV入賞口9156を通過したことを報知するV通過報知演出も実行可能となっている。

【5408】

図403(c)は、初回の小当り遊技状態において遊技球がV入賞口9156を通過した後、初回の大当り遊技状態の開始時(初回の大当り遊技状態のオープニング時間)に行われる「第2BONUS演出(開始時)」の表示画像の一例である。

【5409】

図403(c)に示すように、「第2BONUS演出(開始時)」においては、一例として、表示領域に右打ち指示画像9079と、BONUS状態において遊技者が獲得し得る遊技球数に関する「4500BONUS!!」のような獲得予定遊技球数画像とが表示されるように構成されている。

【5410】

上述したように、BONUS状態に移行すると、最大3回分の大当り遊技状態が連続して実行可能となっているところ、本実施形態における獲得予定遊技球数画像は、最大3回分の大当り遊技状態(小当り遊技状態にて獲得可能な遊技球数も含む)において遊技者が獲得し得る遊技球数(4500個=1500個×3回分)を表示している。

【5411】

このように表示される獲得予定遊技球数画像は、最大3回分の大当り遊技状態において遊技者が獲得し得る遊技球数に対応する全ての組合せの獲得予定球数を画像として表示可能に構成している。例えば、上述した図374における第2特別図柄の当り振分として1500発獲得可能な10R当りと600発獲得可能な4R当りを有するような場合には、10R当り3回分の4500発に対応する画像と、10R当り2回分と4R当り1回分の3600発に対応する画像と、10R当り1回分と4R当り2回分の2700発に対応する画像と、4R当り3回分の1800発に対応する画像と、をそれぞれ表示可能に構成されている。

【5412】

なお、球詰まり等の原因に基づいて遊技者が最大3回の遊技球を第2始動口9140に入賞させることができなかった場合に、1回分の当りに対応する画像(1500発に対応する画像や600発に対応する画像)や、2回分の当りに対応する画像(3000発に対応する画像、2100発に対応する画像、1200発に対応する画像)を表示可能に構成してもよい。この場合、遊技者は最大分の大当りが付与されないことにより興趣が低下してしまう可能性があるが、獲得予定球数の表示を正確に行うことにより興趣の低下を抑止することができるようになるという効果を図ることができる。

【5413】

なお、本実施形態において、獲得予定遊技球数画像は、初回の大当り遊技状態の開始時の「第2BONUS演出(開始時)」において表示されるように構成したが、初回の小当り遊技状態であるときに遊技球がV入賞口9156を通過した後の「第1BONUS演出(初回)」において表示されるように構成してもよい。

【5414】

図403(d)は、初回の大当り遊技状態のオープニング時間の経過後(大当り遊技状態のラウンド中)に、大当り遊技状態で行われる「第2BONUS演出(開放中)」の表示画像の一例である。

【5415】

図403(d)に示すように、「第2BONUS演出(開放中)」においては、一例として、表示領域に右打ち指示画像9079と、特定のキャラクタ画像と、特定の背景画像と、第1大入賞口9131及び第2大入賞口9151に遊技球が入球したことにより遊技者が獲得した遊技球の累計数を表示する獲得済遊技球数画像とが表示されるように構成さ

10

20

30

40

50

れている。

【5416】

なお、本実施形態において、獲得済遊技球数画像は、小当り遊技状態及び大当り遊技状態において遊技者が獲得した遊技球数として、第1大入賞口9131及び第2大入賞口9151に遊技球が入球したことにより遊技者が獲得した遊技球の累計数を表示するように構成したが、大当り遊技状態において遊技者が獲得した遊技球数として、第1大入賞口9131に遊技球が入球したことにより遊技者が獲得した遊技球の累計数を表示するように構成してもよい。さらには、獲得済遊技球数画像は、第1大入賞口9131、第2大入賞口9151及び一般入賞口122に遊技球が入球したことにより遊技者が獲得した遊技球の累計数を表示するように構成してもよい。

10

【5417】

図403(e)は、大当り遊技状態が終了した後、第2特別図柄の開始条件が成立するときに第2特別図柄の保留個数>0の場合(すなわち、第2特別図柄始動記憶領域(1)または第2特別図柄始動記憶領域(2)に第2特別図柄の始動情報が記憶されている場合)に「第2の特別図柄の変動パターン(1AH)」が決定され、2回目以降の第2特別図柄の可変表示中に実行可能な「BONUS継続演出」の表示画像の一例である。

【5418】

図403(e)に示すように、「BONUS継続演出」においては、一例として、表示領域に右打ち指示画像9079と、特定のキャラクタ画像と、特定の背景画像と、獲得済遊技球数画像とが表示され、大当り遊技状態または小当り遊技状態で行われるBONUS演出が継続しているような演出が行われるように構成されている。この「BONUS継続演出」は、第2の特別図柄の変動パターン(1AH)に対応付けられた「第2の変動表示時間(例えば、1秒)」と「図柄確定時間(例えば、540ms)」とにわたって実行可能となっている。また、「BONUS継続演出」においては、第2特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第2副図柄9073のみの可変表示が行われ、第2特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないように構成されている。

20

【5419】

図403(f)は、第2特別図柄の可変表示が終了し、2回目以降の小当り遊技状態に移行したときに行われる「第1BONUS演出(2回目以降)」の表示画像の一例である。

30

【5420】

図403(f)に示すように、「第1BONUS演出(2回目以降)」においては、一例として、表示領域に右打ち指示画像9079と、特定のキャラクタ画像と、V指示画像と、獲得済遊技球数画像とが表示されるように構成されている。また、上述した通り図403(b)が表示されているときに遊技球がV入賞口9156を通過すると、V通過報知演出を実行可能としていたが、図403(f)が表示されているときに遊技球がV入賞口9156を通過した場合であっても、V通過報知演出を実行しないことが望ましい。V通過報知演出を実行しない場合には、複数の大当り遊技状態をシームレスに遊技者にみせることができるようになり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【5421】

なお、図403(f)が表示されているときにV通過報知演出を実行してもよいが、図403(f)が表示されているときにV通過報知演出を実行する場合には、図403(b)が表示されているときに実行されるV通過報知演出の実行時間よりも短い実行時間にてV通過報知演出を実行することが望ましい。

40

【5422】

2回目以降の小当り遊技状態において遊技球がV入賞口9156を通過した後は、大当り遊技状態に移行するが、2回目以降の大当り遊技状態の開始時には、図403(c)に示したような「第2BONUS演出(開始時)」が行われることなく、大当り遊技状態のオープニング時間においても、図403(d)に示したような「第2BONUS演出(開放中)」が行われることになる。

50

【5423】

このように、BONUS状態の演出として、第2特別図柄の可変表示中における変動演出として「BONUS突入演出」または「BONUS継続演出」が実行され、小当り遊技状態のときには「第1BONUS演出」が実行され、大当り遊技状態のときには「第2BONUS演出」が実行されるように構成されている。そして、「BONUS突入演出」、「第1BONUS演出」、「第2BONUS演出」及び「BONUS継続演出」で実行される演出内容に関連性を持たせているので、1つのBONUS状態の演出として、一群のまとまりのある演出を実行でき、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【5424】

特に、2回目以降の第2特別図柄の可変表示中と小当り遊技状態と大当り遊技状態とにおいては、図403(a)～(c)のような特別な演出を行うことなく、図403(d)に示したような大当り遊技状態における「第2BONUS演出(開放中)」に類似した演出が行われるので、複数の大当り遊技状態をシームレスに(一群の大当り遊技状態のように)みせることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【5425】

また、初回の第2特別図柄の可変表示中と小当り遊技状態と大当り遊技状態とにおいては、図403(a)～(c)のような特別な演出を行うので、BONUS状態に移行したことを報知できるとともに、BONUS状態において遊技者が獲得し得る遊技球数を事前に報知でき、遊技者の歓喜を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【5426】

<第9のパチンコ遊技機の変形例>

なお、第9のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第9のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、時短遊技状態(A時短遊技状態、B時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態)は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム(RT状態)、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム(AT状態)、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム(ART状態)のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、小当りは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること(特定の図柄の組み合わせが入賞すること)、RT状態の突入当選に当選すること、AT状態の突入当選に当選すること、ART状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。

30

【5427】

(その他)

上述の第9のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【5428】

また、第9のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

40

【5429】

更に、上記[4. 拡張例]は、第9のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【5430】

[12. 第10のパチンコ遊技機]

次に、第10のパチンコ遊技機について説明する。第10のパチンコ遊技機は、第3のパチンコ遊技機と同様に、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第10のパチンコ遊技機は、第3のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

50

【5431】

なお、第10のパチンコ遊技機は、第3のパチンコ遊技機と同様に、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させず、第1特別図柄の可変表示よりも第2特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【5432】

以降、第10のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【5433】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を1回の「可変表示」と称する。

【5434】

また、遊技球の「払い出し」とは、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（所謂スマートパチンコ）の場合には、払い出される遊技球の個数（賞球データ）を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。

【5435】

[12-1. 遊技盤ユニット]

図404を参照して、第10のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット10010について説明する。この遊技盤ユニット10010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43（図2参照）の後方に位置するようにベースドア3（図2参照）の前方に配置される。

【5436】

図404は、第10のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット10010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット10010は、遊技盤としての遊技パネル10100を備え、遊技パネル10100に各種部材が配置され、遊技パネル10100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【5437】

図404に示されるように、第10のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット10010は、第1のパチンコ遊技機と比して、主に、第1通過ゲート10126R及び第2通過ゲート10126Lと、第2始動口10140と、普通電動役物ユニット10145と、第1特別電動役物ユニット10130と、第2特別電動役物ユニット10150との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【5438】

なお、第10のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口10120は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口120と機能的にも共通するものであるが、第2始動口10140との関連性から、第1のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【5439】

(通過ゲート)

第10のパチンコ遊技機は、通過ゲートとして、右側領域107に配置された第1通過ゲート10126Rと、左側領域106に配置された第2通過ゲート10126Lとの2つの通過ゲートを備えている。

【5440】

第1通過ゲート10126Rは、遊技球が通過可能なゲートで構成され、普通電動役物

10

20

30

40

50

ユニット１０１４５の上方（上流側）に配置されており、第１通過ゲート１０１２６Ｒを通過した遊技球は、普通電動役物ユニット１０１４５に入球可能となっている。また、第１通過ゲート１０１２６Ｒは、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。

【５４４１】

また、第２通過ゲート１０１２６Ｌは、遊技球が通過可能なゲートで構成され、センター役物１１５の左側であって、第１始動口１０１２０の上方（上流側）に配置されており、第２通過ゲート１０１２６Ｌを通過した遊技球は、第１始動口１０１２０に入球可能となっている。また、第２通過ゲート１０１２６Ｌは、左側領域１０６に配置されていることから、左打ちされた遊技球が通過可能（右打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。

10

【５４４２】

なお、第２通過ゲート１０１２６Ｌを第１始動口１０１２０の真上に配置してもよいし、ステージ１１８に設けられたチャンス入口１１９を第２通過ゲート１０１２６Ｌとしてもよい。

【５４４３】

そして、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、第１通過ゲート１０１２６Ｒ及び第２通過ゲート１０１２６Ｌを入賞口（普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。

20

【５４４４】

また、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌを、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当たりとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当たり遊技状態に移行するようにしてもよい。

【５４４５】

なお、本実施形態においては、右側領域１０７と左側領域１０６の両方の遊技領域１０５に２つの通過ゲートを備えて構成したが、右側領域１０７のみに通過ゲートを備えて構成してもよい。すなわち、左側領域１０６に配置された第２通過ゲート１０１２６Ｌを備えずに、右側領域１０７に配置された第１通過ゲート１０１２６Ｒのみを備えて構成してもよい。

30

【５４４６】

（第１始動口）

第１始動口１０１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第１始動口１０１２０には、第１始動口１０１２０への遊技球の入球を検出する第１始動口スイッチ１０１２１（後述の図４０５参照）が備えられている。

40

【５４４７】

第１始動口１０１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第１始動口１０１２０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【５４４８】

（第２始動口）

第２始動口１０１４０は、右側領域１０７であって第１通過ゲート１０１２６Ｒの下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット１０１４５に設けられ

50

ており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。そして、第2始動口10140には、第2始動口10140への遊技球の入球を検出する第2始動口スイッチ10141が備えられている。

【5449】

また、本実施形態においては、第2始動口10140は、第1通過ゲート10126Rの下方（下流側）側に配置されているところから、第1通過ゲート10126Rを通過した遊技球は、後述する普通電動役物10146が作動しているときには、第2始動口10140への遊技球の入球が可能となっている。

【5450】

第2始動口10140に遊技球が入球すると、第2特別図柄抽選（第2特別図柄の当り判定処理）や、第2特別図柄の可変表示や、第2始動口用の賞球（例えば1個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第2始動口10140に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【5451】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット10145は、右側領域107であって第1通過ゲート10126Rの下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット10145は、第2始動口10140と、第2始動口10140への遊技球の入球を検出する第2始動口スイッチ10141と、普通電動役物10146とを一体化したユニット体である。

【5452】

普通電動役物10146は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ10147と、この普電用シャッタ10147を作動させる普電用ソレノイド10148（後述の図405参照）とを備える。普通電動役物10146すなわち普電用シャッタ10147は、第2始動口10140への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第2始動口10140への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【5453】

具体的には、普電用シャッタ10147は、第2始動口10140の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第2始動口10140に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ10147が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第2始動口10140の入口と対向する対向領域に位置して、第2始動口10140への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル10100の表面に埋没し、右側領域107に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ10147が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第2始動口10140の入口と対向しない回避領域に位置して、第2始動口10140への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル10100の表面から突出して、右側領域107に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第2始動口10140へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ10147に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材で普電用シャッタ10147を構成してもよい。

【5454】

また、普通電動役物10146は、第2始動口10140を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば1個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第2始動口10140を閉鎖状態にさせる。

【5455】

（第1特別電動役物ユニット）

第1特別電動役物ユニット10130は、右側領域107において第1通過ゲート10126R、普通電動役物ユニット10145及び後述する第2特別電動役物ユニット10150よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第1特別電動役物ユニット101

10

20

30

40

50

30は、第1通過ゲート10126R、普通電動役物ユニット10145及び後述する第2特別電動役物ユニット10150の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域106に設けられていてもよい。

【5456】

第1特別電動役物ユニット10130は、第1大入賞口10131と、第1大入賞口10131への遊技球の入球を検出する第1大入賞口カウントスイッチ10132（後述の図405参照）と、前後方向に進退可能な第1特電用シャッタ10134と、この第1特電用シャッタ10134を作動させる第1特電用ソレノイド10135（後述の図405参照）とを一体化したユニット体である。

【5457】

第1大入賞口10131は、大当りのときに開放される入賞口であり、1回の大当りにおける1つのラウンドにおいて第1大入賞口10131に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば10個）が規定されている。この第1大入賞口10131に1つの遊技球が入球する毎に、第1大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）が払い出されることになる。

【5458】

第1大入賞口10131が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第1のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第2大入賞口10151が開放し、開放された第2大入賞口10151に進入した遊技球が第2大入賞口10151内のV入賞口10156に入賞した場合の第2のルートときである。

【5459】

第1特電用シャッタ10134は、第1特電用ソレノイド10135（後述の図405参照）の作動により、第1大入賞口10131への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第1大入賞口10131への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。

【5460】

具体的には、第1特電用シャッタ10134は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第1特電用シャッタ10134が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第1大入賞口10131が開口し、右側領域107に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第1大入賞口10131へ誘導する。一方、第1特電用シャッタ10134が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第1大入賞口10131を閉口し、第1大入賞口10131への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【5461】

（第2特別電動役物ユニット）

第2特別電動役物ユニット10150は、右側領域107において第1通過ゲート10126R及び普通電動役物ユニット10145の下方（下流側）に設けられている。なお、第2特別電動役物ユニット10150は、第1通過ゲート10126Rまたは普通電動役物ユニット10145の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域106に設けられていてもよい。

【5462】

第2特別電動役物ユニット10150は、第2特別電動役物ユニット10150の内部に遊技球が進入できるように開口された第2大入賞口10151と、第2大入賞口10151への遊技球の入球を検出する第2大入賞口カウントスイッチ10152と、第2大入賞口10151を開閉させることが可能な第2特電用シャッタ10154と、この第2特電用シャッタ10154を作動させて第2大入賞口10151を開閉させる第2特電用ソレノイド10155（後述の図405参照）と、第2大入賞口10151に進入した遊技球が通過可能なV入賞口10156と、V入賞口10156に遊技球が通過したことを検出するV入賞口スイッチ10157と、第2大入賞口10151に進入した遊技球のうちV入賞口10156に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口10158と、V入賞口

10

20

30

40

50

10156を開閉させるVシャッタ10159と、このVシャッタ10159を作動させてV入賞口10156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド10160（後述の図405参照）とを一体化したユニット体である。

【5463】

第2大入賞口10151は、小当りのときに開放される入賞口であり、1回の小当りにおいて第2大入賞口10151に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば10個）が規定されている。この第2大入賞口10151に1つの遊技球が入球する毎に、第2大入賞口用の賞球（例えば10個の遊技球）が払い出されることになる。

【5464】

第2特電用シャッタ10154は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第2特電用ソレノイド10155（後述の図405参照）の作動により、第2特電用シャッタ10154を前方に進出させて第2大入賞口10151への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第2特電用シャッタ10154を後方に退出させて第2大入賞口10151への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【5465】

V入賞口10156は、Vシャッタ10159により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【5466】

第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V入賞口10156への遊技球の通過したときの第2大入賞口10151の開放を1ラウンド目として、V入賞口10156への遊技球の通過した後（2ラウンド目以降）は、第1大入賞口10131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V入賞口10156への遊技球の通過した後（2ラウンド目以降）も、第2大入賞口10151が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【5467】

また、例えば第1大入賞口10131の内部にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第1大入賞口10131が開放状態とされ、第1大入賞口10131の内部に設けられたV入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第2のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【5468】

通常口10158は、第2大入賞口10151に進入したもののV入賞口10156を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。通常口10158を通過した遊技球は機外に排出される。なお、第2大入賞口10151に進入した遊技球の全部が通常口10158を通過し、V入賞口10156への遊技球の通過がなかった場合には、大当り遊技状態が制御されないことになる。

【5469】

Vシャッタ10159は、Vシャッタ用ソレノイド10160（後述の図405参照）の作動により、V入賞口10156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、V入賞口10156への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【5470】

なお、右側領域107に配置されている第1特別電動役物ユニット10130、普通電動役物ユニット10145、第2特別電動役物ユニット10150及び第1通過ゲート10126Rの配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【5471】

【12-2. 電氣的構成】

次に、図405を参照して、第10のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図405は、第10のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【5472】

図405に示されるように、第10のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路300と、払出・発射制御回路400と、電源供給回路450とから構成される。

【5473】

しかしながら、第10のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続されるデバイス及びサブ制御回路300の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【5474】

【12-2-1. 主制御回路】

主制御回路200は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続される普電用ソレノイド10148、第1特電用ソレノイド10135、第2特電用ソレノイド10155、Vシャッタ用ソレノイド10160、第1始動口スイッチ10121、第2始動口スイッチ10141、通過ゲートスイッチ10127、第1大入賞口カウントスイッチ10132、第2大入賞口カウントスイッチ10152、V入賞口スイッチ10157の構成が一部異なっている。

【5475】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド10148は、普電用シャッタ10147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド10148は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、普電用シャッタ10147を前方に進出させて第2始動口10140を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、普電用シャッタ10147を後方に退出させて第2始動口10140を閉鎖状態とさせる。

【5476】

（第1特電用ソレノイド）

第1特電用ソレノイド10135は、開閉扉からなる第1特電用シャッタ10134を作動させる電磁ソレノイドである。第1特電用ソレノイド10135は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、第1特電用シャッタ10134を前方に倒れさせ第1大入賞口10131を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、第1特電用シャッタ10134を後方に倒立させて第1大入賞口10131を閉鎖状態とさせる。

【5477】

（第2特電用ソレノイド）

第2特電用ソレノイド10155は、第2特電用シャッタ10154を作動させる電磁ソレノイドである。第2特電用ソレノイド10155は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、第2特電用シャッタ10154を後方に退出させて第2大入賞口10151を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、第2特電用シャッタ10154を前方に進出させて第2大入賞口10151を閉鎖状態とさせる。

【5478】

（Vシャッタ用ソレノイド）

Vシャッタ用ソレノイド10160は、Vシャッタ10159を作動させる電磁ソレノイドである。Vシャッタ用ソレノイド10160は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、Vシャッタ10159を後方に退出させてV入賞口10156を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と

10

20

30

40

50

、Vシャッタ10159を前方に進出させてV入賞口10156を閉鎖状態とさせる。

【5479】

また、本実施形態では、Vシャッタ用ソレノイド10160は、第2大入賞口10151の開放時にあわせて作動し、V入賞口10156を開放状態とさせる。すなわち、V入賞口10156は第2大入賞口10151の開放時から開放状態となり、遊技球が第2大入賞口10151に入球すると、V入賞口10156にも原則として通過することになる。

【5480】

(第1始動口スイッチ)

第1始動口スイッチ10121は、第1始動口10120への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

10

【5481】

第1始動口スイッチ10121により第1始動口10120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1の取得条件が成立したものと、第1特別図柄の始動情報(大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得する。取得した第1特別図柄の始動情報は、「第1特別図柄の保留個数(例えば4個)」までメインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域(第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(4)に順番)に記憶され、第1特別図柄の判定開始条件(例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理や、第1特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第1始動口スイッチ10121により第1始動口10120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1始動口用の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

20

【5482】

(第2始動口スイッチ)

第2始動口スイッチ10141は、第2始動口10140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【5483】

第2始動口スイッチ10141により第2始動口10140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2の取得条件が成立したものと、第2特別図柄の始動情報(大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得する。取得した第2特別図柄の始動情報は、「第2特別図柄の保留個数(例えば3個)」までメインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域(第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(3)に順番)に記憶され、第2特別図柄の判定開始条件(例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、第2特別図柄の当り判定処理や、第2特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第2始動口スイッチ10141により第2始動口10140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2始動口用の賞球(例えば1個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

30

【5484】

また、実施形態においては、第1特別図柄の始動情報に基づいた第1特別図柄の当り判定処理を「第1特別図柄の抽選」、第2特別図柄の始動情報に基づいた第2特別図柄の当り判定処理を「第2特別図柄の抽選」ともいい、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

40

【5485】

(通過ゲートスイッチ)

通過ゲートスイッチ10127は、第1通過ゲート10126R及び第2通過ゲート10126Lのそれぞれに設けられており、第1通過ゲート10126Rまたは第2通過ゲート10126Lへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。

【5486】

50

通過ゲートスイッチ１０１２７が第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌへの遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第１通過ゲート１０１２６Ｒと第２通過ゲート１０１２６Ｌとを区別せずに、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。

【５４８７】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２は、第１大入賞口１０１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２が第１大入賞口１０１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口１０１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【５４８８】

（第２大入賞口カウントスイッチ）

第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２は、第２大入賞口１０１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２が第２大入賞口１０１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１０１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１０個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【５４８９】

（Ｖ入賞口スイッチ）

Ｖ入賞口スイッチ１０１５７は、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ１０１５７がＶ入賞口１０１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。

【５４９０】

（遊技球回収スイッチ）

遊技球回収スイッチ１０１７９は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ１０１７９は、遊技盤ユニット１００１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口１０１２０、第２始動口１０１４０、第１大入賞口１０１３１、第２大入賞口１０１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出するのである。遊技球回収スイッチ１０１７９により遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、遊技球を発射した発射遊技球数を計数する（後述する発射遊技球数カウンタを計数する）。

【５４９１】

【１２－２－２．サブ制御回路】

サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。

（ボタン制御回路３１０）

ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 の操作態様を変化させたり、演出ボタン 54 を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路 310 は、サブ CPU 301 からの駆動命令に応じて、演出ボタン 54 を駆動させることになる。

【5492】

また、ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路 310 は、演出ボタン 54 から操作信号を入力すると、サブ CPU 301 に所定の操作情報を出力することになる。

【5493】

特に、本実施形態においては、演出ボタン 54 は複数種類のボタン（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）を備えており、演出ボタン 54 の種別に応じて異なる操作情報が出力されることになる。具体的には、決定ボタンに対応する演出ボタン 54 からの操作信号を入力すると、サブ CPU 301 に第 1 の操作情報を出力し、左右ボタンに対応する演出ボタン 54 からの操作信号を入力すると、サブ CPU 301 に第 2 の操作情報を出力し、上下ボタンに対応する演出ボタン 54 からの操作信号を入力すると、サブ CPU 301 に第 3 の操作情報を出力する。

【5494】

【12-2-3. 払出・発射制御回路】

払出・発射制御回路 400 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路 400 には、遊技球を払い出すことが可能な払出装 82、遊技球を発射させることが可能な発射装置 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 180 等が接続されている。

【5495】

さらに、第 10 のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路 400 は、主制御回路 200 から遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置 6 による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路 200 では遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、払出・発射制御回路 400 は、発射装置 6 による遊技球の発射停止が行われなくてもよい。

【5496】

【12-3. 基本仕様】

次に、図 406～図 418 を参照して、第 10 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 10 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【5497】

第 10 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メイン CPU 201 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第 10 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【5498】

また、第 10 のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「A 時短遊技状態」と、大当りを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「B 時短遊技状態」と、時短当りを契機として特別図柄の可変表示の終了後に移行する「C 時短遊技状態」とを備えている。さらに、「A 時短遊技状態」及び「C 時短遊技状態」は、時短遊技状態中の作動態様（普電用シャッタ 10147 の作動パターン等）の観点から区別される時短遊技状態として、複数の時短遊技状態に分類されるが詳しくは後述する。

10

20

30

40

50

【5499】

〔12-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル〕

図406は、第10のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図406に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5500】

本実施形態では、図406に示すように、特別図柄の当り判定テーブルとして、図406(a)に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルと、図406(b)に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルとを備えている。

10

【5501】

図406に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けられている。なお、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0～65535の範囲（幅）で発生する。

【5502】

また、図406(a)に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口10120への入球に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図406(a)に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第2始動口10140への入球に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。

20

【5503】

すなわち、図406(a)に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルによれば、通常遊技状態においては、第1特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第2特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」は判定されるものの「時短当り」は判定されないことになる。

30

【5504】

本実施形態では、通常遊技状態において第1始動口10120に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第1特別図柄の当り判定処理に基づいて、第1特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/319.7の選択率で「大当り」と判定し、約1/49.9の選択率で「時短当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、通常遊技状態において第2始動口10140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、第2特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/319.7の選択率で「大当り」と判定し、約1/3.0の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

40

【5505】

図406(b)に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口10120への入球に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図406(a)に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第2始動口10140への入球に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、

50

「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。

【5506】

すなわち、図406（b）に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルによれば、時短遊技状態においては、第1特別図柄の当り判定処理及び第2特別図柄の当り判定処理のいずれの処理でも「時短当り」は判定されず、第1特別図柄の当り判定処理では、「大当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第2特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定されることになる。

10

【5507】

本実施形態では、時短遊技状態において第1始動口10120に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第1特別図柄の当り判定処理に基づいて、第1特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/319.7の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、時短遊技状態において第2始動口10140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、第2特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/319.7の選択率で「大当り」と判定し、約1/3.0の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【5508】

このように、本実施形態では、図406に示す特別図柄の当り判定テーブルは、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第1始動口10120に遊技球が入球した場合には、第2始動口10140に遊技球が入球した場合の方が「小当り」と判定されやすく構成されている。

20

【5509】

なお、本実施形態では、時短遊技状態においては、第1特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されないが、時短遊技状態においても、第1特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されてもよい。時短遊技状態においても第1特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されるように構成する場合には、通常遊技状態における第1特別図柄の当り判定処理よりも、時短遊技状態における第1特別図柄の当り判定処理の方が、相対的に低い選択率で「時短当り」が判定されるように構成することが好ましい。さらには、第2特別図柄の当り判定処理でも、「時短当り」が判定されてもよいが、第1特別図柄の当り判定処理よりも、第2特別図柄の当り判定処理の方が、相対的に低い選択率で「時短当り」が判定されるように構成することが好ましい。

30

【5510】

さらには、時短遊技状態においては、特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されるものの、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、「ハズレ」と取り扱って、ハズレに対応した特別図柄の停止図柄が停止表示されるように制御してもよい。すなわち、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、時短遊技状態においては「時短当り」を無視するように制御してもよい。

【5511】

また、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第1特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第2特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。

40

【5512】

上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「時短当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

50

【５５１３】

また、第１０のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当たりまたは／および小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第１０のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【５５１４】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口１０１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口１０１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当たり確率、小当たり確率、Ｖ入賞口１０１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ１０１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当たり遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【５５１５】

〔１２－３－２．特別図柄判定テーブル〕

図４０７は、第１０のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図４０７に示す特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【５５１６】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路３００に送信されるコマンドである。

【５５１７】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口１０１２０または第２始動口１０１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【５５１８】

図４０７に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「Ｚ１」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ１」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が６０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「Ｚ２」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ２」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「Ｚ３」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ３」を決定する。

【５５１９】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～６９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「Ｚ１０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ１０」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が７０～８４のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「Ｚ２０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ２０」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８５～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「Ｚ３０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ３０」を決定する。

【５５２０】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z4」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA4」を決定する。

【5521】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が0～79のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z5」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA5」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が80～89のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z6」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA6」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が90～99のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z7」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA7」を決定する。

【5522】

本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合には、図407に示す特別図柄判定テーブルにおける特別図柄の図柄乱数値により、特別図柄の選択図柄としては、「z10」>「z20」及び「z10」>「z30」の選択率の関係式が成立するように構成されている。なお、「z20」及び「z30」の関係式は、「z20」=「z30」の選択率であることに限定されず、「z20」>「z30」の選択率でもよいし、「z20」<「z30」の選択率でもよい。

【5523】

詳しくは後述するが、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合に、特別図柄の選択図柄として「z10」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第1時短遊技状態」に移行し、特別図柄の選択図柄として「z20」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第2時短遊技状態」に移行し、特別図柄の選択図柄として「z30」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第3時短遊技状態」に移行することになる。そして、「第2時短遊技状態」への移行条件となる特別図柄の選択図柄「z20」の選択率は、20%以下であることが望ましい。

【5524】

また、後述する「第3時短遊技状態」を備えずに、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときには、「第1時短遊技状態」または「第2時短遊技状態」のいずれかに移行するように構成してもよい。なお、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときに、「第1時短遊技状態」または「第2時短遊技状態」のいずれかに移行するように構成する場合には、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときに決定される特別図柄の選択図柄を「z10」と「z20」との2種類のみ構成し、「z10」>「z20」の選択率の関係式が成立するように構成すればよい。このときも、「第2時短遊技状態」への移行条件となる特別図柄の選択図柄「z20」の選択率は、20%以下であることが望ましい。

【5525】

なお、第10のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様、時短当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300

10

20

30

40

50

のプログラムROM302に記憶されている。

【5526】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【5527】

〔12-3-3. 大当り種類決定テーブル〕

図408は、第10のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図408に示す大当り種類決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5528】

大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【5529】

図408に示すように、大当り種類決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【5530】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第1大入賞口10131の最大ラウンド数、第1大入賞口10131の開放パターンを規定している。第1大入賞口10131の開放パターンには、大当り遊技状態の開始待ち状態であるOP待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第1大入賞口10131の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、1回のラウンドあたりに第1大入賞口6131を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。

【5531】

ここで、第2特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z5~7」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第2大入賞口10151に進入した遊技球がV入賞口10156を通過する第2のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第2のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第2大入賞口10151の開放を1ラウンド目として、2ラウンド目以降から、第1大入賞口10131を開放させる大当り遊技状態が開始される。なお、小当り遊技状態のときに開放された第2大入賞口10151に進入した遊技球がV入賞口10156を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。

【5532】

図408に示すように、大当り種類決定テーブルによれば、第1特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z1」のときには、最大ラウンド数として10ラウンド（10R）が決定され、「特別図柄の選択図柄z2、z3」のときには、最大ラウンド数として4ラウンド（4R）が決定されるように構成されている。なお、第1特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z1~3」のときには、最大ラウンド数としてすべて同じラウンド数（例えば、10ラウンド）が決定されるように構成してもよい。

【5533】

また、第2特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z7」のときには、最大ラウンド数として10ラウンド（10R）が決定されるように構成されている。第2特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z5~7」のときには、最大ラウンド数としてすべて10ラウンド（10R）が決定されるように構成されている。なお、第2特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z5~7」に応じて、異なるラウンド

10

20

30

40

50

数が決定されるように構成してもよい。

【５５３４】

また、特別図柄の選択図柄に応じて、第１大入賞口１０１３１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）及びＥＤ待ち時間（エンディング時間）のいずれかが異なるように構成してもよい。

【５５３５】

【１２－３－４．小当り種類決定テーブル】

図４０９は、第１０のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図４０９に示す小種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【５５３６】

小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【５５３７】

図４０９に示されるように、小当り種類決定テーブルには、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄（Ｚ５～７）」に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【５５３８】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口１０１５１の最大開放回数、第２大入賞口１０１５１の開放パターン及びＶ入賞口１０１５６の開放パターンを規定している。第２大入賞口１０１５１の開放パターンには、小当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。

【５５３９】

ここで、小当り遊技状態の開始時には、第２大入賞口１０１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）とＶ入賞口１０１５６の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていき、第２大入賞口１０１５１が開放しているときには、Ｖ入賞口１０１５６も開放しているように構成されている。このため、小当り遊技状態が行われたときには、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。なお、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンとして、第２大入賞口１０１５１の開放パターンのように、Ｖ入賞口１０１５６を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。

【５５４０】

なお、特別図柄の選択図柄に応じて、第２大入賞口１０１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【５５４１】

特に、特別図柄の選択図柄に応じて、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンを異ならせ、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な有利作動態様と、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な不利作動態様とが決定されるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【５５４２】

ここで、１回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、４Ｒ×１０個（第１の規定個数）×１５個（賞球個数）＝６００個）よりも、１回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り１回×１０個（第２の規定個数）×１５個（賞球個数）＝１５０個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第１特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い

10

20

30

40

50

「第2特別遊技状態」であるといえる。

【5543】

また、大当り遊技状態における1ラウンドの最大開放時間（例えば28秒）よりも、小当り遊技状態における1回の最大開放時間（例えば0.1秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第1開放態様」により第1大入賞口10131が開放し、小当り遊技状態においては第1開放態様よりも不利な「第2開放態様」により第2大入賞口10151が開放するといえる。

【5544】

【12-3-5. 遊技状態関連設定テーブル】

図410は、第10のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図410に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5545】

本実施形態では、図410に示すように、遊技状態関連設定テーブルとして、図410(a)に示す大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1と、図410(b)に示す時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2と、図410(c)に示す特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3とを備えている。

【5546】

図410に示すように、遊技状態関連設定テーブルには、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【5547】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインRAM203の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ=0は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ=1は「A時短遊技状態」を示し、状態フラグ=2は「B時短遊技状態」を示し、状態フラグ=3は「C時短遊技状態」を示している。

【5548】

「普電作動パターン」とは、第2始動口10140の開放パターンを定めた情報であり、メインRAM203の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン=00は、後述する「ロング開放パターンパターン」が決定され難く、後述する「ショート開放パターンパターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン=01は、「ロング開放パターンパターン」と「ショート開放パターンパターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン=02は、普電作動パターン=00及び普電作動パターン=01であるときよりも「ロング開放パターンパターン」が決定され易く、「ショート開放パターンパターン」が決定され難い状態を示している。

すなわち、第2始動口10140の開放パターンは、普電作動パターン=00<普電作動パターン=01<普電作動パターン=02の順に遊技者にとって有利となるように作動する。

【5549】

「時短終了条件」とは、時短遊技状態が終了する終了条件であり、「特別図柄の可変表示回数」を終了条件として設定している。この「特別図柄の可変表示回数」は、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との合計回数を示している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することも時短終了条件として設定されている。これらのいずれかの時短終了条件が成立することにより、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【5550】

本実施形態において、C時短遊技状態（状態フラグ=3）において、普電作動パターン=00が設定された時短遊技状態を「第1時短遊技状態」といい、普電作動パターン=02が設定された時短遊技状態を「第2時短遊技状態」といい、普電作動パターン=01が設定された時短遊技状態を「第3時短遊技状態」という。

【 5 5 5 1 】

また、B時短遊技状態（状態フラグ＝2）において、普電作動パターン＝02が設定された時短遊技状態を「第4時短遊技状態」という。

【 5 5 5 2 】

また、A時短遊技状態（状態フラグ＝1）において、普電作動パターン＝02が設定された時短遊技状態を「第5時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝00が設定された時短遊技状態を「第6時短遊技状態」という。

【 5 5 5 3 】

さらに、時短遊技状態において（状態フラグ＝1～3）、普電作動パターン＝02が設定された第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態を総称して「RUSH遊技状態」ともいい、普電作動パターン＝00または01が設定された第1時短遊技状態、第3時短遊技状態及び第6時短遊技状態を総称して「一般遊技状態」ともいう。

10

【 5 5 5 4 】

この「通常遊技状態」及び「一般遊技状態（第1時短遊技状態、第3時短遊技状態及び第6時短遊技状態）」は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第1特別図柄の抽選が可能であり、第1特別図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。

【 5 5 5 5 】

また、「RUSH遊技状態（第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態）」は、右打ちが正規な遊技態様とされ、普通図柄の抽選及び第2特別図柄の抽選が可能であり、第2特別図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。本実施形態においては、第2特別図柄の抽選により、大当りを契機とした第1のルートと小当りを契機とした第2のルートから、約1／3で大当り遊技状態に移行可能となっている（図406参照）。

20

【 5 5 5 6 】

図410（a）に示すように、大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1には、特別図柄の選択図柄（大当り図柄または小当り図柄）に対して、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【 5 5 5 7 】

図410（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1によれば、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して、A時短遊技状態を示す状態フラグ＝1が設定される。また、「特別図柄の選択図柄z1、z4、z5」のときには、普電作動パターン＝02、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝10000回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄z2、z3、z6、z7」のときには、普電作動パターン＝00、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝10000回が設定される。

30

【 5 5 5 8 】

さらに、「特別図柄の選択図柄z1」のときには、切替回数＝1が設定され、「特別図柄の選択図柄z4、z5」のときには、切替回数＝5が設定される。詳しくは後述するが、「切替回数」とは、後述する「第5時短遊技状態」が「第6時短遊技状態」に切り替わる第2特別図柄の可変表示回数である。

【 5 5 5 9 】

40

このように、本実施形態においては、大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第5時短遊技状態」または「第6時短遊技状態」に移行するように構成されている。

ここで、第1特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図407参照）により、第1移行率（40％）で「第6時短遊技状態」に移行し、第2移行率（60％）で「第5時短遊技状態」に移行する。または、第2特別図柄の抽選においては、大当りを契機とした第1のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図407参照）により、第3移行率（100％）で「第5時短遊技状態」に移行し、小当りを契機とした第2のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図407参照）により、第4移行率（80％）で

50

「第 5 時短遊技状態」に移行し、第 5 移行率（20%）で「第 6 時短遊技状態」に移行する。

【5560】

また、大当り遊技状態の終了後に「第 6 時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝00 が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第 1 時短回数である 10000 回が設定可能となっている。

【5561】

また、大当り遊技状態の終了後に「第 5 時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝02 が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第 2 時短回数である 10000 回が設定可能となっている。

10

【5562】

上述した第 1 時短回数及び第 2 時短回数である特別図柄の可変表示回数＝10000 回は、1 日の遊技において成立不可能な回数であり、実質的に無限回수에相当している。このため、大当り遊技状態の終了後に「第 5 時短遊技状態」または「第 6 時短遊技状態」に移行した場合には、大当り遊技状態に移行すること以外に時短遊技状態が終了することがない。したがって、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態と第 5 時短遊技状態または第 6 時短遊技状態の時短遊技状態とを RAM クリアされない限り、無限的にループすることになる。すなわち、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態中を除き、通常遊技状態に移行することがないように構成されている。なお、第 1 時短回数及び第 2 時短回数は、実質的に無限回수에相当する回数であれば、10000 回であることに限定されず、第 1 時短回数と第 2 時短回数とを異ならせてもよい。

20

【5563】

図 410（b）に示すように、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル 2 には、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に対して、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【5564】

図 410（b）に示す遊技状態関連設定テーブル 2 によれば、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して、C 時短遊技状態を示す状態フラグ＝3 が設定される。また、「特別図柄の選択図柄≧10」のときには、普電作動パターン＝00、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝950 回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄≧20」のときには、普電作動パターン＝02、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝950 回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄≧30」のときには、普電作動パターン＝01、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝950 回が設定される。

30

【5565】

このように、本実施形態においては、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第 1 時短遊技状態」、「第 2 時短遊技状態」または「第 3 時短遊技状態」に移行するように構成されている。

ここで、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図 407 参照）により、第 6 移行率（70%）で「第 1 時短遊技状態」に移行し、第 7 移行率（15%）で「第 2 時短遊技状態」に移行し、第 8 移行率（15%）で「第 3 時短遊技状態」に移行する。

40

【5566】

また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第 1 時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝00 が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第 3 時短回数である 950 回が設定可能となっている。

【5567】

また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第 2 時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝02 が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第 4 時短回数である 950 回が設定可能となっている。

【5568】

50

また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第3時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝01が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第5時短回数である950回が設定可能となっている。

【5569】

上述した第3時短回数、第4時短回数及び第5時短回数である特別図柄の可変表示回数＝950回は、C時短遊技状態（第1～3時短遊技状態）からB時短遊技状態（第4時短遊技状態）に移行可能な回数に設定されている。このため、C時短遊技状態（第1～3時短遊技状態）においては、大当り遊技状態に移行するか、B時短遊技状態に移行する以外にC時短遊技状態が終了することがない。また、後述するように、B時短遊技状態に移行すると、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている。したがって、C時短遊技状態に移行した後は、再び通常遊技状態に戻ることはできないように構成されている。

10

【5570】

また、第2時短遊技状態における第4時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数にも設定されている。なお、第4時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であれば、950回であることに限定されない。

【5571】

図410（c）に示すように、特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3には、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

20

【5572】

図410（c）に示す遊技状態関連設定テーブル2によれば、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達すると、B時短遊技状態を示す状態フラグ＝2、普電作動パターン＝02、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝950回が設定される。

【5573】

このように、本実施形態においては、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達すると、「第4時短遊技状態」に移行するように構成されている。ここでの特別図柄の可変表示回数は、第6時短回数である950回が設定可能となっている。

【5574】

上述した第6時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数に設定されている。このため、B時短遊技状態に移行すると、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されていることになる。なお、第6時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であれば、950回であることに限定されない。

30

【5575】

なお、各時短遊技状態における第1移行率～第8移行率は、図407に示す特別図柄判定テーブルの特別図柄の図柄乱数値を変更することにより、適宜設計変更自由である。

ただし、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後において、「第2時短遊技状態」に移行する第7移行率は、「第1時短遊技状態」に移行する第6移行率よりも低いことが望ましい。

40

【5576】

また、「時短終了条件」として第1時短回数～第6時短回数に設定される回数は、適宜設計変更自由である。

ただし、第1時短回数及び第2時短回数は、実質的に無限回数に相当する回数であること、第3時短回数及び第5時短回数は、B時短遊技状態（第4時短遊技状態）に移行可能な回数であること、第4時短回数及び第6時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であることが望ましい。

【5577】

また、本実施形態においては、「時短終了条件」として「特別図柄の可変表示回数」を設定したが、上述した終了条件に加え、「普通図柄の可変表示回数」または「小当りの当

50

選回数」も時短終了条件として設定してもよい。

【5578】

また、本実施形態においては、低・中・高の3種類の普電作動パターン（00、01、02）を備えて構成したが、「第3時短遊技状態」を備えず構成する場合には、普電作動パターン＝00と普電作動パターン＝02との2種類で構成すればよい。この場合に、普電作動パターン＝01が設定される契機となる「特別図柄の選択図柄≧30」は、「特別図柄の選択図柄≧10」または「特別図柄の選択図柄≧20」と同様に遊技状態を設定すればよい。

【5579】

また、本実施形態において遊技状態関連設定テーブルは、「当選時の遊技状態」によらず、遊技状態の設定を行うようにしたが、「当選時の遊技状態」に応じて遊技状態の設定を行うように構成してもよい。「当選時の遊技状態」に応じて遊技状態の設定を行う場合には、「当選時の遊技状態が通常遊技状態」であるときには、「当選時の遊技状態が時短遊技状態」であるときよりも、遊技者にとって有利な遊技状態に移行しやすいように設定することが望ましい。例えば、大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブルにおいては、「当選時の遊技状態が時短遊技状態」であるときには、図410（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1のように、「特別図柄の選択図柄」に応じて普電作動パターン＝00または02が設定されるものの、「当選時の遊技状態が通常遊技状態」であるときには、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して普電作動パターン＝02（有利）を設定することが望ましい。

【5580】

【12-3-6. 特別図柄の変動パターンテーブル】

図411及び図412は、第10のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図411は、第10のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図412は、第10のパチンコ遊技機におけるRUSH遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図411及び図412に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5581】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン及び特別図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。

【5582】

図411及び図412に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルには、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば0～249（250種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図411及び図412の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。

【5583】

メインCPU201は、遊技状態等に応じて図411及び図412のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動表示時間とを決定する。

【5584】

また、メインCPU201は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。サブCPU301は、メインCPU201から受信した特別図柄の変動パターンコ

マンドに基づいて、表示装置 7 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ 3 2 から出力される音演出を制御する。なお、特別図柄の変動パターンコマンドは、第 1 始動口 1 0 1 2 0 に遊技球が入球したことを契機とした第 1 特別図柄の変動パターンであるか、第 2 始動口 1 0 1 4 0 に遊技球が入球したことを契機とした第 2 特別図柄の変動パターンであるかを識別可能に構成されている。ここで、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを区別するときには、第 1 特別図柄の変動パターンコマンドまたは第 2 特別図柄の変動パターンコマンドともいう。

【 5 5 8 5 】

(通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図 4 1 1 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T は、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

10

【 5 5 8 6 】

上述したように、本実施形態においては通常遊技状態においてのみ「時短当り」が判定できるように構成されており、図 4 1 1 (a) に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル T は、特別図柄の当り判定処理の結果(当落)が「時短当り」であるときには、「大当り」とは異なる専用の特別図柄の変動パターン(C 1 H ~ C 4 H) が決定可能に構成されている。

【 5 5 8 7 】

さらに、図 4 1 1 (a) に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル T は、特別図柄の当り判定処理の結果(当落)が「時短当り」であるときには、第 1 時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄 z 1 0」と、第 2 時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄 z 2 0」と、第 3 時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄 z 3 0」とでそれぞれ異なる変動パターンが決定可能に構成されている。

20

【 5 5 8 8 】

通常遊技状態においては、「時短当り」であるときの専用の特別図柄の変動パターン(C 1 H ~ C 4 H) により、「時短当り」であるときの専用の演出として、後述する「カード演出」または「 R U S H 突入演出」を実行することができる。さらに、「時短当り」であるときの「特別図柄の選択図柄」に応じて、変動パターンが決定可能に構成されているので、「時短当り」の「特別図柄の選択図柄」に応じて、移行する遊技状態に対応した演出を行うことができる。

30

【 5 5 8 9 】

また、図 4 1 1 (a) に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル T は、特別図柄の種別が第 2 特別図柄であるときには、通常遊技状態の第 1 特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【 5 5 9 0 】

(一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図 4 1 1 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 1 は、一般遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【 5 5 9 1 】

図 4 1 1 (b) に示す一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル J 1 は、特別図柄の種別が第 2 特別図柄であるときには、一般遊技状態の第 1 特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

40

【 5 5 9 2 】

なお、本実施形態では、一般遊技状態として、第 1 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態及び第 5 時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブル J 1 を構成したが、第 1 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態及び第 5 時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを構成してもよい。

【 5 5 9 3 】

また、本実施形態では、一般遊技状態において時短当りが当選されないが、一般遊技状

50

態においても時短当りを当選可能とする場合には、時短当りであるときには、大当りとは異なる専用の特別図柄の変動パターンを決定可能に構成すればよい。そして、時短当りであるときには、通常遊技状態と一般遊技状態とで異なる特別図柄の変動パターンを決定可能にし、時短当りであるときの専用の演出として、通常遊技状態と一般遊技状態とで異なる演出を行うことが望ましい。

【５５９４】

（ＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図４１２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２は、ＲＵＳＨ遊技状態としての「第２時短遊技状態または第４時短遊技状態」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。図４１２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３は、

10

【５５９５】

図４１２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２と図４１２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３とでは、図４１２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３の方が、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、短い特別図柄の変動表示時間が対応付けられた特別図柄の変動パターンを決定可能に構成されている。

【５５９６】

なお、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技状態における第２時短遊技状態と第４時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルＪ２を構成したが、第２時短遊技状態と第４時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを構成してもよい。さらには、第５時短遊技状態と第２時短遊技状態とを同じ変動パターンテーブルで構成してもよいし、第５時短遊技状態と第４時短遊技状態とを同じ変動パターンテーブルで構成してもよい。

20

【５５９７】

〔１２－３－７．特別図柄の先読み関連データ〕

図４１３は、第１０のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口１０１２０または第２始動口１０１４０に入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

30

【５５９８】

図４１３（ａ）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【５５９９】

図４１３（ａ）に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

40

【５６００】

図４１３（ｂ）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【５６０１】

図４１３（ｂ）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。

【５６０２】

「パラメータ１」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り、時短当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図４１３（ｃ）は、パラメー

50

タ 1 の設定テーブルの一例である。

【5603】

「パラメータ 2」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示される特別図柄の選択図柄を事前に解析した図柄情報であり、図 4 1 3 (d) は、パラメータ 2 の設定テーブルの一例である。

【5604】

「パラメータ 3」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図 4 1 3 (e) は、パラメータ 3 の設定テーブルの一例である。

【5605】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

【5606】

〔12-3-8. 普通図柄の当り判定テーブル〕

図 4 1 4 は、第 10 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 4 1 4 に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている。

【5607】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、第 1 通過ゲート 10126R または第 2 通過ゲート 10126L に遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【5608】

図 4 1 4 に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば 0～65535 の範囲（65536 種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【5609】

メイン CPU 201 は、図 4 1 4 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【5610】

本実施形態では、メイン CPU 201 は、図 4 1 4 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が 0～16383 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メイン CPU 201 は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が 16384～65535 のいずれかである場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【5611】

このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約 1 / 1.00 の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約 1 / 1.00 に限定されるものではない。

【5612】

本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態（普電作動パターン）に応じて第 2 始動口 10140 の開放パターンを異

10

20

30

40

50

ならせることにより、遊技者に与える利益度を異ならせている。

【5613】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、A時短遊技状態、B時短遊技状態とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

【5614】

【12-3-9. 普通図柄判定テーブル】

図415は、第10のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図415に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5615】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、第1通過ゲート10126Rまたは第2通過ゲート10126Lに遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。

【5616】

図415に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～100（101種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【5617】

メインCPU201は、図415に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。

【5618】

図415に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。

【5619】

例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0～98のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「f1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が99、100のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「f2」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「f3」を選択する。

【5620】

なお、「普通図柄の選択図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【5621】

特に、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第1のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄選択の図柄が選択されるように構成してもよい。

【5622】

10

20

30

40

50

また、本実施形態において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図414参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図415参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

【5623】

【12-3-10. 第2始動口の開放パターン決定テーブル】

図416は、第10のパチンコ遊技機における第2始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図416に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5624】

第2始動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに応じて、普電用シャッタ10147の作動態様としての第2始動口10140の開放パターンを決定する際に参照される。

【5625】

図416に示される第2始動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄と、第2始動口10140の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【5626】

また、「第2始動口の開放パターン」は、第2始動口10140の1回目の開放状態における「1回目の開放時間」、第2始動口10140の1回目の閉鎖状態における「1回目のウェイト時間」、第2始動口10140の2回目の開放状態における「2回目の開放時間」、第2始動口10140の2回目の閉鎖状態における「2回目のウェイト時間」、第2始動口10140を閉鎖させて普電用シャッタ10147の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。

【5627】

メインCPU201は、図416に示される第2始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに基づいて、第2始動口10140の開放パターンを決定する。なお、メインCPU201は、第2始動口10140の開放パターンを決定すると、決定した第2始動口10140の開放パターンに対応する第2始動口の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【5628】

本実施形態では、第2始動口の開放パターンとして、第2始動口10140の開放時間が短い不利な「ショート開放パターン（91H01H）」と、第2始動口10140の開放時間が長い有利な「ロング開放パターン（91H02H）」との2種類の開放パターンを備えている。なお、第2始動口の開放パターンとして、3種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

【5629】

特に、本実施形態では、「ショート開放パターン（91H01H）」の開放時間は、極めて短い時間（例えば、0.072秒）が設定されている。このため、普通図柄当りと判定された場合であっても、「ショート開放パターン（91H01H）」が行われるときは、第2始動口10140に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。

【5630】

また、「ロング開放パターン（91H02H）」の開放時間は、第2始動口10140に遊技球が入球可能となることになる長い時間（例えば、5.4秒）が設定されている。

【5631】

図416に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態、第1

10

20

30

40

50

時短遊技状態及び第6時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「f1」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「f2」であるときにも、第2始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（91H01H）」が決定されるように構成されている（「ロング開放パターン（91H02H）」が決定されないように構成されている）。

【5632】

また、第3時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「f1」であるときには、第2始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（91H01H）」が決定され、普通図柄の選択図柄が「f2」であるときには、第2始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（91H02H）」が決定されるように構成されている。

【5633】

また、第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「f1」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「f2」であるときにも、第2始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（91H02H）」が決定されるように構成されている。

【5634】

このため、普電作動パターン＝00は、「ロング開放パターン」が決定され難く、「ショート開放パターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝01は、「ロング開放パターン」と「ショート開放パターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン＝02は、普電作動パターン＝01であるときよりも「ロング開放パターン」が決定され易く、「ショート開放パターン」が決定され難い状態を示していることになる。

【5635】

また、図416に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルの右欄には、「普通図柄の当り判定用乱数値（図414参照）」及び「普通図柄の図柄乱数値（図415参照）」を合算することにより算出され、「ロング開放パターン」が実行される「ロング開放確率」を参考として図示している。本実施形態において、普電作動パターン＝00である場合には、普通図柄当りが1/4であるものの、ロング開放パターンが決定されることはないことから、「ロング開放確率」は0である。また、普電作動パターン＝01である場合には、普通図柄当りが1/4.0であり、ロング開放パターンが決定される普通図柄の選択図柄「f2」の選択率が2/101であることから、「ロング開放確率」は約1/202.0である。また、普電作動パターン＝01である場合には、普通図柄当りが1/4.0であり、すべての普通図柄の選択図柄でロング開放パターンが決定されること（101/101）から、「ロング開放確率」は1/4.0である。

【5636】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は3個に設定されており、いずれかの第2始動口の開放パターンが決定され、第2始動口10140が開放しても、第2始動口10140に3個の遊技球が入球すると、その第2始動口の開放パターンは終了する（第2始動口10140は閉鎖する）ことになる。

【5637】

〔12-3-11. 普通図柄の変動パターンテーブル〕

図417は、第10のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図417に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5638】

普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターン及び普通図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「普通図柄の変動パターン」とは、普通図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも普通図柄の変動表示時間が定められている。

【5639】

図417に示す普通図柄の変動パターンテーブルには、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。また、図417の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上

10

20

30

40

50

示したものである。

【5640】

図417(a)は、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF1の一例であり、

図417(b)は、一般遊技状態における第1時短遊技状態及び第6時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF2の一例であり、

図417(c)は、一般遊技状態における第3時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF3の一例であり、

図417(d)は、RUSH遊技状態における第2時短遊技状態及び第4時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF4の一例であり、

図417(e)は、RUSH遊技状態における第5時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF5の一例である。

【5641】

メインCPU201は、遊技状態に応じて図417のいずれかの普通図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄の選択図柄等に基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【5642】

図417(a)に示す通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF1には、図417(b)～図417(e)に示す普通図柄の変動パターンテーブルF2～F5よりも、最も長い普通図柄の変動表示時間に対応付けられた普通図柄の変動パターン(00H、01H)を決定可能に構成されている。

【5643】

図417(b)に示す第1時短遊技状態及び第6時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF2には、図417(a)に示す通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF1よりも、短い普通図柄の変動表示時間に対応付けられた普通図柄の変動パターン(10H、11H)を決定可能に構成されている。

【5644】

図417(c)に示す第3時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF3には、図417(b)に示す第1時短遊技状態及び第6時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF2よりも、短い普通図柄の変動表示時間に対応付けられた普通図柄の変動パターン(20H、21H、22H、23H)を決定可能に構成されている。

【5645】

図417(d)に示す第2時短遊技状態及び第4時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF4には、図417(c)に示す第3時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF3よりも、短い普通図柄の変動表示時間に対応付けられた普通図柄の変動パターン(30H、31H、32H、33H)を決定可能に構成されている。

【5646】

図417(e)に示す第5時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF5には、図417(d)に示す第2時短遊技状態及び第4時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF4よりも、短い普通図柄の変動表示時間に対応付けられた普通図柄の変動パターン(40H、41H、42H、43H)を決定可能に構成されている。

【5647】

すなわち、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF1、第1時短遊技状態及び第6時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF2、第3時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF3、第2時短遊技状態及び第4時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF4、第5時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF5の順に相対的に普通図柄の平均的な変動表示時間が短くなるように、普通図柄の変動パターン

10

20

30

40

50

テーブルが構成されている。

【5648】

また、図417(c)に示す第3時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF3には、「普通図柄の選択図柄f2」のときに、第2始動口10140が開放することを示唆する「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン(23H)が決定可能に構成されている。また、本実施形態では、普通図柄の変動パターンテーブルF3には、「普通図柄の選択図柄f1」のときにも、ダミー的な「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン(22H)が決定可能に構成されているが、「普通図柄の選択図柄f2」のときにのみ、「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターンが決定可能に構成してもよい。さらには、普通図柄の変動パターンテーブルF3は、「普通図柄の選択図柄f3」のときにも、ダミー的な「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン(22H)を決定可能に構成してもよい。

10

【5649】

なお、本実施形態では、RUSH遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルを、第2時短遊技状態及び第4時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF4と、第5時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF5とで区別して構成したが、第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態を共通の普通図柄の変動パターンテーブルで構成してもよい。

【5650】

[12-3-12. 遊技停止コマンド決定テーブル]

20

図418は、第10のパチンコ遊技機における遊技停止コマンド決定テーブルの一例である。なお、図418に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【5651】

本実施形態においては、後述するように、遊技球の増加数(MY)が規制値(95000個)に到達すると、原則として遊技が停止されることになる。ただし、小当り遊技状態または大当り遊技状態のときに遊技球の増加数(MY)が規制値に到達した場合には、その小当り遊技状態または大当り遊技状態の終了後に遊技が停止されることになる。

【5652】

また、「遊技停止コマンド」とは、遊技球の増加数(MY)に応じて遊技が停止されることに関する情報をサブ制御回路300に送信するコマンドであり、サブ制御回路300では、遊技停止コマンドを受信することにより、表示装置7等において事前に遊技が停止される旨の「遊技停止予告」や遊技停止状態であることの「遊技停止報知」を行うことが可能となる。

30

【5653】

図418に示す遊技停止コマンド決定テーブルには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」と、「遊技停止予告開始条件」と、「遊技停止コマンド」とが対応付けられている。

【5654】

ここで、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加(MY)数に基づき設定され、遊技停止機能の状態を示す情報である。

40

【5655】

この「遊技停止機能作動管理フェーズ」は、後述するように、遊技球の増加数(MY)が初期の境界値未満の84999以下のときには「00H」が設定され、遊技球の増加数(MY)が初期の境界値以上から第1の境界値未満の「第1の計数範囲(85000~89999)」であるときには、「01H」が設定され、遊技球の増加数(MY)が第1の境界値以上から規制値未満の「第2の計数範囲(90000~94999)」であるときには、「02H」が設定されている。また、遊技球の増加数(MY)が規制値以上の「第3の計数範囲(95000~)」である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき(遊技停止状態前)には「03H」が設定され、小当り遊技状態または

50

大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「04H」が設定されている。

【5656】

また、「遊技球の増加数（MY）」とは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数である。詳しくは後述するが、「遊技球の増加数（MY）」は、「差玉数カウンタ」に対応していることになる（遊技球の増加数（MY）＝差玉数カウンタの値）。

【5657】

このように、遊技球の増加数（MY）は、「初期の計数範囲（84999以下）」と、「第1の計数範囲（85000～89999）」と、「第2の計数範囲（90000～94999）」と、「第3の計数範囲（95000～）」とで区画されており、遊技停止機能作動管理フェーズによって識別可能に構成されている。なお、初期の境界値、第1の境界値、規制値の値は、適宜設計変更が自由である。

【5658】

図418に示すように、遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（MY）が初期の計数範囲（84999以下）にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝00Hの場合には、遊技停止コマンドが決定されず、遊技球の増加数（MY）に関するいずれの報知も行われなように構成されている。

【5659】

また、図418に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（MY）が第1の計数範囲（85000～89999）にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝01Hの場合には、第1の計数範囲における「遊技停止予告開始条件」（以下「第1の遊技停止予告開始条件」ともいう）が成立していると、第1遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド＝01Hが決定されるように構成されている。

【5660】

遊技停止コマンド＝01Hに基づく第1遊技停止予告は、後述する「第1遊技停止予告終了条件」が成立するまで継続して実行されることになる。

【5661】

また、図418に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（MY）が第2の計数範囲（90000～94999）にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝02Hの場合には、第2の計数範囲における「遊技停止予告開始条件」（以下「第2の遊技停止予告開始条件」ともいう）が成立していると、第2遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド＝02Hが決定されるように構成されている。

【5662】

遊技停止コマンド＝02Hに基づく第2遊技停止予告は、第1遊技停止予告とは一部が異なる報知態様で、遊技球の増加数（MY）が規制値になるまで継続して実行されることになる。

【5663】

なお、本実施形態においては、第1遊技停止予告と第2遊技停止予告とは異なる報知態様としたが、共通の報知態様としてもよい。遊技停止予告の報知態様等については、詳しくは後述する。

【5664】

また、図418に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（MY）が第3の計数範囲（95000～）にある場合において小当り遊技状態または大当り遊技状態であるときには、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝03Hであるときには、第3遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド＝03Hが決定されるように構成されている。

【5665】

遊技停止コマンド＝03Hに基づく第3遊技停止予告は、第1遊技停止予告及び第2遊技停止予告とは一部が異なる報知態様で、遊技が停止されるまで（小当り遊技状態または大当り遊技状態が終了するまで）継続して実行されることになる。

10

20

30

40

50

【5666】

また、図418に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数(MY)が第3の計数範囲(95000～)にある場合において小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときには、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ=04Hであるときには、遊技停止報知を実行可能な遊技停止コマンド=04Hが決定されるように構成されている。

【5667】

遊技停止コマンド=04Hに基づく遊技停止報知は、遊技停止予告とは報知態様で、バックアップクリアスイッチ176によりRAMクリアされるまで継続して実行されることになる。

【5668】

ここで、図418に示すように、第1の計数範囲の「第1の遊技停止予告開始条件」としては、特別図柄の選択図柄z1の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄z4の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄z5の大当り遊技状態中、第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)、第4時短遊技状態(RUSH遊技状態)、第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)のいずれかの遊技状態であることを設定している。

【5669】

第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態は、いずれもRUSH遊技状態であり、RUSH遊技状態に移行すると大当り遊技状態に移行しやすくなり、遊技者が多量の遊技価値(遊技球)を獲得することが期待できる遊技状態である。特別図柄の選択図柄z1の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄z4の大当り遊技状態中及び特別図柄の選択図柄z5の大当り遊技状態中は、いずれもその大当り遊技状態の終了後に第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)に移行することになり、遊技者が多量の遊技価値(遊技球)を獲得することが期待できる遊技状態である。

したがって、第1の計数範囲の「第1の遊技停止予告開始条件」は、遊技者が多量の遊技価値(遊技球)を獲得することが期待できる遊技状態を設定していることになる。このため、遊技者が多量の遊技価値(遊技球)を獲得することが期待できる遊技状態である場合には、第2の計数範囲よりも事前に遊技停止予告の実行を開始させることができる。

【5670】

第2の計数範囲の「第2の遊技停止予告開始条件」は、まず実行済みフラグによって分岐されている。この「実行済みフラグ」とは、第1遊技停止予告を実行したか否かを判定するためのフラグであり、実行済みフラグ=0は、第1遊技停止予告が実行されていないことを示しており、実行済みフラグ=1は、既に第1遊技停止予告が実行されたことを示している。

【5671】

そして、第2の計数範囲の「第2の遊技停止予告開始条件」としては、実行済みフラグ=0であるときには、遊技球の増加数(MY)が第1の境界値である90000に到達したことを設定している。

【5672】

このため、第1遊技停止予告が実行されていない場合には、第1始動口10120や一般入賞口122等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数(MY)が第1の境界値に到達したときであっても、遊技停止予告の実行が開始されることになる。

【5673】

また、第2の計数範囲の「第2の遊技停止予告開始条件」としては、実行済みフラグ=1であるときには、特別図柄の選択図柄に限定されないすべての大当り遊技状態中、第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)、第4時短遊技状態(RUSH遊技状態)、第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)のいずれかの遊技状態であることを設定している。

【5674】

このため、既に第1遊技停止予告が実行された場合には、遊技者が所定の遊技価値(遊技球)を獲得することが期待できる遊技状態になったときに、遊技停止予告の実行が開始

10

20

30

40

50

されることになる。

【5675】

一方、既に第1遊技停止予告が実行された場合には、第1始動口10120や一般入賞口122等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数(MY)が第1の境界値に到達したときであっても、遊技停止予告の実行が開始されることはない。このため、第1始動口10120や一般入賞口122等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されて、遊技球の増加数(MY)が第1の境界値に到達したものの、遊技球の発射により遊技球の増加数(MY)が第1の境界値を再び下回った場合(第1の計数範囲と第2の計数範囲とを行き来するような場合)であっても、既に第1遊技停止予告が実行されたときには遊技停止予告の実行が開始されることはなく、遊技停止予告による煩わしさを無くすることができる。

10

【5676】

[12-4. 主制御処理]

第10のパチンコ遊技機において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理(各種モジュール)は、第1のパチンコ遊技機において行われる主制御メイン処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、主制御メイン処理、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理について説明し、メインCPU201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

20

【5677】

なお、第10のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【5678】

[12-4-1. 主制御メイン処理]

次に、図419及び図420を参照して、メインCPU201の制御によるメイン処理(主制御メイン処理)について説明する。なお、図419及び図420は、第10のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【5679】

まず、メインCPU201は、電断信号ビットが「0」であるか否かを判定する(ステップS10001)。ステップS10001において、メインCPU201が、電断信号ビットが「0」であると判定した場合(ステップS10001がYES判定の場合)、メインCPU201は、電断を検知中であるとして、ステップS10001の判定処理を繰り返す。

30

【5680】

ステップS10001において、メインCPU201が、電断信号ビットが「0」でないと判定した場合(ステップS10001がNO判定の場合)、メインCPU201は、電断検知中でないとして、ステップS10002に進む。

【5681】

次に、メインCPU201は、ステップS10002において、遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタに、スタックエリア(遊技用エリア)の最終アドレス+1をセットする。そして、以降の処理中、スタックが用いられる場合は、スタックポインタから1を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア(遊技用エリア)をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。

40

【5682】

次に、ステップS10003において、内蔵レジスタの初期設定処理を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、所定のレジスタ(例えばQレジスタ)には、メインRAM203の作業領域

50

(遊技用エリア) の先頭アドレス (上位側) 「F0」H がセットされる。

【5683】

その後、ステップ S10004 において、所定のレジスタ (例えば、E レジスタに) に起動時のバックアップクリアスイッチ 176 の状態情報 (オン/オフ状態) と、設定キー差込口に差し込まれる設定キー 174 の状態情報を格納し、それらの状態を、後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。

【5684】

次いで、メイン CPU 201 は、ウェイト処理を行う (ステップ S10005)。この処理では、メイン CPU 201 は、サブ制御回路 300 側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間 (ウェイト期間) はおよそ 12000 msec である。また、この起動待ち時間において、メイン CPU 201 は、割込み要求信号 (XINT) の発生チェック処理、割込み要求信号発生時の WDT の出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタの更新を行うように制御し、タイマカウンタのタイムアウトが発生したか否かを、タイムアウトレジスタを用いて 1 命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。

【5685】

次いで、メイン CPU 201 は、RAM アクセスの設定処理を行う (ステップ S10006)。この処理で、メイン CPU 201 は、メイン RAM 203 へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。

【5686】

次に、メイン CPU 201 は、指定領域 CRC 検査処理を行う (ステップ S10007)。この処理で、メイン CPU 201 は、メイン RAM 203 の遊技用エリアと領域外エリアに関する CRC 算出を行って、CRC 検査を行う。ここで、CRC 検査で異常 (エラー) と判断された場合には、所定のレジスタ (例えば B レジスタ) にバックアップ異常ありを示すフラグ「1」をセットし、CRC 検査で正常と判断された場合には、所定のレジスタに (例えば B レジスタ)、異常なしを示すフラグ「0」をセットする。

【5687】

なお、CRC 検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった (データの位置や値に異常があった) と判断することができる。

【5688】

次に、ステップ S10008 において、メイン CPU 201 は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、CRC 検査によりメイン RAM 203 に異常があるか否か、電源投入時の設定キー 174、及びバックアップクリアスイッチ 176 の操作、及び設定変更中の電断復帰が否かに応じて起動状態が決定され、その決定された起動状態に基づいて、メイン RAM 203 のクリア範囲 (RAM クリア範囲) が設定される。

【5689】

ここで、CRC 検査で異常 (エラー) と判断された場合には、起動状態が「RAM 異常」として決定され、RAM のクリア範囲には「異常時 RAM クリア範囲」を設定し、遊技復帰不可能エラー処理を行う。遊技復帰不可能エラー処理では WDT のクリア処理、及びリスタート処理を無限ループで繰り返し、例えば、性能表示モニタ 170 に「E」の文字を表示するよう制御し、遊技停止の状態となる。なお、クリア範囲としては、異常時 RAM クリア範囲が設定されるが、このクリア範囲 (異常時 RAM クリア範囲) を設定せずにもそのまま遊技停止の状態としてもよい。

【5690】

また、CRC 検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ 176 が「オフ」で

10

20

30

40

50

あり、かつ、設定キー１７４は「オフ」である場合には、起動状態が「電断復帰」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【５６９１】

また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オフ」であり、かつ、設定キー１７４は「オン」である場合には、起動状態が「設定確認中」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【５６９２】

また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オン」であり、かつ、設定キー１７４が「オン」である場合には、起動状態が「設定変更中」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【５６９３】

また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オン」であり、かつ、設定キー１７４は「オフ」である場合には、起動状態が「ＲＡＭクリア」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【５６９４】

次に、ステップＳ１０００９において、メインＣＰＵ２０１は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１０００８で設定したＲＡＭのクリア範囲のクリアを行う。

【５６９５】

ここで、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われる。

【５６９６】

また、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」には、遊技状態の情報に関する「状態フラグ」及び「普電作動パターン」、後述する「遊技停止機能作動管理フェーズ」が少なくとも含まれている。

このため、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることによって、状態フラグ及び普電作動パターンがクリアされて初期状態の「通常遊技状態」が設定される。さらに、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることによって、「遊技停止機能作動管理フェーズ」がクリアされて遊技球の増加数に基づく遊技停止状態が解除可能となる。すなわち、バックアップクリアスイッチ１７６により「ＲＡＭクリア」されることにより、初期状態の「通常遊技状態」が設定され、遊技停止状態が解除可能となる。

【５６９７】

なお、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」には、後述する「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「ＭＹ判定用カウンタ」を含めてもよい。

【５６９８】

さらに、本実施形態においては、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、共通の「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われるように構成したが、起動状態が「設定変更中」として決定された場合には、「第１のＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われるように構成し、起動状態が「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「第２のＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われるように構成してもよい。このように構成する場合であっても、起動状態が「ＲＡＭクリア」として決定された場合の「第２のＲＡＭクリア範囲」には、「状態フラグ」、「普電作動パターン」、「遊技停止機能作動管理フェーズ」が少なくとも含まれていることが望ましい。

【５６９９】

次に、ステップS10010において、メインCPU201は、所定のレジスタ（例えば、HLレジスタ）にメインRAM203の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。

【5700】

次いで、ステップS10011において、メインCPU201は、ステップS10010でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータを格納するデータ格納処理を行う。このデータ格納処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理（図121参照）と同様である。

10

【5701】

次いで、ステップS10012において、メインCPU201は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインCPU201は、設定キー174が設定キー差込口に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行う。この設定変更確認処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理（図122、図123参照）と同様である。

【5702】

次に、ステップS10013において、メインCPU201は、遊技復帰処理を行う。この処理では、メインCPU201は、遊技機の電源投入（起動時）の際に、起動状態に応じて、電断復帰時の初期設定処理を行う。この遊技復帰処理については、詳しくは後述する。

20

【5703】

次に、ステップS10014において、メインCPU201は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。この処理では、メインCPU201は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ1の値は「0」となり、割込み許可レジスタ2の値も「0」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ1の値が「0」の間）、マスカブル割込みは禁止される。

【5704】

次に、ステップS10015において、メインCPU201は、電断判定処理を行う。この電断判定処理では、メインCPU201は、電断が検知されたか否か（すなわち、XINTが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合に電断設定処理を行う。電断設定処理では、メインCPU201は、電断検知フラグをメインRAM203の作業領域（領域外エリア）に格納し、メインRAM203の遊技用エリアと領域外エリアに関するCRC算出を行い、CRC算出結果（指定領域CRC値）を、所定のレジスタ（例えば、HLレジスタ）に格納する。その後、RAMアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインRAM203へのアクセスを禁止して、電断まで待機することになる。この電断設定処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される電断設定処理（図125、図126参照）と同様である。

30

【5705】

次に、ステップS10016において、メインCPU201は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メインCPU201は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。

40

【5706】

この後、ステップS10017において、メインCPU201は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、領域外エリアの処理となる。メインCPU201は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メインRAM203作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ集計除算処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理（図127、図128参照）と同様である。

【5707】

50

次に、ステップS10018において、メインCPU201は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。ここで、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値が共に「1」にセットされる。

【5708】

次に、ステップS10019において、メインCPU201は、システム周期時間（6 msec：割込み周期（2 msec）の3倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メインCPU201は、メインRAM203の作業領域（遊技用エリア）の割込みカウンタ領域に格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から3減算した値が「0」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、後述するシステムタイマ割込み処理（図439参照）において毎に1加算され、システム周期時間経過時には「3」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から3減算した値が「0」である場合には、ステップS10019の判定は「YES」となり、割込みカウンタの値から3減算した値が「0」でない場合、ステップS10019の判定は「NO」となる。

10

【5709】

ステップS10019において、メインCPU201が、システム周期時間が経過していないと判定した場合（ステップS10019がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をステップS10014の処理に戻し、ステップS10014以降の処理を行う。

【5710】

一方、ステップS10019において、メインCPU201が、システム周期時間が経過したと判定した場合（ステップS10019がYES判定の場合）、メインCPU201は、ステップS10020において、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理は、割込みカウンタ領域に格納された値（割込みカウンタの値）から1減算する処理を3回行うものである。この処理により、主制御メイン処理内の割込み禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる（「0」になる）。

20

【5711】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、6 msecの割込み禁止区間（ステップS10014～ステップS10018の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、6 msec毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の3倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の2倍以上で且つ3倍以外の値にしてもよい。

30

【5712】

次いで、メインCPU201は、主制御コマンド送受信処理を行う（ステップS10021）。この処理では、メインCPU201は、主に、払出制御のコマンド送受信処理を行う。この主制御コマンド送受信処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御コマンド送受信処理（図129参照）と同様である。

【5713】

次いで、メインCPU201は、特別図柄制御処理を行う（ステップS10022）。この処理では、メインCPU201は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。この特別図柄制御処理については、詳しくは後述する。

40

【5714】

次いで、メインCPU201は、普通図柄制御処理を行う（ステップS10023）。この処理では、メインCPU201は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。この普通図柄制御処理については、詳しくは後述する。

【5715】

次いで、メインCPU201は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う（ステップS10024）。この処理では、メインCPU201は、第1特別図柄表示LED、第2特別図柄表示LED、普通図柄表示LED、保留表示LED等に出力する表示データの設定処

50

理を行う。

【5716】

次いで、メインCPU201は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップS10025）。この処理では、メインCPU201は、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理等を行う。その後、ステップS10026において、メインCPU201は、試射試験信号の生成処理を行う。なお、試射試験信号の生成処理は、メインRAM203の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。

【5717】

次いで、メインCPU201は、ポート出力処理を行う（ステップS10027）。この処理では、メインCPU201は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理、WDTの出力処理を行う。

10

【5718】

次いで、メインCPU201は、状態監視処理を行う（ステップS10028）。この処理では、メインCPU201は、発射位置判定処理（発射位置に変化があれば、発射位置コマンドの送信予約処理を行う）、遊技異常検知判定処理（異常があれば、遊技異常検知コマンドの送信予約処理を行う）、払出異常検知判定処理（異常があれば、払出異常検知コマンドの送信予約処理を行う）を行う。

【5719】

そして、ステップS10028の処理後、メインCPU201は、処理をステップS10014の処理に戻し、ステップS10014以降の処理を行う。

20

【5720】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、起動後、ウェイト処理（ステップS10005）の実行前に、バックアップクリアスイッチ176の状態情報、及び、設定キー174の状態情報の退避する（ステップS10004）。このような処理を設けた場合、例えばウェイト期間中に設定キー差込口に対し設定キー174の操作が行われても（オン／オフされても）、電源投入時におけるこれらの状態情報を確保しておくことができるので、本実施形態では、起動時のバックアップクリアスイッチ176の操作状況、及び設定キー174の操作状況を、より確実に把握して、遊技機に対する操作を正確に識別することができる。

【5721】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップS10020以降の処理）の実行前に、6msecの割込み禁止区間（ステップS10014～ステップS10018の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップS10015）、初期値乱数更新処理（ステップS10016）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップS10017）等が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技の出玉性能等に影響を与える値や遊技全体を通じて集計される値の管理処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路200で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路200の処理負荷を軽減することができる。

30

【5722】

【12-4-2. 遊技復帰処理】

次に、図421を参照して、主制御メイン処理中に行われる遊技復帰処理について説明する。図421は、第10のパチンコ遊技機における遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。

40

【5723】

S10040において、メインCPU201は、起動状態をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10041に移す。

【5724】

ここで、本実施形態では、起動状態の値が、「RAM異常」、「電断復帰」、「設定確認中」、「設定変更中」及び「RAMクリア」の5つの状態の値を備えている。ただし、

50

起動状態の値が「RAM異常」であるときには、上記ステップS10008の起動状態チェック処理において無限ループが繰り返され、本処理に移ることはない。このため、本処理においては、起動状態の値が、「電断復帰」、「設定確認中」、「設定変更中」及び「RAMクリア」の4つの状態の値がロードされることになる。

【5725】

S10041において、メインCPU201は、起動状態の値が「電断復帰」を示す値であるか否かを判定する。メインCPU201は、起動状態の値が「電断復帰」を示す値であると判定された場合には、処理をS10042に移し、起動状態の値が「電断復帰」を示す値でないと判定された場合には、処理をS10043に移す。

【5726】

S10042において、メインCPU201は、第2初期値設定処理を行う。この第2初期値設定処理においては、メインRAM203内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインRAM203内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインRAM203内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。その後、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となり、「電断復帰コマンド」の送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10046に移す。

【5727】

S10043において、メインCPU201は、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値であるか否かを判定する。メインCPU201は、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値であると判定された場合には、処理をS10044に移し、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値でないと判定された場合（すなわちRAMクリアを示す値であると判定された場合）には、処理をS10045に移す。

【5728】

S10044において、メインCPU201は、「設定操作コマンド」の送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、システムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439参照）においてサブ制御回路300に送信される。また、遊技許可フラグをオフにセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10046に移す。

【5729】

S10045において、メインCPU201は、第1初期値設定処理を行う。この第1初期値設定処理においては、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ構築されたメインRAM203内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。その後、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となり、「初期化コマンド」の送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10046に移す。

【5730】

S10047において、メインCPU201は、遊技停止機能初期値設定処理を行う。この遊技停止機能初期値設定処理においては、メインRAM203の領域外エリアに記憶されている「遊技停止機能作動管理フェーズ」、「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「MY判定用カウンタ」等の初期設定を行う。この遊技停止機能初期値設定処理の詳細については、詳しくは後述する。メインCPU201は、S10047の処理を実行した後、遊技復帰処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻す。

【5731】

〔12-4-3. 遊技停止機能初期値設定処理〕

10

20

30

40

50

次に、図 4 2 2 を参照して、遊技復帰処理中に行われる遊技停止機能初期値設定処理について説明する。図 4 2 2 は、第 1 0 のパチンコ遊技機における遊技停止機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。

【5 7 3 2】

S 1 0 0 4 7 - 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、保護レジスタの退避処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 0 4 7 - 2 に移す。

【5 7 3 3】

S 1 0 0 4 7 - 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の領域外エリアに記憶されている「獲得遊技球数」をクリアする。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 0 4 7 - 3 に移す。

【5 7 3 4】

ここで、「獲得遊技球数」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、各種入賞口に遊技球が入球したときに払い出される賞球数の情報を一時的に記憶し、記憶した賞球数を「差玉数カウンタ」に加算するための情報である。

【5 7 3 5】

S 1 0 0 4 7 - 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の領域外エリアに記憶されている「MY 判定用カウンタ」をクリアする。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 0 0 4 7 - 3 の処理を実行した後、処理を S 1 0 0 4 7 - 4 に移す。

【5 7 3 6】

ここで、「MY 判定用カウンタ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数を判定するための情報である。この「MY 判定用カウンタ」は、後述するように、「差玉数カウンタ」を 1 0 0 0 で除算した情報（「差玉数カウンタ」／1 0 0 0）に対応している。例えば、差玉数カウンタが 8 9 0 0 0 ～ 8 9 9 9 9 であれば、MY 判定用カウンタ＝8 9 となり、差玉数カウンタが 9 0 0 0 0 ～ 9 0 9 9 9 であれば、MY 判定用カウンタ＝9 0 となる。

【5 7 3 7】

S 1 0 0 4 7 - 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 0 4 7 - 5 に移す。

【5 7 3 8】

上述したように、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数に基づき設定され、遊技停止機能の状態を示す情報である。

【5 7 3 9】

この「遊技停止機能作動管理フェーズ」は、差玉数カウンタが初期の境界値未満の 8 4 9 9 9 以下のときには、「0 0 H」が設定され、差玉数カウンタが初期の境界値以上から第 1 の境界値未満（第 1 の計数範囲）の 8 5 0 0 0 ～ 8 9 9 9 9 であるときには、「0 1 H」が設定され、差玉数カウンタが第 1 の境界値以上から規制値未満（第 2 の計数範囲）の 9 0 0 0 0 ～ 9 4 9 9 9 であるときには、「0 2 H」が設定される。

また、差玉数カウンタが規制値以上（9 5 0 0 0 以上）である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「0 3 H」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「0 4 H」が設定されている。

【5 7 4 0】

なお、初期の境界値（8 5 0 0 0）、第 1 の境界値（9 0 0 0 0）、規制値（9 5 0 0 0）の値は、適宜設計変更が自由である。さらに、複数の境界値（初期の境界値、第 1 の境界値）を無くし、1 つの境界値としてもよい。1 つの境界値とする場合には、上述した第 1 の境界値の値を採用することが望ましい。

【5 7 4 1】

S 1 0 0 4 7 - 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、「遊技停止機能作動管理フェーズ

10

20

30

40

50

」の値が 03H 以上であるか（03H または 04H であるか）否かを判定する。メイン CPU 201 は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が 03H 以上であると判定された場合には、処理を S10047-6 に移し、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が 03H 以上でないと判定された場合には、処理を S10047-7 に移す。

【5742】

S10047-6 において、メイン CPU 201 は、メイン RAM 203 の領域外エリアに記憶されている「遊技停止機能作動管理フェーズ」をクリアする（すなわち、「遊技停止機能作動管理フェーズ」に 01 をセットする）。メイン CPU 201 は、本処理を実行した後、処理を S10047-7 に移す。

【5743】

S10047-7 において、メイン CPU 201 は、メイン RAM 203 の領域外エリアに記憶されている「差玉数カウンタ」をクリアする。メイン CPU 201 は、本処理を実行した後、処理を S10047-8 に移す。

【5744】

ここで、「差玉数カウンタ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数（MY）を計数するための情報である。この「差玉数カウンタ」は、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数に対応していることになる。

【5745】

S10047-8 において、メイン CPU 201 は、S10047-1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、遊技停止機能初期値設定処理を終了する。

【5746】

このように、本実施形態の遊技停止機能初期値設定処理によれば、遊技機の電源投入後（電断復帰後）には、「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「MY 判定用カウンタ」がクリアされることになる。

【5747】

また、遊技機の電源投入後（電断復帰後）に、差玉数カウンタが規制値未満（9499 以下）であとときには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」がクリアされ、差玉数カウンタが規制値以上（95000 以上）であとときには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」が保持されることになる。これにより、差玉数カウンタが規制値以上となった場合（遊技停止機能作動管理フェーズ = 03H 及び 04H）は、バックアップクリアスイッチ 176 により「RAM クリア」されない限りは、遊技停止状態が保持されることになる。

【5748】

[12-4-4. 特別図柄制御処理]

次に、図 423 を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 423 は、第 10 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【5749】

図 423 に示されるように、メイン CPU 201 は、まず、S10101 において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン CPU 201 は、S10101 の処理を実行した後、処理を S10102 に移す。

【5750】

なお、図示しないが、メイン CPU 201 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S10101 の処理に先だって、メイン RAM 203 内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【5751】

S10102 において、メイン CPU 201 は、S10101 でロードした特別図柄の制御状態番号が 0 であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メイン CPU 201 は、特別図柄の制御番号が 0 でないと判定した場合には処理

10

20

30

40

50

を S 1 0 1 0 8 に移し、特別図柄の制御番号が 0 であると判定した場合には処理を S 1 0 1 0 3 に移す。

【5752】

S 1 0 1 0 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に第 2 特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第 2 特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、第 2 特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理を S 1 0 1 0 4 に移し、第 2 特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理を S 1 0 1 0 5 に移す。

【5753】

S 1 0 1 0 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域に第 1 特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第 1 特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、第 1 特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理を S 1 0 1 0 7 に移し、第 1 特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理を S 1 0 1 0 6 に移す。

【5754】

S 1 0 1 0 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に記憶されている第 2 特別図柄の始動情報を、メイン RAM 2 0 3 の特別図柄判定記憶領域 (0) にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域 (0) にシフトし、第 2 特別図柄始動記憶領域 (2) に記憶された始動情報を第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) にシフトすることになる。

【5755】

S 1 0 1 0 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域に記憶されている第 1 特別図柄の始動情報を、メイン RAM 2 0 3 の特別図柄判定記憶領域 (0) にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メイン RAM 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域 (0) にシフトし、第 1 特別図柄始動記憶領域 (2) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に記憶された始動情報を第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (3) にシフトすることになる。

【5756】

S 1 0 1 0 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域及び第 2 特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報 (第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の保留個数) が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 3 9 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 3 0 0 が受信すると、サブ CPU 3 0 1 はデモ表示演出を行う。

【5757】

S 1 0 1 0 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 4 2 4 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 0 1 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) に戻す。

【5758】

なお、メイン CPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理 (S 1 0 1 0 1 ~ S 1 0 1 0 8) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【5759】

このように、本実施形態では、第 1 0 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行さ

10

20

30

40

50

れる優先変動機としてもよいし、第1始動口11120または第2始動口10140への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【5760】

〔12-4-5. 特別図柄管理処理〕

次に、図424を参照して、特別図柄制御処理（図423参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図424は、第10のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【5761】

図424に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「7」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【5762】

S10111において、メインCPU201は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が0であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば2msc周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、特別図柄の待ち時間が0でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図423参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が0であると判定した場合には処理をS10112に移す。

【5763】

S10112において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインCPU201は、S10112の処理を実行した後、処理をS10113に移す。なお、メインCPU201は、S10112の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S10113以降の処理を行う。

【5764】

S10113において、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS10113の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図425を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS10114に移す。

【5765】

S10114において、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS10114の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図426を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS10115に移す。

【5766】

S10115において、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS10115の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図430を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS10116に移す。

【5767】

S10116において、メインCPU201は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このS10116の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図432を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS10117に移す。

【5768】

S10117において、メインCPU201は、小当り遊技開放中処理を行う。このS

10

20

30

40

50

10117の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図433を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理をS10118に移す。

【5769】

S10118において、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS10118の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図434を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU201は、処理をS10119に移す。

10

【5770】

S10119において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS10119の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図435を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU201は、処理をS10120に移す。

【5771】

S10120において、メインCPU201は、大当り遊技状態終了処理を行う。このS10120の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図436を参照して後述する。

20

【5772】

メインCPU201は、S10113～S10120の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図423参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【5773】

〔12-4-6．特別図柄可変表示開始処理〕

次に、図425を参照して、特別図柄管理処理（図424参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図425は、第10のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【5774】

S10121において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図424参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定した場合には処理をS10122に移す。

30

【5775】

S10122において、メインCPU201は、大当り、小当り、時短当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図406に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインCPU201は、S10122の処理を実行した後、処理をS10123に移す。

40

【5776】

S10123において、メインCPU201は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図407に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記S10122の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインCPU201は、S10123の処理を実行した後、処理をS10124に移す。

50

【 5 7 7 7 】

なお、上述したように、時短遊技状態においては「時短当り」を無視するように制御する場合には、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、ハズレの停止態様となる特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドを決定すればよい。

【 5 7 7 8 】

S 1 0 1 2 4 において、メインCPU 2 0 1 は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の判定結果が大当りまたは小当りである場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、特別図柄の当り判定処理が大当りである場合には、図 4 0 8 に示す大当り種類決定テーブルを決定し、特別図柄の当り判定処理が小当りである場合には、図 4 0 9 に示す小当り種類決定テーブルを決定する。また、大当り遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設定する場合には、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインRAM 2 0 3 の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メインCPU 2 0 1 は、S 1 0 1 2 4 の処理を実行した後、処理をS 1 0 1 2 5 に移す。

10

【 5 7 7 9 】

S 1 0 1 2 5 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図 4 1 1 及び図 4 1 2 のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。メインCPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 1 2 6 に移す。

20

【 5 7 8 0 】

本実施形態の特別図柄の変動パターン決定処理では、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して通常遊技状態である場合には、図 4 1 1 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブルTを決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルTを参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

また、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して一般遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態、第 6 時短遊技状態）である場合には、図 4 1 1 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ 1 を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルJ 1 を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

30

また、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して、第 2 時短遊技状態または第 4 時短遊技状態である場合には図 4 1 2 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ 2 を決定し、第 5 時短遊技状態である場合には図 4 1 2 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ 3 を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルJ 2 、J 3 を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

40

【 5 7 8 1 】

S 1 0 1 2 6 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記S 1 0 1 2 5 の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインCPU 2 0 1 は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインRAM 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットし、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に特別図柄の変動表示を開始させる。メインCPU 2 0 1 は、S 1

50

0126の処理を実行した後、処理をS10127に移す。

【5782】

S10127において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図424参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S10127の処理を実行した後、処理をS10128に移す。

【5783】

S10128において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S10128の処理を実行した後、処理をS10129に移す。

【5784】

S10129において、メインCPU201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、S10123で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、S10125で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439参照）において、サブ制御回路300に送信される。

【5785】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【5786】

【13-4-7. 特別図柄可変表示終了処理】

次に、図426を参照して、特別図柄管理処理（図424参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図426は、第10のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【5787】

S10141において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図424参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定した場合には処理をS10142に移す。

【5788】

S10142において、メインCPU201は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間（例えば、540ms）を決定する。その後、メインCPU201は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットし、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に特別図柄の停止表示をさせる。メインCPU201は、S10142の処理を実行した後、処理をS10143に移す。

【5789】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた1つの図柄確定

10

20

30

40

50

時間（例えば、540ms）を決定してもよい。

【5790】

S10143において、メインCPU201は、時短管理処理を行う。この時短管理処理では、特別図柄の変動表示を終了したときに、時短遊技状態の終了判定や、B時短遊技状態またはC時短遊技状態への移行判定が行われる。この時短管理処理の詳細については、図427を参照して後述する。メインCPU201は、S10143の処理を実行した後、処理をS10144に移す。

【5791】

S10144において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図424のS10115参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S10144の処理を実行した後、処理をS10145に移す。

【5792】

S10145において、メインCPU201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この特別図柄演出停止コマンドは、第1特別図柄に対応した第1特別図柄演出停止コマンドと第2特別図柄に対応した第2特別図柄演出停止コマンドとで構成されている。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S10145の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図424参照）に戻す。

【5793】

〔12-4-8. 時短管理処理〕

次に、図427を参照して、特別図柄可変表示終了処理中でメインCPU201により実行される時短管理処理について説明する。図427は、第10のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【5794】

S10151において、メインCPU201は、特別図柄の時短カウンタを減算する特別図柄の時短カウンタ減算処理を行う。

【5795】

ここで、本実施形態においてはメインRAM203にある「時短カウンタ」は、時短終了条件の特別図柄の可変表示回数に対応する「特別図柄時短カウンタ」で構成されている。この「特別図柄時短カウンタ」は、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示が終了するごとに減算されていく。

【5796】

この特別図柄の時短カウンタ減算処理では、状態フラグを参照して時短遊技状態である場合には、特別図柄時短カウンタから1を減算して更新する処理を行う。なお、通常遊技状態である場合には、特別図柄時短カウンタの減算は行われない。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10152に移す。

【5797】

S10152において、メインCPU201は、状態フラグを参照して時短遊技状態であるか否かを判定する。メインCPU201は、時短遊技状態であると判定した場合には、処理をS10153に移し、時短遊技状態でないと判定した場合には、処理をS10154に移す。

【5798】

S10153において、メインCPU201は、特別図柄時短カウンタ=0であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄時短カウンタ=0であると判定した場合には、処理をS10154に移し、時短カウンタ=0でないと判定した場合には、処理をS10155に移す。

【5799】

S 1 0 1 5 4において、メインCPU 2 0 1は、時短情報をクリアにする。ここで、時短情報としては、特別図柄時短カウンタ、状態フラグ、普電作動パターンをクリア(= 0をセット)する。このため、時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メインCPU 2 0 1は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 1 5 5に移す。

【5 8 0 0】

S 1 0 1 5 5において、メインCPU 2 0 1は、B時短遊技状態移行判定処理を行う。このB時短遊技状態移行判定処理では、B時短遊技状態に移行する特別図柄の可変表示回数を計数するための「天井カウンタ」を加算し、天井カウンタが天井値に到達すると、B時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このB時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図4 2 8を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 1 5 6に移す。

10

【5 8 0 1】

S 1 0 1 5 6において、メインCPU 2 0 1は、C時短遊技状態移行判定処理を行う。このC時短遊技状態移行判定処理では、時短当りであるか否かを判定し、時短当りである場合には、特別図柄の選択図柄(時短図柄)に基づいて、C時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このC時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図4 2 9を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 1 5 8に移す。

【5 8 0 2】

S 1 0 1 5 7において、メインCPU 2 0 1は、状態フラグを参照し、A時短遊技状態を示す状態フラグ= 1である場合に、A時短遊技状態移行判定処理を行う。このA時短遊技状態移行判定処理では、A時短遊技状態であり、かつ、第2特別図柄の可変表示の終了である場合には、切替回数を記憶する切替回数カウンタから1を減算して更新する。そして、切替回数カウンタ= 0である場合に、普電作動パターン= 0 0をセットする。これにより、A時短遊技状態である場合に、第5時短遊技状態から第6時短遊技状態に移行可能となり、右打ちの遊技状態から左打ちの遊技状態に変更可能となる。このため、切替回数は、第2特別図柄の可変表示回数により左打ちに戻す回数でもある。メインCPU 2 0 1は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 1 5 8に移す。

20

【5 8 0 3】

S 1 0 1 5 8において、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して遊技状態を確認して、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを決定する。メインCPU 2 0 1は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 1 5 9に移す。

30

【5 8 0 4】

本実施形態においては、状態フラグ= 1である場合には、通常遊技状態を示す第0遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ= 3かつ普電作動パターン= 0 0である場合には、第1時短遊技状態を示す第1遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ= 3かつ普電作動パターン= 0 2である場合には、第2時短遊技状態を示す第2遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ= 3かつ普電作動パターン= 0 1である場合には、第3時短遊技状態を示す第3遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ= 2である場合には、第4時短遊技状態を示す第4遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ= 1かつ普電作動パターン= 0 2である場合には、第5時短遊技状態を示す第5遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ= 1かつ普電作動パターン= 0 0である場合には、第6時短遊技状態を示す第6遊技状態指定コマンドを決定する。

40

【5 8 0 5】

S 1 0 1 5 9において、メインCPU 2 0 1は、上記S 1 0 1 5 8で決定された遊技状態指定コマンドを送信バッファにセットする遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図4 3 9参照)において、サブ制御回路3 0 0に送信される。そして、メインCPU 2 0 1は、本処理の後、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理に戻す。

【5 8 0 6】

50

〔12-4-9. B時短遊技状態移行判定処理〕

次に、図428を参照して、時短管理処理中でメインCPU201により実行されるB時短遊技状態移行判定処理について説明する。図428は、第10のパチンコ遊技機におけるB時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

〔5807〕

S10155-1において、メインCPU201は、天井カウンタを加算する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理においては、天井カウンタに1を加算して更新する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10155-2に移す。

〔5808〕

S10155-2において、メインCPU201は、天井カウンタ＝天井値（例えば、950回）であるか否かを判定する。メインCPU201は、天井カウンタ＝天井値であると判定した場合には、処理をS10155-3に移し、天井カウンタ＝天井値でないと判定した場合には、B時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

〔5809〕

S10155-3において、メインCPU201は、天井カウンタをクリア（＝0をセット）する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10155-4に移す。

〔5810〕

S10155-4において、メインCPU201は、B時短遊技状態に移行させるためのB時短遊技状態設定処理を行う。このB時短遊技状態設定処理においては、図410（c）に示す遊技状態関連設定テーブル3を参照し、B時短遊技状態を示す状態フラグ＝2を設定するとともに、普電作動パターン＝02を設定し、「B時短終了条件」として「特別図柄時短カウンタ」に時短回数（例えば950回）をセットする。なお、B時短遊技状態設定処理において、普電作動パターン＝01または00を設定してもよい。メインCPU201は、本処理を実行した後は、B時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

〔5811〕

〔12-4-10. C時短遊技状態移行判定処理〕

次に、図429を参照して、時短管理処理中でメインCPU201により実行されるC時短遊技状態移行判定処理について説明する。図429は、第10のパチンコ遊技機におけるC時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

〔5812〕

S10156-1において、メインCPU201は、状態フラグを参照して通常遊技状態であるか否かを判定する。メインCPU201は、通常遊技状態であると判定した場合には、処理をS10156-2に移し、通常遊技状態でないと判定した場合には、C時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

〔5813〕

S10156-2において、メインCPU201は、時短当りであるか否かを判定する。メインCPU201は、時短当りであると判定した場合には、処理をS10156-3に移し、時短当りでないと判定した場合には、C時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

〔5814〕

S10156-3において、メインCPU201は、C時短遊技状態に移行させるためのC時短遊技状態設定処理を行う。このC時短遊技状態設定処理においては、図410（b）に示す遊技状態関連設定テーブル2を参照し、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に基づいて、状態フラグ＝3を設定するとともに、普電作動パターン、「C時短終了条件」として「特別図柄時短カウンタ」に時短回数（例えば950回）をセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後は、C時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

10

20

30

40

50

【5815】

このように、本実施形態においては、通常遊技状態において時短当りと判定されたときに限り、C時短遊技状態に移行可能となっている。なお、遊技状態によらず、時短当りと判定されたときには、C時短遊技状態に移行可能に構成してもよい。

【5816】

[12-4-11. 特別図柄遊技判定処理]

次に、図430を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図430は、第10のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【5817】

S10161において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定した場合には処理をS10162に移す。

【5818】

S10162において、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインCPU201は、大当りであると判定した場合には、処理をS10163に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をS10172に移す。

【5819】

S10163において、メインCPU201は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当り遊技状態のときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10164に移す。

【5820】

S10164において、メインCPU201は、第1ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第1ルート大当り開始準備設定処理においては、図408に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM203の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図408に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10165に移す。

【5821】

S10165において、メインCPU201は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示LEDデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10166に移す。

【5822】

S10166において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数をクリアする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10167に移す。

【5823】

S10167において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コ

10

20

30

40

50

マンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10168に移す。

【5824】

S10168において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10169に移す。

【5825】

S10169において、メインCPU201は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【5826】

S10172において、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインCPU201は、小当りであると判定した場合には、処理をS10173に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をS10181に移す。

【5827】

S10173において、メインCPU201は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、小当り遊技状態のときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた小当り信号」生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10174に移す。

【5828】

S10174において、メインCPU201は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、図409に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインRAM203の小当り開放回数の上限值にセットする。次に、図409に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。

【5829】

さらに、小当り開始準備設定処理においては、図409に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V入賞口10156の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインRAM203内のV入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、V作動フラグをオンにする。なお、V入賞口10156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド11160に関するV入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図439参照）において行われる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10175に移す。

【5830】

S10175において、メインCPU201は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10177に移す。

【5831】

S10177において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10178に移す。

10

20

30

40

50

【5832】

S10178において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10179に移す。

【5833】

S10179において、メインCPU201は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインCPU201は、S10169の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【5834】

S10181において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図431を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【5835】

〔12-4-12. 特別図柄遊技終了処理〕

次に、図431を参照して、特別図柄遊技判定処理中でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図431は、第10のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【5836】

S10191において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10192に移す。

【5837】

S10192において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインRAM203内の特別図柄判定記憶領域(0)に記憶された始動情報をクリアする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10193に移す。

【5838】

S10193において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図439)において、サブ制御回路300に送信される。そして、メインCPU201は、本処理を実行した後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。

【5839】

〔12-4-13. 小当り遊技閉鎖中処理〕

次に、図432を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図432は、第10のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【5840】

S10201において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定した場合には処理をS10202に移す。

【5841】

S 1 0 2 0 2 において、メインCPU 2 0 1 は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メインRAM 2 0 3 内の所定領域に格納される。メインCPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 2 0 3 に移す。

【5 8 4 2】

S 1 0 2 0 3 において、メインCPU 2 0 1 は、メインCPU 2 0 1 は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1 は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をS 1 0 2 0 9 に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をS 1 0 2 0 4 に移す。

10

【5 8 4 3】

S 1 0 2 0 4 において、メインCPU 2 0 1 は、小当り遊技状態において第2大入賞口1 0 1 5 1 に入球した遊技球の個数（第2大入賞口1 0 1 5 1 の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第2大入賞口カウンスイッチ1 0 1 5 2 により計数された第2大入賞口カウンタの値が、予め規定された第2大入賞口1 0 1 5 1 の最大入賞個数の値（例えば1 0 個）であるか否かが判定される。メインCPU 2 0 1 は、第2大入賞口1 0 1 5 1 の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をS 1 0 2 0 5 に移し、第2大入賞口1 0 1 5 1 の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をS 1 0 2 0 9 に移す。

【5 8 4 4】

S 1 0 2 0 5 において、メインCPU 2 0 1 は、小当り開放回数カウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 2 0 6 に移す。

20

【5 8 4 5】

S 1 0 2 0 6 において、メインCPU 2 0 1 は、第2大入賞口1 0 1 5 1 を開放させる第2大入賞口の開放設定処理を行う。この第2大入賞口の開放設定処理においては、上記S 1 0 1 2 4 で決定した図4 0 9 に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第2大入賞口1 0 1 5 1 の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインRAM 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第2特電用ソレノイド1 0 1 5 5 に対して、第2大入賞口1 0 1 5 1 を開放させるための第2大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第2大入賞口1 0 1 5 1 が開放することになる。メインCPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 2 0 7 に移す。

30

【5 8 4 6】

S 1 0 2 0 7 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、後述する小当り遊技開放中処理が行われることとなる。メインCPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理をS 1 0 2 0 8 に移す。

【5 8 4 7】

S 1 0 2 0 8 において、メインCPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

40

【5 8 4 8】

S 1 0 2 0 9 において、メインCPU 2 0 1 は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にV入賞口1 0 1 5 6 への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ1 0 1 5 7 による検出があったか否か）を判定する。メインCPU 2 0 1 は、V入賞検出があったと判定した場合には、処理をS 1 0 2 1 0 に移し、V入

50

賞検出がなかったと判定した場合には、処理を S 1 0 2 1 8 に移す。

【 5 8 4 9 】

S 1 0 2 1 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板 1 8 4 を介してホールコンピュータ 1 8 6 に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板 1 8 4 に出力する。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 2 1 1 に移す。

【 5 8 5 0 】

S 1 0 2 1 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第 2 ルート大当り開始準備設定処理においては、図 4 0 8 に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメイン RAM 2 0 3 の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図 4 0 8 に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて OP 待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定した OP 待ち時間（オープニング時間）をメイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットする。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 2 1 2 に移す。

【 5 8 5 1 】

S 1 0 2 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第 2 のルートからの大当り遊技状態は、2 ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 2 1 3 に移す。

【 5 8 5 2 】

S 1 0 2 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示 LED データをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 2 1 4 に移す。

【 5 8 5 3 】

S 1 0 2 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メイン CPU 2 0 1 は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数カウンタをクリアする処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 2 1 5 に移す。

【 5 8 5 4 】

S 1 0 2 1 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 2 1 6 に移す。

【 5 8 5 5 】

S 1 0 2 1 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 0 2 1 7 に移す。

【 5 8 5 6 】

S 1 0 2 1 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、V 当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 0 1 9 7 の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【 5 8 5 7 】

S 1 0 2 1 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、小当り終了準備設定処理を行う。この

10

20

30

40

50

小当り終了準備設定処理においては、図409に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてED待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したED待ち時間（エンディング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10219に移す。

【5858】

S10219において、メインCPU201は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10220に移す。

【5859】

S10220において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図431を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU201は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

10

【5860】

[12-4-14. 小当り遊技開放中処理]

次に、図433を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図433は、第10のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【5861】

S10221において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定した場合には処理をS10222に移す。

20

【5862】

S10222において、メインCPU201は、第2大入賞口10151の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第2大入賞口の開放設定処理（図432参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインCPU201は、第2大入賞口10151の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインCPU201は、第2大入賞口10151の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS10223に移す。

30

【5863】

S10223において、メインCPU201は、第2大入賞口10151を閉鎖させる第2大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第2大入賞口の閉鎖設定処理においては、図409に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第2大入賞口10151の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第2特電用ソレノイド10155に対して、第2大入賞口10151を閉鎖させるための第2大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第2大入賞口10151が閉鎖することになる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10224に移す。

40

【5864】

S10224において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、上述した小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻す。

【5865】

[12-4-15. 大入賞口開放準備処理]

次に、図434を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行され

50

る大入賞口開放準備処理について説明する。図434は、第10のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【5866】

S10231において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定した場合には処理をS10232に移す。

【5867】

S10232において、メインCPU201は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10233に移す。

【5868】

S10233において、メインCPU201は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当たりラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインCPU201は、大当たりラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をS10234に移し、大当たりラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をS10238に移す。

【5869】

S10234において、メインCPU201は、大当たり終了準備設定処理を行う。この大当たり終了準備設定処理においては、図408に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」に基づいてED待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したED待ち時間（エンディング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10235に移す。

【5870】

S10235において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当たり遊技状態終了処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10236に移す。

【5871】

S10236において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10237に移す。

【5872】

S10237において、メインCPU201は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439）において、サブ制御回路300に送信される。そして、メインCPU201は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【5873】

S10238において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10239に移す。

【5874】

S10239において、メインCPU201は、第1大入賞口10131を開放させる第1大入賞口の開放設定処理を行う。この第1大入賞口の開放設定処理においては、図408に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」、現在の

10

20

30

40

50

ラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第1大入賞口10131の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第1特電用ソレノイド10135に対して、第1大入賞口10131を開放させるための第1大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第1大入賞口10131が開放することになる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10240に移す。

【5875】

S10240において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10241に移す。

10

【5876】

S10241において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10242に移す。

【5877】

S10242において、メインCPU201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

20

【5878】

〔12-4-16. 大入賞口開放制御処理〕

次に、図435を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図435は、第10のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【5879】

S10251において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「6」であると判定した場合には処理をS10252に移す。

30

【5880】

S10252において、メインCPU201は、第1大入賞口10131が開放されたときに、1つのラウンドにおける第1大入賞口10131に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第1大入賞口カウンタスイッチ10132により計数された第1大入賞口カウンタの値が、予め規定された第1大入賞口10131の最大入賞個数の値（例えば10個）であるか否かが判定される。

【5881】

メインCPU201は、S10252において第1大入賞口10131の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をS10253に移し、第1大入賞口10131の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をS10254に移す。

40

【5882】

S10253において、メインCPU201は、1つのラウンドにおける第1大入賞口10131の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第1大入賞口の開放設定処理（図434参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【5883】

メインCPU201は、S10133において第1大入賞口10131の最大開放時間

50

が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインCPU201は、第1大入賞口10131の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS10254に移す。

【5884】

S10254において、メインCPU201は、第1大入賞口10131を閉鎖させる第1大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第1大入賞口の閉鎖設定処理においては、図408に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第1大入賞口10131の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第1特電用ソレノイド10135に対して、第1大入賞口10131を閉鎖させるための第1大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第1大入賞口10131が閉鎖することになる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10255に移す。

10

【5885】

S10255において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10256に移す。

【5886】

20

S10256において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10257に移す。

【5887】

S10257において、メインCPU201は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、メインCPU201は、本処理を実行した後、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

30

【5888】

〔13-4-17. 大当たり遊技状態終了処理〕

次に、図436を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される大当たり遊技状態終了処理について説明する。図436は、第10のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【5889】

S10261において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定した場合には、大当たり遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定した場合には処理をS10262に移す。

40

【5890】

S10262において、メインCPU201は、大当たり遊技情報初期化処理を行う。この大当たり遊技情報初期化処理では、大当たり遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10263に移す。

【5891】

S10263において、メインCPU201は、大当たり遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当たり終了後状態設定処理を行う。この大当たり終了後状態設定処理では、図410

50

(a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、状態フラグ、普電作動パターン、時短回数として特別図柄の可変表示回数に対応する「特別図柄時短カウンタ」を設定する。メイン CPU 201 は、本処理を実行した後、処理を S 10264 に移す。

【5892】

本実施形態においては、状態フラグとしては、A 時短遊技状態を示す状態フラグ = 1 を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「z1」である場合には、普電作動パターン = 02、特別図柄時短カウンタ = 10000 を設定するとともに、切替回数カウンタ = 1 を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「z2」、「z3」である場合には、普電作動パターン = 00、特別図柄時短カウンタ = 10000 を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「z4」、「z5」である場合には、普電作動パターン = 02、特別図柄時短カウンタ = 10000 を設定するとともに、切替回数カウンタ = 5 を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「z6」、「z7」である場合には、普電作動パターン = 00、特別図柄時短カウンタ = 10000 を設定する。

【5893】

S 10264 において、メイン CPU 201 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 431 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン CPU 201 は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【5894】

[12-4-18. 普通図柄制御処理]

次に、図 437 を参照して、主制御メイン処理でメイン CPU 201 により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図 437 に示される普通図柄制御処理に先だって、メイン CPU 201 は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【5895】

図 437 は、第 10 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 437 に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メイン CPU 201 は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【5896】

S 10300 において、メイン CPU 201 は、普通図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば 2 msec 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メイン CPU 201 は、普通図柄の待ち時間が 0 でないとは判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄の待ち時間が 0 であると判定した場合には処理を S 10301 に移す。

【5897】

S 10301 において、メイン CPU 201 は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メイン CPU 201 は、本処理を実行した後、処理を S 10310 に移す。なお、メイン CPU 201 は、S 10201 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 10310 以降の処理を行う。

【5898】

S 10310 において、メイン CPU 201 は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この S 10210 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理で

10

20

30

40

50

ある。この普通図柄の可変表示開始処理では、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、第2始動口の開放パターン決定処理、普通図柄の変動パターンの決定処理等が行われるが、詳細については、図438を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10220に移す。

【5899】

S10320において、メインCPU201は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このS10220の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10230に移す。

10

【5900】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインCPU201は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、540msec）を、メインRAM203内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【5901】

S10330において、メインCPU201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS10330の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10340に移す。

20

【5902】

この普通図柄遊技判定処理において、メインCPU201は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインCPU201は、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

30

【5903】

S10340において、メインCPU201は、普通電動役物開放処理を行う。このS10340の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10350に移す。

【5904】

この普通電動役物開放処理において、メインCPU201は、図416に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、後述する第2始動口の開放パターン決定処理（図438参照）において決定された第2始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ10147を作動して、第2始動口10140を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば3個）の遊技球が第2始動口10140に入球するか、決定した第2始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第2始動口10140を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。

40

【5905】

S10350において、メインCPU201は、普通図柄当り終了処理を行う。このS10350の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、上記S10340の普通電動役物開放処理においてセットされた各種データがクリアされる。なお、普通図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理を主制御メイン処理に戻す。

【5906】

50

〔12-4-19. 普通図柄可変表示開始処理〕

次に、図438を参照して、普通図柄制御処理中でメインCPU201により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図438は、第10のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

〔5907〕

図438に示されるように、メインCPU201は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S10211）。

〔5908〕

S10311において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合、メインCPU201は、処理をS10312に移す。

〔5909〕

S10312において、メインCPU201は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインRAM203の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）～普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10313に移す。

〔5910〕

S10313において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図414に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10314に移す。

〔5911〕

S10314において、メインCPU201は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図415に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10315に移す。

〔5912〕

S10315において、メインCPU201は、第2始動口の開放パターン決定処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10316に移す。

〔5913〕

第2始動口の開放パターン決定処理においては、メインCPU201は、図416に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、普通図柄当りと判定された場合には、遊技状態（状態フラグ及び普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、第2始動口の開放パターンを決定する。

〔5914〕

S10316において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図417に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、メインCPU201は、図417に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定した普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10317に移す。

〔5915〕

S10317において、メインCPU201は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、上述した普通図柄の変動パターン決定処理で決定された普通図柄の変

10

20

30

40

50

動表示時間を、メインRAM 203内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部161に普通図柄の変動表示を開始させる。メインCPU 201は、本処理を実行した後、処理をS10318に移す。

【5916】

S10318において、メインCPU 201は、普通図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図437）が行われることとなる。メインCPU 201は、本処理を実行した後、処理をS10319に移す。

【5917】

S10319において、メインCPU 201は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439参照）において、サブ制御回路1300に送信される。メインCPU 201は、本処理を実行した後、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。

【5918】

【12-4-20. システムタイマ割込処理】

次に、図439を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ（PTC2）から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、PTC2タイムアウト割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理であり、例えば、2msecの周期（割込み周期）で実行される。図439は、第10のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【5919】

S10411において、メインCPU 201は、保護レジスタ（例えば、AFレジスタ）の退避処理を行う。メインCPU 201は、本処理を実行した後、処理をS10412に移す。

【5920】

S10412において、メインCPU 201は、XINT検知フラグがオフであるか否かを判定する。メインCPU 201は、XINT検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定した場合には処理をS10470に移し、XINT検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定した場合には処理をS10413に移す。

【5921】

S10413において、メインCPU 201は割込許可処理を行う。メインCPU 201は、本処理を実行した後、処理をS10414に移す。

【5922】

S10414において、メインCPU 201は、I/Oポート205の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインCPU 201は、本処理を実行した後、処理をS10415に移す。

【5923】

S10415において、メインCPU 201は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインCPU 201は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝1）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝0）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、電源投入時の起動状態として、電断復帰及びRAMクリアのときには、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされ、設定変更中または設定確認中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされているフラグでもある。メインCPU 201は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をS10416に移し、遊技許可状態でない（＝遊技不許可状態）と判定した場合には処理をS10

10

20

30

40

50

440に移す。

【5924】

S10415において、メインCPU201は、遊技停止状態でないか否かを判定する。この処理において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態でないか否かを判定する。

【5925】

ここで、「遊技停止状態フラグ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態か否かを示す情報であり、遊技停止状態フラグがオン(=1)であるときには、「遊技停止状態」を示し、遊技停止状態フラグがオフ(=0)であるときには、「遊技進行状態」を示すものである。詳しくは後述するが、遊技停止状態フラグは、遊技停止機能作動管理フェーズ=04Hのときにオンとなる。

10

【5926】

メインCPU201は、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS10417に移し、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS10450に移す。

【5927】

S10417において、メインCPU201は、割込みカウンタの値を1加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理中の割込禁止区間を計数(管理)するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインRAM203の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10418に移す。

20

【5928】

S10418において、メインCPU201は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインRAM203の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、V入賞口閉鎖タイマカウンタ、V入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10419に移す。

【5929】

S10419において、メインCPU201は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ(例えば、大当たり判定用乱数値の大当たり判定用乱数カウンタ等)の更新処理が行われる。このように、所定周期(本実施例では2msec)で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10420に移す。

30

【5930】

S10420において、メインCPU201は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図443を参照して後述する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10430に移す。

【5931】

S10430において、メインCPU201は、遊技LED点灯データ出力処理を行う。この遊技LED点灯データ出力処理においては、遊技状態等に応じて、普通図柄表示部161、普通図柄用保留表示部162、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164、第1特別図柄用保留表示部165、第2特別図柄用保留表示部166および時短報知用表示部168のLEDに点灯表示させるLEDデータの出力を制御する処理である。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10431に移す。

40

【5932】

S10431において、メインCPU201は、V作動フラグがオンである場合には、V入賞口10156を開閉させるV入賞制御処理を行う。このV入賞制御処理においては、V作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した(V入賞口閉鎖タイマカウンタ=0)場合には、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V入賞口10156の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメインRAM203内のV入賞口開放タイマ

50

カウンタにセットするとともに、Vシャッタ用ソレノイド10160に対して、V入賞口10156を開放させるためのV入賞口開放制御データを出力する。なお、V入賞口開放制御データは、V入賞口開放タイマカウンタが0でない限り、継続して出力される。そして、V作動フラグがオンであり、V入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（V入賞口開放タイマカウンタ＝0）場合には、V入賞口開放制御データの出力を停止し、V作動フラグをオフにする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10451に移す。

【5933】

S10440において、メインCPU201は、設定制御処理を行う。この設定制御処理では、設定変更または設定確認が行われる。この設定制御処理は、第1の遊技機において実行される設定制御処理（図46～図48参照）と同様である。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10431に移す。

【5934】

S10450において、メインCPU201は、遊技停止機能設定処理を行う。この遊技停止機能設定処理では、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させる機能に関する各種コマンドや遊技停止状態フラグの設定等が行われる。遊技停止機能設定処理については、詳しくは後述する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10430に移す。

【5935】

S10451において、メインCPU201は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路200からサブ制御回路300に送信する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10452に移す。

【5936】

S10452において、メインCPU201は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインRAM203の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ170の表示内容更新処理等が行われる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10435に移す。

【5937】

S10460において、メインCPU201は、遊技停止データ更新処理を行う。遊技停止データ更新処理は、メインRAM203の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この遊技停止データ更新処理では、遊技停止機能作動管理フェーズ、獲得遊技球数、差玉数カウンタ、MY判定用カウンタの更新制御を行う。遊技停止データ更新処理については、詳しくは後述する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10470に移す。

【5938】

S10470において、メインCPU201は、S10411で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【5939】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、遊技停止状態であるときには、スイッチ入力検出処理が行われなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第1始動口10120、第2始動口10140、第1大入賞口10131、第2大入賞口10151、一般入賞口122等に遊技球が入球または通過しても、遊技球の払い出しや各種乱数値の取得が行われなくなる（各種入賞口への遊技球の入球または通過が無効となる）。

【5940】

[12-4-21. 遊技停止機能設定処理]

次に、図440を参照して、システムタイマ割込み処理中に行われる遊技停止機能設定処理について説明する。図440は、第10のパチンコ遊技機における遊技停止機能設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【5941】

S10450-1において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS10450-11に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS10450-2に移す。

【5942】

S10450-2において、メインCPU201は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10450-3に移す。

【5943】

S10450-3において、メインCPU201は、遊技停止コマンドの決定処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10450-4に移す。

【5944】

上述したように、「遊技停止コマンド」とは、遊技球の増加数(MY)に応じて遊技が停止されることに関する情報をサブ制御回路300に送信するコマンドである。サブ制御回路300では、遊技停止コマンドを受信することにより、表示装置7等において事前に遊技が停止される旨の「遊技停止予告」や遊技停止状態であることの「遊技停止報知」を行うことが可能となる。

【5945】

この遊技停止コマンドの決定処理においては、遊技停止機能作動管理フェーズをロードし、遊技停止機能作動管理フェーズが更新された場合において、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq 01H$ であるときには、更新された遊技停止機能作動管理フェーズの値と「所定の遊技停止予告開始条件」とに基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズの値を遊技停止コマンドとして決定する。

【5946】

具体的には、図418に示すように、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが01Hである場合に、「第1の遊技停止予告開始条件」が成立していれば、第1遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして01Hを決定し、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが02Hである場合に、「第2の遊技停止予告開始条件」が成立していれば、第2遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして02Hを決定する。また、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが03Hである場合には、第3遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして03Hを決定し、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが04Hである場合には、遊技停止報知を実行可能な遊技停止コマンドとして04Hを決定する。

【5947】

また、本実施形態では、第1遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして01Hを決定した場合には、実行済みフラグ=01Hをセットし、第1遊技停止予告を実行したことを記憶する。

【5948】

なお、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが00Hである場合や、遊技停止機能作動管理フェーズが更新されていない場合には、遊技停止コマンドを決定せずに、差玉数コマンドの決定処理を終了することになる。

【5949】

S10450-4において、メインCPU201は、上記S10450-3で決定した遊技停止コマンドを送信バッファにセットする遊技停止コマンド送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10450-5に移す。

【5950】

S10450-5において、メインCPU201は、「MY判定用カウンタ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10450-6に移す。

10

20

30

40

50

【5951】

S10450-6において、メインCPU201は、差玉数コマンドの決定処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10450-7に移す。

【5952】

ここで、「差玉数コマンド」とは、MY判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）に関する情報をサブ制御回路300に送信するコマンドである。サブ制御回路300では、差玉数コマンドを受信することにより、表示装置7等において遊技球の増加数（MY）に関する情報を報知させることが可能となる。

【5953】

この差玉数コマンドの決定処理においては、MY判定用カウンタの値をロードし、MY判定用カウンタが更新された場合に、MY判定用カウンタの値を差玉数コマンドとして決定する。

また、MY判定用カウンタが更新されていない場合には、差玉数コマンドを決定せず、差玉数コマンドの決定処理を終了することになる。

【5954】

S10450-7において、メインCPU201は、上記S10450-6で決定した差玉数コマンドを送信バッファにセットする差玉数コマンド送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10450-11に移す。

【5955】

なお、本実施形態においては、遊技停止コマンドに加えて差玉数コマンドも送信するように構成したが、差玉数コマンドは決定・送信することはせずに、遊技停止コマンドのみを決定・送信するように構成してもよい。このように構成する場合には、上記S10450-5～S10450-7の処理を省略（削除）すればよい。

【5956】

S10450-11において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS10450-21に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS10450-12に移す。

【5957】

S10450-12において、メインCPU201は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10450-13に移す。

【5958】

S10450-13において、メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝04Hであるか否かを判定する。すなわち、遊技停止機能作動管理フェーズ＝04Hにより、差玉数カウンタが規制値以上（95000以上）であり、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないことが判定される。

メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝04Hであると判定した場合には処理をS10450-14に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ＝04Hでないと判定した場合には処理をS10450-21に移す。

【5959】

S10450-14において、メインCPU201は、「遊技停止状態フラグ」をオン（＝1）にする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10450-21に移す。

【5960】

このように、差玉数カウンタが規制値以上であり、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときには、遊技停止状態フラグがオンとなり遊技停止状態となる。

【5961】

S10450-21において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS10450-22に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には遊技停止機能設定処理を終了する。

【5962】

S10450-22において、メインCPU201は、各種のソレノイドデータを初期化する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行すると、遊技停止機能設定処理を終了する。

【5963】

このS10450-22の処理により、遊技停止状態フラグがオンとなり遊技停止状態となったときには、各種のソレノイドが駆動しなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第2始動口10140、第1大入賞口10131、第2大入賞口10151等が開放しなくなることになる。

【5964】

【12-4-22. 遊技停止データ更新処理】

次に、図441及び図442を参照して、システムタイマ割込み処理中に行われる遊技停止データ更新処理について説明する。図441及び図442は、第10のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【5965】

S10460-1において、メインCPU201は、レジスタ（例えば、AFレジスタ等）の退避処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10412に移す。

【5966】

S10460-2において、メインCPU201は、遊技球が払い出される各種の賞球スイッチ（第1始動口スイッチ10121、第2始動口スイッチ10141、第1大入賞口カウントスイッチ10132、第2大入賞口カウントスイッチ10152、一般入賞口スイッチ123）の検出があったか否かを判定する。

メインCPU201は、賞球スイッチの検出があったと判定した場合には処理をS10460-3に移し、賞球スイッチの検出がないと判定した場合には処理をS10460-11に移す。

【5967】

S10460-3において、メインCPU201は、上記賞球スイッチで検出された入賞口の「賞球数」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-4に移す。

【5968】

S10460-4において、メインCPU201は、「獲得遊技球数」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-5に移す。

【5969】

S10460-5において、メインCPU201は、獲得遊技球数に賞球数を加算する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-11に移す。

【5970】

S10460-11において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS10460-21に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS10460-12に移す。

【5971】

S10460-12において、メインCPU201は、獲得遊技球数=0であるか否かを判定する。

メインCPU201は、獲得遊技球数=0であると判定した場合には処理をS10460-15に移し、獲得遊技球数=0でないと判定した場合には処理をS10460-13

10

20

30

40

50

に移す。

【5972】

S10460-13において、メインCPU201は、「差玉数カウンタ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-14に移す。

【5973】

S10460-14において、メインCPU201は、差玉数カウンタに獲得遊技球数を加算する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-15に移す。

【5974】

S10460-15において、メインCPU201は、獲得遊技球数をクリアする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-16に移す。

【5975】

S10460-16において、メインCPU201は、遊技球回収スイッチ10179の検出があったか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技球回収スイッチ10179の検出があったと判定した場合には処理をS10460-17に移し、遊技球回収スイッチ10179の検出がないと判定した場合には処理をS10460-21に移す。

【5976】

S10460-17において、メインCPU201は、差玉数カウンタから1を減算する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-18に移す。

【5977】

S10460-18において、メインCPU201は、差玉数カウンタが下限値以下であるか否かを判定する。ここで、差玉数カウンタの下限値は「0」に設定されている。

メインCPU201は、差玉数カウンタが下限値(=0)以下であると判定した場合には処理をS10460-19に移し、差玉数カウンタが下限値(=0)以下でないと判定した場合には処理をS10460-21に移す。

【5978】

S10460-19において、メインCPU201は、差玉数カウンタに0をセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-21に移す。

【5979】

このS10460-18及びS10460-19の処理により、差玉数カウンタが0となった場合には、それ以降減算されなくなる。なお、上記S10460-18及び上記S10460-19の処理を省略(削除)して、差玉数カウンタが0以下となるように構成してもよい。

【5980】

また、上記S10460-2の処理～上記S10460-19の処理により、差玉数カウンタは、遊技球を払い出した累計の払出数(払出遊技球数)から遊技球の発射した累計の発射球数(発射遊技球数)を減算した数となり、「遊技球の増加数(MY)」に対応することになる。

【5981】

S10460-21において、メインCPU201は、「MY判定用カウンタ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-22に移す。

【5982】

S10460-22において、メインCPU201は、MY判定用カウンタ ≥ 95 であるか否かを判定する。ここで、MY判定用カウンタの値は、「差玉数カウンタ」を1000で除算した情報(「差玉数カウンタ」/1000)に対応した値である。このため、M

10

20

30

40

50

Y 判定用カウンタ ≥ 95 により、差玉数カウンタが規制値以上（95000以上）であるか否かが判定されることになる。

メインCPU201は、MY判定用カウンタ ≥ 95 であると判定した場合には処理をS10460-31移し、MY判定用カウンタ ≥ 95 でないと判定した場合には処理をS10460-23に移す。

【5983】

S10460-23において、メインCPU201は、「差玉数カウンタ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-24に移す。

【5984】

S10460-24において、メインCPU201は、差玉数カウンタを1000で除算（「差玉数カウンタ」 $\div$ 1000）する差玉数カウンタの除算処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-25に移す。

【5985】

S10460-25において、メインCPU201は、上記S10460-24の除算結果をMY判定用カウンタにセットする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-26に移す。

【5986】

このS10460-25の処理により、MY判定用カウンタの値は、「差玉数カウンタ」を1000で除算した情報（「差玉数カウンタ」 $\div$ 1000）に対応した値となる。なお、上記S10460-22～上記S10460-25の処理を省略（削除）して、MY判定用カウンタの値が差玉数カウンタと等しい値となるように構成してもよい。

【5987】

S10460-31において、メインCPU201は、MY判定用カウンタが更新されたか否かを判定する。

メインCPU201は、MY判定用カウンタが更新されたと判定した場合には処理をS10460-32移し、MY判定用カウンタが更新されていないと判定した場合には処理をS10460-41に移す。

【5988】

S10460-32において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS10460-41に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS10460-33に移す。

【5989】

S10460-33において、メインCPU201は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-34に移す。

【5990】

S10460-34において、メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq 03H$ であるか否かを判定する。ここで、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq 03H$ とは、遊技停止機能作動管理フェーズ=03Hまたは04Hであり、差玉数カウンタが規制値（95000以上）以上である場合に設定されている値である。

メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq 03H$ であると判定した場合には処理をS10460-41に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq 03H$ でないと判定した場合には処理をS10460-35に移す。

【5991】

S10460-35において、メインCPU201は、MY判定用カウンタの値に基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-41に移す。

【5992】

10

20

30

40

50

この遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、MY判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの初期の境界値未満に対応する値（MY判定用カウンタ<85）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「00H」をセットする。

また、MY判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの初期の境界値以上から第1の境界値未満に対応する値（ $85 \leq \text{MY判定用カウンタ} < 90$ ）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「01H」をセットする。

また、MY判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの第1の境界値以上から規制値未満に対応する値（ $90 \leq \text{MY判定用カウンタ} < 95$ ）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「02H」をセットする。

また、MY判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの規制値以上に対応する値（MY判定用カウンタ ≥ 95 ）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「03H」をセットする。

10

【5993】

このように、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、MY判定用カウンタの値に基づいて遊技停止機能作動管理フェーズの値が更新されていくことになる。

【5994】

また、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、上記S10460-34の処理により、既に遊技停止機能作動管理フェーズ=03Hまたは04Hであるときには、ここでは更新されないことになる。すなわち、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、遊技停止機能作動管理フェーズが00H、01Hまたは02Hであるときに、遊技停止機能作動管理フェーズが00H、01H、02Hまたは03Hに更新されることになる。

20

【5995】

S10460-41において、メインCPU201は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-42に移す。

【5996】

S10460-42において、メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズ=03Hであるか否かを判定する。ここで、遊技停止機能作動管理フェーズ=03Hとは、差玉数カウンタが規制値（95000以上）以上である場合において、遊技停止状態前に設定されている値である。このため、遊技停止機能作動管理フェーズ=03Hにより、差玉数カウンタが規制値以上（95000以上）であるものの、遊技が停止されていない状態であるか否かが判定されることになる。

30

メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズ=03Hであると判定した場合には処理をS10460-43に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ=03Hでないと判定した場合には処理をS10460-50に移す。

【5997】

S10460-43において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号 ≥ 03 であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の制御状態番号 ≥ 03 とは、後述するように小当り遊技状態または大当り遊技状態であるときに設定されている値である。このため、特別図柄の制御状態番号 ≥ 03 により、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるか否かが判定されることになる。

40

メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号 ≥ 03 であると判定した場合には処理をS10460-50に移し、特別図柄の制御状態番号 ≥ 03 でないと判定した場合には処理をS10460-44に移す。

【5998】

S10460-44において、メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズに「04H」をセットする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10460-50に移す。

【5999】

50

このように、差玉数カウンタが規制値以上（95000以上）である場合には、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときに、遊技停止機能作動管理フェーズが「03H」から「04H」に更新されることになる。また、遊技停止機能作動管理フェーズが「04H」は、上述したように、バックアップクリアスイッチ176により「RAMクリア」されない限りは、その値が保持される（変更されない）ことになる。

【6000】

S10460-50において、メインCPU201は、S10460-1で退避させたレジスタの復帰処理を行い、遊技停止データ更新処理を終了する。

【6001】

このように、本実施形態の遊技停止データ更新処理によれば、差玉数カウンタが規制値未満に対応した遊技停止機能作動管理フェーズが00H、01Hまたは02Hであるときには、MY判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）に基づいて遊技停止機能作動管理フェーズの値が適宜変更されていき、繰り下がることも、繰り上がることも可能である。

しかしながら、差玉数カウンタが規制値以上に対応した遊技停止機能作動管理フェーズ＝03Hまたは04Hであるときには、仮にMY判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）が規制値を下回ったとしても、遊技停止機能作動管理フェーズの値が繰り下がる（03Hから02Hに変更される）ことができないように構成されている。

【6002】

【12-4-23. スイッチ入力検出処理】

次に、図443を参照して、システムタイマ割込処理中（図439参照）でメインCPU201により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図443は、第10のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【6003】

第10のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、第1大入賞口カウントスイッチ10132、第2大入賞口カウントスイッチ10152、V入賞口スイッチ10157の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【6004】

S10501において、メインCPU201は、第1始動口入賞検出処理を実行する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10502に移す。

【6005】

この第1始動口入賞検出処理において、メインCPU201は、第1始動口スイッチ10121により第1始動口10120への遊技球の入球が検出されると、第1始動口10120の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かを判定する。第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があると判定すると、第1特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をFIFO（First In、First Out）形式で1つの第1特別図柄判定領域に記憶する。そして、第1始動口10120への入賞と第1特別図柄の保留個数とを示す第1特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第1特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439参照）において、サブ制御回路300に送信される。一方、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第1始動口入賞検出処理を終了することになる。

【6006】

S10502において、メインCPU201は、第2始動口入賞検出処理を実行する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10503に移す。

【6007】

この第2始動口入賞検出処理において、メインCPU201は、第2始動口スイッチ10141により第2始動口10140への遊技球の入球が検出されると、第2始動口10

10

20

30

40

50

140の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(3)に空き領域があるか否かを判定する。第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(3)に空き領域があると判定すると、第2特別図柄の始動情報として各種乱数値(例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得し、取得した各種乱数値をFIFO形式で1つの第2特別図柄判定領域に記憶する。そして、第2始動口10140への入賞と第2特別図柄の保留個数とを示す第2特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図439参照)において、サブ制御回路300に送信される。一方、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(3)のい

10

【6008】

また、本実施形態では、第1特別図柄に関しては4つの第1特別図柄始動記憶領域を有しているが、第2特別図柄に関しては3つの第1特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第1特別図柄の保留個数は4個となり、第2特別図柄の保留個数は3個となるように構成されている。なお、第1特別図柄の保留個数及び第2特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、4個以内とすることが望ましい。

【6009】

S10503において、メインCPU201は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口122の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10504に移す。

20

【6010】

S10504において、メインCPU201は、第1大入賞口通過検出処理を行う。第1大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、第1大入賞口カウントスイッチ10132により第1大入賞口10131への遊技球の入球が検出されると、第1大入賞口10131の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第1大入賞口10131への遊技球の入賞数を計数するための第1大入賞口カウンタに1を加算して更新する。そして、第1大入賞口10131への入賞を示す第1大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第1大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図439参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10505に移す。

30

【6011】

S10505において、メインCPU201は、第2大入賞口通過検出処理を行う。第2大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、第2大入賞口カウントスイッチ10152により第2大入賞口10151への遊技球の入球が検出されると、第2大入賞口10151の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第2大入賞口10151への遊技球の入賞数を計数するための第2大入賞口カウンタに1を加算して更新する。そして、第2大入賞口10151への入賞を示す第2大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図439参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10506に移す。

40

【6012】

S10506において、メインCPU201は、V入賞口通過検出処理を行う。V入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、V入賞口スイッチ10157によりV入賞口10156への遊技球の通過が検出されると、V入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がV入賞口10156を通過したことを示すV通過コマンドの送信予約処理を

50

行う。この処理で送信予約されたV通過コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439参照）において、サブ制御回路300に送信される。なお、V入賞口10156に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10507に移す。

【6013】

S10507において、メインCPU201は、ゲート通過検出処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS10508に移す。

【6014】

このゲート通過検出処理において、メインCPU201は、通過ゲートスイッチ10127により第1通過ゲート10126Rまたは第2通過ゲート10126Lへの遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をFIFO形式で1つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【6015】

S10508において、メインCPU201は、先読みコマンド生成処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【6016】

この先読みコマンド生成処理においては、図413の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第1始動口入賞検出処理または第2始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図413の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第2始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第2特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路300に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図439参照）において、サブ制御回路300に送信されることになる。

【6017】

〔12-5. サブ制御回路〕

次に、主制御回路200からサブ制御回路300に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路300の制御内容について説明する。

【6018】

まず、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている各種テーブルの詳細について、図444～図451を用いて説明する。

【6019】

〔12-6-1. 演出モード決定テーブル〕

第10のパチンコ遊技機における演出モードを決定するための演出モード決定テーブルについて説明する。図444は、第10のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。

【6020】

ここで、「演出モード」とは、サブ制御回路300により行われる各種演出の状態を定めた情報をいう。

【6021】

図444に示すように、演出モード決定テーブルには、遊技状態とモード移行条件と演出モードを定める演出モード情報とが対応付けられている。なお、遊技状態は、主制御回路200から受信した遊技状態指定コマンドによって判別されることになる。

【6022】

10

20

30

40

50

また、「モード移行条件」は、第2特別図柄の始動情報の有無によって判別されるように構成されている。

【6023】

「演出モード情報」は、チャンス演出モードを示す演出モード情報＝00Hと、一般演出モードを示す演出モード情報＝01Hと、天国演出モードを示す演出モード情報＝10Hと、戦国タイム演出モードを示す演出モード情報＝0FHとで構成されている。

【6024】

なお、本実施形態においては、演出モードとして、チャンス演出モード、一般演出モード、天国演出モード及び戦国タイム演出モードの4つの演出モードを備えて構成しているが、5つ以上の演出モードを備えて構成してもよい。例えば、戦国タイム演出モードとして、A時短遊技状態の戦国タイム演出モードを第1のRUSH演出モードとし、B時短遊技状態の戦国タイム演出モードを第2のRUSH演出モードとし、C時短遊技状態の戦国タイム演出モードを第2のRUSH演出モードとし、第1のRUSH演出モード、第2のRUSH演出モード及び第3のRUSH演出モードがそれぞれ異なる演出モードとしてもよい。

【6025】

サブ制御回路300におけるサブCPU301は、図444に示す演出モード決定テーブルを参照し、遊技状態とモード移行条件とに基づいて、演出モード情報を決定することになる。

【6026】

【12-6-2. 図柄演出パターン決定テーブル】

次に、図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図445、図446及び図447は、第10のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。

【6027】

ここで、「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。また、「図柄演出パターン」とは、特別図柄可変表示中において、少なくとも表示装置7に後述する「第1の装飾図柄（主図柄）」を所定の変動態様で可変表示させることを定めた情報である。なお、図柄演出パターンの種類によっては、第1の装飾図柄の可変表示に加え、背景表示態様およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の变化演出等も定められていることもある。また、図柄演出パターンの他に、各種の演出パターンの表示演出が重畳して実行可能となっている。

【6028】

サブ制御回路300におけるサブCPU301は、図445、図446または図447に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターンを決定することになる。

【6029】

【チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブル】

図445(a)に示すように、チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZには、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、先読みフラグと、選択率（第1乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【6030】

ここで、「先読みフラグ」とは、先読み演出を実行中か否かを判別する情報であり、先読みフラグ＝00Hは、先読み演出を実行中でないことを示し、先読みフラグ＝01Hは、先読み演出を実行中であることを示している。

【6031】

また、「選択率」とは、第1の乱数範囲からなる第1乱数値に対して、取得された第1乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については1～100%の他に0%が含まれていてもよく

10

20

30

40

50

、0%の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、後述するテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

【6032】

図445(a)に示すチャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが「時短当り」に対応する変動パターンコマンドであるときには、専用の図柄演出パターンとして、特定の図柄演出パターン（図柄演出パターンCZ10～CZ15、CZ20、CZ21）が決定可能に構成されている。また、特別図柄の変動パターンコマンドが「ハズレ」に対応する変動パターンコマンドであるときにも、特定の図柄演出パターン（図柄演出パターンCZ22、CZ23）が決定可能に構成されている。

10

このため、特別図柄の抽選で時短当りであるときには、専用の図柄演出を行うことができる。

【6033】

この特定の図柄演出パターンは、「カード演出」を実行する図柄演出パターンと、「RUSH突入演出」を実行する図柄演出パターンとで構成されている。

【6034】

この「カード演出」を実行する図柄演出パターンは、時短当りである場合において、第1時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z10」と、第2時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z20」と、第3時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z30」のときに決定される。

20

このため「カード演出」により、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することが示唆することができる。

【6035】

また、「RUSH突入演出」は、時短当りかつ第2時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z20」であるときと、ハズレであるときに決定される。

このため「RUSH突入演出」により、第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）に移行するか否かの演出を実行することができる。

【6036】

さらに、「カード演出」と「RUSH突入演出」とは、選択率（第1乱数値）により、「弱演出（白カード演出またはRUSH突入演出A）」と、弱演出よりも第2時短遊技状態に移行することの期待値が高い「強演出（赤カード演出またはRUSH突入演出B）」とで構成されている。

30

【6037】

そして、図445(a)に示すチャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZによれば、先読み演出を実行であるとき（先読みフラグ=01H）には、「強演出（赤カード演出またはRUSH突入演出B）」の図柄演出パターン（図柄演出パターンCZ11、CZ13、CZ15、CZ21、CZ23）が決定可能に構成されている。

これにより、先読み演出が実行された場合には、当該変動において「強演出（赤カード演出またはRUSH突入演出B）」が実行されるので、期待感をもって遊技を行うことができる。

40

【6038】

〔一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブル〕

図445(b)に示すように、一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNRには、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターンとが対応付けられている。

【6039】

なお、図445(b)に示す一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNRには、選択率（第1乱数値）が対応付けられていないが、1つの特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、第1乱数値により複数の図柄演出パターンを対応付けてもよい。

50

【6040】

図445(b)に示す一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNRによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第1の装飾図柄の表示態様(図柄デザイン)及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。

【6041】

なお、本実施形態においては、一般演出モードとチャンス演出モードとで異なる図柄演出パターンを決定可能に構成したが、一般演出モードとチャンス演出モードとで同じ図柄演出パターンを決定可能に構成してもよい。特に、RAMクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、一般演出モードとチャンス演出モードとで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成することが望ましい。このように構成すると、遊技店の開店時にRAMクリアされているのか否かが一見して識別困難になり、RAMクリアされていない遊技機であっても遊技店の開店時から遊技機の稼働を促進させることができる。

【6042】

また、一般遊技状態においても時短当りを当選可能とする場合には、時短当りであるときには、大当たりとは異なる専用の図柄演出パターンを決定可能に構成すればよい。そして、時短当りであるときには、通常遊技状態と一般遊技状態とで異なる図柄演出パターンを決定可能にし、時短当りであるときの専用の演出として、通常遊技状態と一般遊技状態とで異なる演出を行うことが望ましい。

【6043】

[天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブル]

図446に示すように、天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTEには、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターンとが対応付けられている。

【6044】

なお、図446に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTEには、選択率(第1乱数値)が対応付けられていないが、1つの特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、第1乱数値により複数の図柄演出パターンを対応付けてもよい。

【6045】

図446に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTEによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モード及び一般演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第1の装飾図柄の表示態様(図柄デザイン)及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。

【6046】

なお、本実施形態においては、天国演出モード、一般演出モード及びチャンス演出モードで異なる図柄演出パターンを決定可能に構成したが、天国演出モード、一般演出モード及びチャンス演出モードで同じ図柄演出パターンを決定可能に構成してもよい。特に、RAMクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、天国演出モード、一般演出モード及びチャンス演出モードで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成することが望ましい。このように構成すると、遊技店の開店時にRAMクリアされているのか否かが一見して識別困難になり、RAMクリアされていない遊技機であっても遊技店の開店時から遊技機の稼働を促進させることができる。

【6047】

[戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブル]

図447に示すように、戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRUには、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率(第1乱数値)と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【6048】

図447に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRUによれば、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドが、第1時短遊技状態、第3時短遊技状態または第6時短遊技状態（一般遊技状態）であるときに送信された第2特別図柄の変動パターンコマンドであるとき（84H01H～84H03H：図411参照）と、第2時短遊技状態、第4時短遊技状態または第5時短遊技状態（RUSH遊技状態）であるときに送信された第2特別図柄の変動パターンコマンドであるとき（84H21H～84H26H：図412参照）とが異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。

【6049】

本実施形態では、特別図柄の変動パターンコマンドが、一般遊技状態であるときに送信された第2特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、「キャラZ」が登場する戦国タイム演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンRU11～RU16）が決定可能に構成されている。また、特別図柄の変動パターンコマンドが、RUSH遊技状態であるときに送信された第2特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、「キャラA」または「キャラB」が登場する戦国タイム演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンRU21～RU26）が決定可能に構成されている。

【6050】

これにより、一般遊技状態であるときにロング開放により第2始動口10140に遊技球が入球したときの演出と、RUSH遊技状態であるときにロング開放により第2始動口10140に遊技球が入球したときの演出の一部（キャラ）を異ならせることができ、遊技状態に応じた演出を行うことができる。

【6051】

なお、一般遊技状態であるときにロング開放により第2始動口10140に遊技球が入球したときの演出と、RUSH遊技状態であるときにロング開放により第2始動口10140に遊技球が入球したときの演出とを共通にしてもよい。すなわち、図柄演出パターンRU11～RU16と図柄演出パターンRU21～RU26とを同じにしてもよい。

【6052】

また、図447に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRUによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モード、一般演出モード及び天国演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第1の装飾図柄の表示態様（図柄デザイン）及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。

【6053】

【12-6-3. テロップ演出パターン決定テーブル】

次に、テロップ演出パターンを決定するためのテロップ演出パターン決定テーブルについて説明する。図448は、第10のパチンコ遊技機におけるテロップ演出パターン決定テーブルの一例である。

【6054】

ここで、「テロップ演出パターン」とは、第2始動口10140がロング開放することを事前に示唆するテロップ演出を定めた情報をいう。この「テロップ演出パターン」は、第2始動口10140がロング開放することを示唆し、ロング開放することを報知する「テロップ演出パターンK01」と、第2始動口10140がロング開放することを示唆し、ロング開放しないことを報知する「テロップ演出パターンK02」とで構成されている。

【6055】

図448に示すように、テロップ演出パターン決定テーブルには、主制御回路200から受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第2乱数値）と、テロップ演出パターンとが対応付けられている。

【6056】

また、図 4 4 8 に示すテロップ演出パターン決定テーブルに対応付けられている普通図柄の変動パターンコマンドは、第 3 時短遊技状態のときに主制御回路 2 0 0 から送信される普通図柄の変動パターンコマンドである（図 4 1 7 参照）。

このため、一般遊技状態である第 3 時短遊技状態のときにテロップ演出パターンによるテロップ演出が実行可能となる。

【 6 0 5 7 】

なお、一般遊技状態である第 1 時短遊技状態及び第 6 時短遊技状態であるときには、第 2 始動口 1 0 1 4 0 がロング開放することはないが、第 1 時短遊技状態及び第 6 時短遊技状態であるときに主制御回路 2 0 0 から送信される普通図柄の変動パターンコマンドにより、ロング開放しないことを報知する「テロップ演出パターン K 0 2」を決定可能に構成してもよい。

【 6 0 5 8 】

サブ制御回路 3 0 0 におけるサブ CPU 3 0 1 は、図 4 4 8 に示すテロップ演出パターン決定テーブルを参照し、テロップ演出パターンを決定することになる。

【 6 0 5 9 】

〔 1 2 - 6 - 4 . 先読み演出パターン決定テーブル 〕

次に、先読み演出パターンを決定するための先読み演出パターン決定テーブルについて説明する。図 4 4 9 は、第 1 0 のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定テーブルの一例である。また、図 4 4 9 (a) は、通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル Z 1 の一例であり、図 4 4 9 (b) は、一般遊技状態である第 1 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態及び第 6 時短遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル Z 2 の一例である。

【 6 0 6 0 】

ここで、「先読み演出パターン」とは、遊技球が第 1 始動口 1 0 1 2 0 または第 2 始動口 1 0 1 4 0 に入球したときに、特別図柄の抽選結果を事前に示唆する先読み演出を定めた情報をいう。

【 6 0 6 1 】

サブ制御回路 3 0 0 におけるサブ CPU 3 0 1 は、図 4 4 9 に示す先読み演出パターン決定テーブルを参照し、先読み演出パターンを決定することになる。

【 6 0 6 2 】

〔 通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル 〕

図 4 4 9 (a) に示すように、通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル Z 1 には、主制御回路 2 0 0 から受信した先読みコマンドと、選択率（第 3 乱数値）と、先読み演出パターンとが対応付けられている。

【 6 0 6 3 】

図 4 4 9 (a) に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル Z 1 によれば、先読みコマンドが「大当たりまたはハズレ」かつ「スーパーリーチ、超スーパーリーチまたは R U S H 突入演出」に対応する先読みコマンドであるとき、または、先読みコマンドが「時短当り」かつ「特別図柄の選択図柄 z 2 0」に対応する先読みコマンドであるときには、「期待 U P ゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターン Z 0 1）が決定可能に構成されている。

このため、「期待 U P ゾーン」により、所定の演出が行われること、大当たり遊技状態または第 2 時短遊技状態（ R U S H 遊技状態）に移行することを事前に示唆することができる。

【 6 0 6 4 】

また、図 4 4 9 (a) に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル Z 1 によれば、先読みコマンドが「時短当り」に対応する先読みコマンドであるとき、または「ハズレ」に対応する先読みコマンドであるときには、先読み演出パターンとして、「モード移行ゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターン Z 0 2）が決定可能に構成されている。

10

20

30

40

50

このため、「モード移行ゾーン」により、時短当りであること、通常遊技状態から第1時短遊技状態、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆することができる。

【6065】

また、図449(a)に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1によれば、先読みコマンドが「時短当り」かつ「特別図柄の選択図柄z20」に対応する先読みコマンドであるとき、または先読みコマンドが「ハズレ」に対応する先読みコマンドであるときには、「RUSH期待ゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンZ03）が決定可能に構成されている。

このため、「RUSH期待ゾーン」により、第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）に移行することを事前に示唆することができる。

【6066】

〔一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル〕

図449(b)に示すように、一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ2には、主制御回路200から受信した先読みコマンドと、選択率（第3乱数値）と、先読み演出パターンとが対応付けられている。

【6067】

図449(b)に示す先読み演出パターン決定テーブルZ2によれば、先読みコマンドが「大当たりまたはハズレ」かつ「スーパーリーチ、超スーパーリーチ」に対応する先読みコマンドであるときには、「期待UPゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンZ01）が決定可能に構成されている。

【6068】

そして、図449(a)に示す先読み演出パターン決定テーブルZ1と図449(b)に示す先読み演出パターン決定テーブルZ2とを比較すると、通常遊技状態のときの方が、一般遊技状態ときよりも、「期待UPゾーン」を実行する先読み演出パターンが決定されやすく構成されている。

このため、通常遊技状態のときの方が、一般遊技状態よりも「期待UPゾーン」が実行されやすく、通常遊技状態（チャンス演出モード）における遊技の興趣をより高めることができる。

【6069】

なお、本実施形態においては、先読み演出パターンとして、「期待UPゾーン」、「モード移行ゾーン」、「RUSH期待ゾーン」を実行する3種類の先読み演出パターンを備えて構成したが、示唆する内容を細分化させて4種類以上の先読み演出パターンを備えて構成してもよいし、示唆する内容を統合化（または省略化）させて2種類以下の先読み演出パターンを備えて構成してもよい。

【6070】

さらには、RUSH遊技状態である第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態のときにも先読み演出パターンを決定するように構成してもよい。

【6071】

〔12-6-5. 先読み演出の禁止条件設定テーブル〕

先読み演出（期待UPゾーン、モード移行ゾーン、RUSH期待ゾーン）の実行の可否を決定するための先読み演出の禁止条件設定テーブルについて説明する。図450は、第10のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【6072】

図450に示すように、先読み演出の実行を禁止するための禁止条件として、期待UPゾーン、モード移行ゾーン及びRUSH期待ゾーンのそれぞれの先読み演出の実行を禁止する「共通禁止条件」と、モード移行ゾーン及びRUSH期待ゾーンの両者の先読み演出を禁止する「固有禁止条件」とが設定されている。

【6073】

共通禁止条件は、共通禁止条件1～3の3つの禁止条件が設定されている。「共通禁止

10

20

30

40

50

条件 1」は、第 2 特別図柄の保留個数があるときに成立し、「共通禁止条件 2」は、第 2 特別図柄の制御期間中（第 2 特別図柄の可変表示中）のときに成立し、「共通禁止条件 3」は、先読みフラグを参照して既に先読み演出が実行中のときに成立するものである。

【6074】

この共通禁止条件 1～3 のいずれかの禁止条件が成立していると、先読み演出パターンが決定されず、期待 UP ゾーン、モード移行ゾーン及び RUSH 期待ゾーンのいずれの先読み演出も実行されないことになる。

【6075】

固有禁止条件は、固有禁止条件 1 及び固有禁止条件 2 の 2 つの禁止条件が設定されている。「固有禁止条件 1」は、遊技球が第 1 始動口 10120 または第 2 始動口 10140 に入球したときに、それ以前の保留記憶に大当たりと判定される始動情報が記憶されているときに成立し、「固有禁止条件 2」は、遊技球が第 1 始動口 10120 または第 2 始動口 10140 に入球したときに、それ以前の保留記憶に時短当たりかつ特別図柄の選択図柄 z20 が決定される始動情報が記憶されているときに成立するものである。

【6076】

この固有禁止条件 1 及び固有禁止条件 2 のいずれかの禁止条件が成立していると、モード移行ゾーン及び RUSH 期待ゾーンの先読み演出が実行されないことになるが、期待 UP ゾーンの先読み演出は実行可能に構成されている。

【6077】

このように、モード移行ゾーン及び RUSH 期待ゾーンの両者の先読み演出を禁止する「固有禁止条件 1」として、それ以前の保留記憶に大当たりと判定される始動情報が記憶されていることを設定しているので、大当たり遊技状態の移行に基づいてモード移行ゾーン及び RUSH 期待ゾーンが示唆する内容が変化することをおそれることを防ぐことができ、遊技の興趣の低下を抑止することができる。

【6078】

【12-6-6. 第 1 遊技停止予告終了判定テーブル】

遊技球の増加数 (MY) が第 1 の計数範囲であるときに開始された第 1 遊技停止予告の実行の終了させるための第 1 遊技停止予告終了判定テーブルについて説明する。図 451 は、第 10 のパチンコ遊技機における第 1 遊技停止予告終了判定テーブルの一例である。

【6079】

図 451 に示すように、第 1 遊技停止予告の実行の終了させる「第 1 遊技停止予告終了条件」として、終了条件 1～4 の 4 つの終了条件が設定されている。

【6080】

「終了条件 1」は、通常遊技状態であるときに成立する。ただし、「終了条件 1」は、大当たり遊技状態中の通常遊技状態のときには成立しない。また、「終了条件 2」は、第 1 時短遊技状態であるときに成立し、「終了条件 3」は、第 3 時短遊技状態であるときに成立し、「終了条件 4」は、第 6 時短遊技状態であるときに成立するものである。すなわち、第 1 遊技停止予告は、通常遊技状態または一般遊技状態に移行すると終了することになる。

【6081】

そして、第 1 遊技停止予告が実行中である場合に、上記「第 1 遊技停止予告終了条件」のいずれかの条件が成立すると、第 1 遊技停止予告の実行が終了することになる。

【6082】

【12-7-1. サブ制御回路処理】

次に、図 452 を参照して、サブ制御回路 300 のサブ CPU 301 により実行される各種処理の内容について説明する。図 452 は、第 10 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【6083】

図 452 に示すように、サブ CPU 301 は、先ず、初期化処理を行う (S10600)。この初期化処理では、例えば、RAM アクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア

10

20

30

40

50

ア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10610に移す。

【6084】

S10610において、サブCPU301は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート308からコマンドを入力したり、演出ボタン54によって検出された遊技者による操作情報を入力したりする処理が行われる。このデータ入力処理の詳細については、図458を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10620に移す。

【6085】

S10620において、サブCPU301は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S10610の処理で入力されたコマンドの解析が行われる。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10630に移す。

【6086】

S10630において、サブCPU301は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図453を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10640に移す。

【6087】

S10640において、サブCPU301は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、描画リクエストを表示制御回路304に送信する。表示制御回路304は、サブCPU301から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10650に移す。

【6088】

S10650において、サブCPU301は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、サウンドリクエストを音声制御回路305に送信する。音声制御回路305は、サブCPU301から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ32に音声を出力させるための音声制御を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10660に移す。

【6089】

S10660において、サブCPU301は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、LEDリクエストをLED制御回路306に送信する。LED制御回路306は、サブCPU301から送信されたメッセージ（LEDリクエスト）に基づいて、LED群46を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10670に移す。

【6090】

S10670において、サブCPU301は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、役物リクエストを役物制御回路307に送信する。役物制御回路307は、サブCPU301から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群58を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10680に移す。

【6091】

S10680において、サブCPU301は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路310に

10

20

30

40

50

送信する。ボタン制御回路 310 は、サブ CPU 301 から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン 54 の操作態様を変化させたり、演出ボタン 54 を振動させたりする駆動制御を行う。

この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を S10690 に移す。

【6092】

S10690 において、サブ CPU 301 は、演出進行処理を実行する。この処理において、サブ CPU 301 は、各種演出の実行を進行させるための演出タイマカウンタや、後述する強制報知タイマ等を更新する処理を行う。

この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を S10610 に戻す。

【6093】

【12-7-2. 演出態様決定処理】

次に、図 453 を参照して、サブ制御回路処理（図 452 参照）中でサブ CPU 301 により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図 453 は、第 10 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【6094】

S10631 において、サブ CPU 301 は、後述する遊技停止フラグがオフ（=00H）である場合に限り、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メイン CPU 201 から送信されたコマンドに基づいて、表示装置 7 に表示される表示演出の態様や、スピーカ 32 から出力される音演出の態様、演出ボタン 54 の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。なお、遊技停止フラグがオン（=01H）である場合には、演出パターン決定処理は実行されない。この演出パターン決定処理の詳細については、図 454～図 457 を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を S10632 に移す。

【6095】

S10632 において、サブ CPU 301 は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記 S10631 において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を S10633 に移す。

【6096】

S10633 において、サブ CPU 301 は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S10632 において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を S10634 に移す。

【6097】

S10634 において、サブ CPU 301 は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記 S10631 において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を S10635 に移す。

【6098】

S10635 において、サブ CPU 301 は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記 S10631 において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を S10636 に移す。

【6099】

S10636 において、サブ CPU 301 は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記 S10631 において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブ CPU 301 は、処理を S10637 に移す。

【6100】

S10637 において、サブ CPU 301 は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を

10

20

30

40

50

実行する。この処理では、上記 S 1 0 6 3 1 において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 1 0 6 3 8 に移す。

【 6 1 0 1 】

S 1 0 6 3 8 において、サブ CPU 3 0 1 は、後述する遊技停止フラグがオン (= 0 1 H) である場合に限り、遊技停止関連特別リクエストの生成処理を実行する。

【 6 1 0 2 】

この遊技停止関連特別リクエストの生成処理では、遊技停止フラグがオン (= 0 1 H) である場合に、後述する強制報知時間が経過していないときには、第 1 の報知態様で遊技停止報知を実行させる描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエストを生成する。また、遊技停止フラグがオン (= 0 1 H) である場合に、強制報知時間が経過したときには、第 2 の報知態様で遊技停止報知を実行させる描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理 (図 4 5 2 参照) に戻す。

【 6 1 0 3 】

【 1 2 - 7 - 3 . 演出パターン決定処理 】

次に、図 4 5 4 ~ 図 4 5 6 を参照して、演出態様決定処理 (図 4 5 3 参照) 中でサブ CPU 3 0 1 により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図 4 5 4 ~ 図 4 5 6 は、第 1 0 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 6 1 0 4 】

S 1 0 6 3 1 - 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から受信したコマンドが「特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【 6 1 0 5 】

S 1 0 6 3 1 - 1 において「特別図柄の入賞コマンド」とであると判定した場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 1 0 6 3 1 - 2 に移す。一方、「特別図柄の入賞コマンド」でないと判定した場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 1 0 6 3 1 - 3 に移す。

【 6 1 0 6 】

S 1 0 6 3 1 - 2 において、サブ CPU 3 0 1 は、特別図柄の保留個数を加算等する特別図柄の保留個数加算処理を行う。

【 6 1 0 7 】

この特別図柄の保留個数加算処理では、「第 1 特別図柄の入賞コマンド」であるか「第 2 特別図柄の入賞コマンド」であるかを判別し、「第 1 特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワーク RAM 3 0 3 の第 1 特別図柄の保留個数 (第 1 特別図柄の保留個数カウンタ) に 1 を加算し、「第 2 特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワーク RAM 3 0 3 の第 2 特別図柄の保留個数 (第 2 特別図柄の保留個数カウンタ) に 1 を加算する。

この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理 (図 4 5 3 参照) に移す。

【 6 1 0 8 】

S 1 0 6 3 1 - 3 において、サブ CPU 3 0 1 は、メイン CPU 2 0 1 から受信したコマンドが特別図柄の「先読みコマンド」であるか否かを判定する。

【 6 1 0 9 】

S 1 0 6 3 1 - 3 において「先読みコマンド」とであると判定した場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 1 0 6 3 1 - 4 に移す。一方、「先読みコマンド」でないと判定した場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 1 0 6 3 1 - 1 0 に移す。

【 6 1 1 0 】

S 1 0 6 3 1 - 4 において、サブ CPU 3 0 1 は、特別図柄の始動情報の内容を記憶する保留情報記憶処理を行う。

【 6 1 1 1 】

10

20

30

40

50

この保留情報記憶処理では、「第1特別図柄の先読みコマンド」であるか「第2特別図柄の先読みコマンド」であるかを判別し、先読みコマンドの各種パラメータ（図413参照）を、メインRAM203の特別図柄判定領域、第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域と対応するように、ワークRAM303の装飾図柄判定領域、第1装飾図柄始動記憶領域及び第2装飾図柄始動記憶領域に記憶する。すなわち、主制御回路200のメインRAM203に記憶された特別図柄の始動情報に対応する情報が、サブ制御回路300のワークRAM303にも記憶されることになる。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-5に移す。

【6112】

S10631-5において、サブCPU301は、先読み演出を実行するための先読み演出パターン決定する先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理の詳細については、図457を参照して後述する。

10

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6113】

S10631-10において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。

【6114】

S10631-10において「図柄指定コマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-11に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-20に移す。

20

【6115】

S10631-11において、サブCPU301は、停止表示する装飾図柄の種類を決定する装飾図柄決定処理を行う。

【6116】

この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの内容に基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークRAM303の停止図柄記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6117】

S10631-20において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

30

【6118】

S10631-20において「特別図柄の変動パターンコマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-21に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-30に移す。

【6119】

S10631-21において、サブCPU301は、特別図柄の保留個数を減算等する特別図柄の保留個数減算処理を行う。

40

【6120】

この特別図柄の保留個数減算処理では、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」であるか「第2特別図柄の変動パターンコマンド」であるかを判別し、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数カウンタから1を減算し、「第2特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークRAM303の第2特別図柄の保留個数カウンタから1を減算する。また、今回減算した特別図柄の保留画像に対して、表示装置7に保留画像をシフトして表示させる保留シフト表示パターンを決定する。さらに、ワークRAM303の装飾図柄判定領域、第1装飾図柄始動記憶領域及び第2装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種情報を、メインRAM203の特別図柄判定領域、第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域と

50

様にシフトさせる。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-22に移す。

【6121】

S10631-22において、サブCPU301は、ワークRAM303の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、図柄演出パターン決定テーブルを決定する図柄演出テーブル決定処理を行う。

【6122】

この図柄演出テーブル決定処理では、チャンス演出モードであるときには、図445(a)に示す図柄演出パターン決定テーブルCZを決定し、一般演出モードであるときには、図445(b)に示す図柄演出パターン決定テーブルNRを決定する。また、天国演出モードであるときには、図446に示す図柄演出パターン決定テーブルTEを決定し、戦国タイム演出モードであるときには、図447に示す図柄演出パターン決定テーブルRUを決定する。

10

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-23に移す。

【6123】

S10631-23において、サブCPU301は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。

【6124】

この図柄演出パターン決定処理では、第1乱数値を取得した後、上記図柄演出テーブル決定処理で決定された図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターン決定テーブルに対応付けられた各種情報に基づいて、図柄演出パターンを決定する。

20

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-24に移す。

【6125】

S10631-24において、サブCPU301は、予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。

【6126】

この予告演出パターン決定処理では、所定の乱数値を取得した後、図示しない予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、取得した第2乱数値等に基づいて、当該変動で実行する予告演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図453参照)に移す。

30

【6127】

S10631-30において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

【6128】

S10631-30において「特別図柄演出停止コマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-31に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-40に移す。

【6129】

S10631-31において、サブCPU301は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。

40

【6130】

この図柄演出終了処理では、図柄演出パターンによる図柄演出の実行を終了させる図柄演出実行終了データを作成する。また、図柄演出終了処理では、装飾図柄決定処理によって決定された装飾図柄の停止図柄を停止表示させる図柄停止表示データを作成する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-32に移す。

【6131】

S10631-32において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報(現在の遊技状態)等を参照し、各種カウンタを更新する回数カウンタ更新処理を行う。

50

【6132】

この回数カウンタ更新処理では、通常遊技状態である場合には、通常遊技状態における特別図柄の変動表示回数を計数するワークRAM303の「通常変動回数カウンタ」に1を加算して更新する。また、時短遊技状態かつ第1特別図柄演出停止コマンドであるときには、時短遊技状態における特別図柄の時短回数を計数するワークRAM303の「サブ特別図柄時短カウンタ」から1を減算して更新する。

【6133】

さらに、第5時短遊技状態である場合には、第5時短遊技状態における特別図柄の切替回数を計数するワークRAM303の「サブ切替回数カウンタ」から1を減算して更新する。

10

【6134】

また、回数カウンタ更新処理では、先読み演出の実行中であることを示す先読みフラグがオンであるときには、ワークRAM303の「先読み回数カウンタ」から1を減算して更新する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-33に移す。

【6135】

S10631-33において、サブCPU301は、演出モード等を行行させるための演出モード等移行処理を行う。

【6136】

この演出モード等移行処理では、時短遊技状態であるときには、サブ特別図柄時短カウンタを参照し、サブ特別図柄時短カウンタ=0であると、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に通常遊技状態の状態情報を記憶する。

20

【6137】

また、演出モード等移行処理では、先読み演出の実行中であることを示す先読みフラグがオンであるときには、ワークRAM303の「先読み回数カウンタ」を参照し、先読み回数カウンタ=0であると先読みフラグをオフ(=00H)にする。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図453参照)に移す。

【6138】

S10631-40において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

30

【6139】

S10631-40において「小当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-41に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-42に移す。

【6140】

S10631-41において、サブCPU301は、小当り開始演出を行うための小当り開始演出パターンを決定する小当り開始演出決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図453参照)に移す。

40

【6141】

S10631-42において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「V通過コマンド」であるか否かを判定する。

【6142】

S10631-42において「V通過コマンド」であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-43に移す。一方、「V通過コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-44に移す。

【6143】

S10631-43において、サブCPU301は、V通過演出を行うためのV通過演出パターンを決定するV通過演出決定処理を行う。

50

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6144】

S10631-44において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「小当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

【6145】

S10631-44において「小当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-45に移す。一方、「小当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-50に移す。

【6146】

S10631-45において、サブCPU301は、小当り終了演出を行うための演出パターンを決定する小当り終了演出決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6147】

S10631-50において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【6148】

S10631-50において「大当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-51に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-52に移す。

【6149】

S10631-51において、サブCPU301は、大当り開始演出を行うための演出パターンを決定する大当り開始演出決定処理を行う。この大当り開始演出決定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）に応じて大当り開始演出の演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6150】

S10631-52において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

【6151】

S10631-52において「大当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-53に移す。一方、「大当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-60に移す。

【6152】

S10631-53において、サブCPU301は、大当り終了演出を行うための演出パターンを決定する大当り終了演出決定処理を行う。この大当り終了演出決定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄（当り図柄）に応じて大当り終了演出の演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-54に移す。

【6153】

S10631-54において、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了時に各種カウンタを設定する回数カウンタ設定処理を行う。

【6154】

この回数カウンタ設定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）が時短遊技状態に移行するものであるときには、その時短遊技状態における時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」に対応した回数（図410（a）参照）を、ワークRAM303の「サブ特別図柄時短カウンタ」にセットする。

【6155】

10

20

30

40

50

また、停止図柄（当り図柄）が第5時短遊技状態に移行するものであるときには、停止図柄（当り図柄）の「切替回数」に対応した回数（図410（a）参照）を、ワークRAM303の「サブ切替回数カウンタ」にセットする。

【6156】

例えば、図410（a）に示すように、「特別図柄の選択図柄z1」のときには、時短終了条件としての特別図柄の可変表示回数＝10000回、切替回数＝1回に対応して、サブ特別図柄時短カウンタ＝10000回、サブ切替回数カウンタ＝1回が設定される。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6157】

S10631-60において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「普通図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【6158】

S10631-60において「普通図柄の変動パターンコマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-61に移す。一方、「普通図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-70に移す。

【6159】

S10631-61において、サブCPU301は、テロップ演出パターンを決定するテロップ演出パターン決定処理を行う。

【6160】

このテロップ演出パターン決定処理では、第2乱数値を取得した後、図448に示すテロップ演出パターン決定テーブルを参照し、受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、第2乱数値とに基づいて、テロップ演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6161】

S10631-70において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【6162】

S10631-70において「遊技状態指定コマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-71に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-80に移す。

【6163】

S10631-71において、サブCPU301は、今回受信した遊技状態指定コマンドから現在の遊技状態を解析し、解析した現在の遊技状態がワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報と異なるか、すなわち遊技状態の更新がされたか否かを判定する。

【6164】

S10631-71において遊技状態の更新がされたと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-72に移す。一方、遊技状態の更新がされていない（遊技状態が保持されている）と判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-80に移す。

【6165】

S10631-72において、サブCPU301は、上記S10631-71で解析した現在の遊技状態を示す状態情報をワークRAM303の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-73に移す。

【6166】

S10631-73において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記

10

20

30

40

50

憶領域に更新された状態情報を参照し、B時短遊技状態（第4時短遊技状態）またはC時短遊技状態（第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態）である場合には、BC時短遊技状態設定処理を行う。

【6167】

このBC時短遊技状態設定処理では、現在の遊技状態がB時短遊技状態（第4時短遊技状態）に更新された場合には、第4時短遊技状態における時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」に対応した回数（図410（c）参照）を、ワークRAM303の「サブ特別図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、第4時短遊技状態であれば、サブ特別図柄時短カウンタ＝950回をセットする。

【6168】

また、現在の遊技状態がC時短遊技状態（第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態）に更新された場合には、その遊技状態に応じて、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」に対応した回数（図410（b）参照）を、ワークRAM303の「サブ特別図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、第1時短遊技状態であれば、サブ特別図柄時短カウンタ＝950回をセットする。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-74に移す。

【6169】

S10631-74において、サブCPU301は、演出モードを設定する演出モード設定処理を行う。

【6170】

この演出モード設定処理では、図444に示す演出モード決定テーブルを参照して、現在の遊技状態に基づいて演出モード情報を決定し、決定した演出モード情報をワークRAM303の演出モード情報記憶領域に記憶する。

【6171】

ここで、現在の遊技状態が第3時短遊技状態または第6時短遊技状態に更新された場合には、ワークRAM303の装飾図柄判定領域及び第2装飾図柄始動記憶領域を参照し、第2特別図柄の始動情報に対応する情報が記憶されているときには、戦国タイム演出モードを示す演出モード情報（OFH）を決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10631-75に移す。

【6172】

S10631-75において、サブCPU301は、第1遊技停止予告の実行を終了させるか否かの判定をする第1遊技停止予告終了判定処理を行う。

【6173】

この第1遊技停止予告終了判定処理では、図451に示す第1遊技停止予告終了判定テーブルを参照して、「終了条件1」～「終了条件4」のいずれかの終了条件が成立しているか否かを判定し、いずれかの終了条件が成立していると、第1遊技停止予告の実行を終了させる。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6174】

S10631-80において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。

【6175】

S10631-80において「デモ表示コマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-81に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10631-90に移す。

【6176】

S10631-81において、サブCPU301は、遊技の待機中の演出を行うためのデモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処

10

20

30

40

50

理をアニメーションリクエストの生成処理（図４５３参照）に移す。

【６１７７】

Ｓ１０６３１－９０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「差玉数コマンド」であるか否かを判定する。

【６１７８】

Ｓ１０６３１－９０において「差玉数コマンド」とであると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－９１に移す。一方、「差玉数コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－９２に移す。

【６１７９】

Ｓ１０６３１－９２において、サブＣＰＵ３０１は、差玉数を記憶する差玉数記憶処理を行う。

【６１８０】

この差玉数記憶処理では、受信した差玉数コマンドに対応したＭＹ判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）を、ワークＲＡＭ３０３のサブ差玉数カウンタに記憶する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４５３参照）に移す。

【６１８１】

Ｓ１０６３１－９２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「遊技停止コマンド」であるか否かを判定する。

【６１８２】

Ｓ１０６３１－９２において「遊技停止コマンド」とであると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－９３に移す。一方、「遊技停止コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－９９に移す。

【６１８３】

Ｓ１０６３１－９３において、サブＣＰＵ３０１は、受信した遊技停止コマンドに応じた報知を行う遊技停止報知処理を行う。

【６１８４】

この第１遊技停止予告終了判定処理では、遊技停止コマンド＝０１Ｈであるときには第１遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド＝０２Ｈであるときには第２遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド＝０３Ｈであるときには第３遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド＝０４Ｈであるときには遊技停止報知の実行を開始させる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－９４に移す。

【６１８５】

Ｓ１０６３１－９４において、サブＣＰＵ３０１は、遊技停止フラグ等を設定する遊技停止設定処理を行う。

【６１８６】

この遊技停止フラグの設定処理では、受信した遊技停止コマンドが遊技停止コマンド＝０４Ｈであるときには、ワークＲＡＭ３０３の遊技停止フラグをオン（＝０１Ｈ）にする。さらに、受信した遊技停止コマンドが遊技停止コマンド＝０４Ｈであるときには、強制報知タイマに強制報知時間に対応した所定のカウンタ（例えば５分）をセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４５３参照）に移す。

【６１８７】

Ｓ１０６３１－９９において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から受信した各種コマンドに応じた演出パターンを決定したり、その他のカウンタを更新したりする。例えば、第１大入賞口入賞コマンドまたは第２大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４５３参照）に移す。

10

20

30

40

50

【12-7-4. 先読み演出決定処理】

次に、図457を参照して、演出パターン決定処理（図454参照）中でサブCPU301により実行される先読み演出決定処理の詳細について説明する。図457は、第10のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【6188】

S10701において、サブCPU301は、図450に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、共通禁止条件1～3のいずれの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。

【6189】

S10701において共通禁止条件1～3のいずれの禁止条件も未成立であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS10702に移す。一方、共通禁止条件1～3のいずれの禁止条件も未成立でないと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6190】

S10702において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、先読み演出テーブルを決定する先読み演出テーブル決定処理を行う。

【6191】

この先読み演出テーブル決定処理では、通常遊技状態であるときには、図449（a）に示す先読み演出パターン決定テーブルZ1を決定し、一般遊技状態である第1時短遊技状態、第3時短遊技状態及び第6時短遊技状態であるときには、図449（b）に示す先読み演出パターン決定テーブルZ2を決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10703に移す。

【6192】

S10703において、サブCPU301は、先読み演出パターンを決定する先読み演出パターン決定処理を行う。

【6193】

この先読み演出パターン決定処理では、第3乱数値を取得した後、上記先読み演出テーブル決定処理で決定された先読み演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路200から受信した先読みコマンドと、第3乱数値に基づいて、先読み演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10704に移す。

【6194】

S10704において、サブCPU301は、先読み回数カウンタを設定する先読み回数カウンタ設定処理を行う。

【6195】

この先読み回数カウンタ設定処理では、先読み演出パターン（先読み演出パターンZ01～Z03）が決定された場合に、先読みフラグをオン（＝01H）にし、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第1特別図柄の保留個数に対応した回数をワークRAM303の先読み回数カウンタにセットする。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS10705に移す。

【6196】

S10705において、サブCPU301は、モード移行ゾーンまたはRUSH期待ゾーンを実行する特定の先読み演出パターン（先読み演出パターンZ02、Z03）が決定されたか否かを判定する。

【6197】

S10705において特定の先読み演出パターンが決定されたと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10706に移す。一方、特定の先読み演出パターンが決定されなかったと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

10

20

30

40

50

【6198】

S10706において、サブCPU301は、図450に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、固有禁止条件1または固有禁止条件2のいずれかの禁止条件が成立したか否かを判定する。

【6199】

S10706において固有禁止条件1または固有禁止条件2のいずれの禁止条件が成立したと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10707に移す。一方、固有禁止条件1または固有禁止条件2のいずれの禁止条件も成立していないと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

10

【6200】

S10707において、サブCPU301は、特定の先読み演出パターン、先読みフラグ及び先読み回数カウンタをクリアする処理を行う。すなわち、特定の先読み演出パターンを破棄し、先読みフラグをオフ（=00H）にするとともに、先読み回数カウンタ=0をセットする。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図453参照）に移す。

【6201】

このように、共通禁止条件1～3のいずれかの禁止条件が成立しているときには、期待UPゾーン、モード移行ゾーン、RUSH期待ゾーンのいずれの先読み演出も実行されないことになる。また、固有禁止条件1または固有禁止条件2のいずれかの禁止条件が成立しているときには、期待UPゾーンの先読み演出は実行可能であるものの、モード移行ゾーン及びRUSH期待ゾーンの先読み演出は実行されないことになる。

20

【12-7-5. データ入力処理】

次に、図458を参照して、サブ制御回路処理（図452参照）中でサブCPU301により実行されるデータ入力処理の詳細について説明する。図458は、第10のパチンコ遊技機におけるデータ入力処理の一例を示すフローチャートである。

【6202】

S10611において、サブCPU301は、コマンド入力ポート308からコマンドを読み出すコマンド読込処理を行う。

30

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10612に移す。

【6203】

S10612において、サブCPU301は、複数の演出ボタン54（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）のそれぞれに対し、各種演出状況等に基づいて、演出ボタン54遊技者による操作情報の入力を有効する操作有効期間と、遊技者による操作情報の入力を無効とする操作無効期間とを設定する演出ボタン許可設定処理を行う。

【6204】

特に、本実施形態においては、遊技停止フラグがオン（=01H）かつ強制報知時間が経過していないときには、すべての演出ボタン54に対して、操作無効時間が設定されている。また、遊技停止フラグがオン（=01H）であり、強制報知時間が経過すると、一部の演出ボタン54（左右ボタン、上下ボタン）に対して、操作有効期間が設定される。

40

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10613に移す。

【6205】

S10613において、サブCPU301は、操作有効期間内に複数の演出ボタン54のいずれかの操作情報の入力があったか否かの判定を行う。

【6206】

S10613において、操作有効期間内に複数の演出ボタン54のいずれかの操作情報の入力があったと判定した場合、サブCPU301は、処理をS10614に移す。一方、操作有効期間内に複数の演出ボタン54のいずれの操作情報の入力もなかったと判定した場合、今回のデータ入力処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図452参照）に移

50

す。

【6207】

S10614において、サブCPU301は、図柄演出パターンによる演出を実行している場合に、決定ボタンの演出ボタン54に対応した第1の操作情報を入力したときには、変動中ボタン設定処理を行う。

【6208】

この変動中ボタン設定処理では、実行している図柄演出パターンの内容と特別図柄の抽選結果とに基づいて、変動中ボタン演出（例えば、ボタンカットイン演出）を実行させる設定をする。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10615に移す。

10

【6209】

S10615において、図柄演出パターンによる演出を実行していない場合に、決定ボタンの演出ボタン54に対応した第1の操作情報を入力したときには、各種の演出調整メニューやQRコード（登録商標）を表示させる待機中メニュー設定処理を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10616に移す。

【6210】

S10616において、サブCPU301は、左右ボタンの演出ボタン54に対応した第2の操作情報を入力したときには、スピーカ32から出力する音量の大きさを調整する音量調整処理を行う。具体的には、左ボタンの演出ボタン54に対応した第2の操作情報Lを入力したときには、音量の大きさを1段階下げる調整を行い、右ボタンの演出ボタン54に対応した第2の操作情報Rを入力したときには、音量の大きさを1段階上げる調整を行う。

20

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS10617に移す。

【6211】

なお、本実施形態においては、演出ボタン54の操作により音量調整処理が行われるように構成したが、演出ボタン54の操作によらず、調整条件の成立により自動的に音量が調整できるように構成してもよい。例えば、上述した遊技停止関連特別リクエストの生成処理（図453参照）により、調整条件の成立として強制報知時間が経過したときには、自動的に音量の大きさを下げる調整を行ってもよい。

【6212】

S10617において、サブCPU301は、上下ボタンの演出ボタン54に対応した第3の操作情報を入力したときには、発光するLEDの輝度の大きさを調整する光量調整処理を行う。具体的には、下ボタンの演出ボタン54に対応した第3の操作情報Dを入力したときには、輝度の大きさを1段階下げる調整を行い、上ボタンの演出ボタン54に対応した第2の操作情報Uを入力したときには、輝度の大きさを1段階上げる調整を行う。

30

この処理を終了すると、サブCPU301は、今回のデータ入力処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図452参照）に移す。

【6213】

なお、本実施形態においては、演出ボタン54の操作により光量調整処理が行われるように構成したが、演出ボタン54の操作によらず、調整条件の成立により自動的に光量が調整できるように構成してもよい。例えば、上述した遊技停止関連特別リクエストの生成処理（図453参照）により、調整条件の成立として強制報知時間が経過したときには、自動的に光量の大きさを下げる調整を行ってもよい。

40

【6214】

〔12-8. 遊技状態の移行図〕

次に、図459を参照して、第10のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図459は、第10のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【6215】

上述したように、C時短遊技状態（状態フラグ=3）において、普電作動パターン=0

50

0 が設定された時短遊技状態を「第 1 時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝02 が設定された時短遊技状態を「第 2 時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝01 が設定された時短遊技状態を「第 3 時短遊技状態」という。また、B 時短遊技状態（状態フラグ＝2）において、普電作動パターン＝02 が設定された時短遊技状態を「第 4 時短遊技状態」という。また、A 時短遊技状態（状態フラグ＝1）において、普電作動パターン＝02 が設定された時短遊技状態を「第 5 時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝00 が設定された時短遊技状態を「第 6 時短遊技状態」という。

【6216】

（通常遊技状態の移行制御）

通常遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第 1 始動口 10120 に遊技球が入球可能であるとともに、第 2 通過ゲート 10126 L にも遊技球が通過可能に構成されている。

【6217】

図 459 に示すように、通常遊技状態において、第 1 始動口 10120 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄の抽選により「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」が判定される（図 406 参照）。なお、遊技状態に関わらず、第 1 特別図柄の抽選では、「小当り」が判定されることはない。

【6218】

そして、通常遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第 1 のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第 1 特別図柄の選択図柄に応じて 60% が第 5 時短遊技状態に移行し、40% が第 6 時短遊技状態に移行する（図 407、図 410 参照）。

【6219】

また、通常遊技状態において「時短当り」が判定されると、第 1 特別図柄の可変表示の終了後には、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態のいずれかの C 時短遊技状態に移行する。ここで、「時短当り」が判定されると、特別図柄の選択図柄に応じて 70% が第 1 時短遊技状態に移行し、15% が第 2 時短遊技状態に移行し、15% が第 3 時短遊技状態に移行する（図 407、図 410 参照）。

【6220】

特に、本実施形態においては、「時短当り」は、通常遊技状態における第 1 特別図柄の抽選においてのみ判定されるように構成されている（図 406 参照）。このため、通常遊技状態からのみ、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態のいずれかの C 時短遊技状態に移行可能となっている。

【6221】

また、通常遊技状態において、第 2 通過ゲート 10126 L に遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝00 により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「0」となっている（図 416 参照）。すなわち、通常遊技状態においては、第 2 始動口 10140 に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。

【6222】

また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950 回）に到達した後は、通常遊技状態から B 時短遊技状態の第 4 の時短遊技状態に移行する。

【6223】

このため、通常遊技状態からは、大当り遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態、第 4 の時短遊技状態に移行することになる。

【6224】

（第 1 時短遊技状態の移行制御）

第 1 時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第 1 始動口 10120 に遊技球が入球可能であるとともに、第 2 通過ゲート 10126 L にも遊技球が通過可能に構成されている。

【6225】

第1時短遊技状態において、第1始動口10120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の抽選により「大当たり」または「ハズレ」が判定される（図406参照）。なお、すべての時短遊技状態における第1特別図柄の抽選では、「時短当たり」が判定されることはない。

【6226】

そして、第1時短遊技状態において「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、大当たりを契機とした第1のルートからの大当たり遊技状態の終了後には、第1特別図柄の選択図柄に応じて60%が第5時短遊技状態に移行し、40%が第6時短遊技状態に移行する（図407、図410参照）。

10

【6227】

また、第1時短遊技状態において、第2通過ゲート10126Lに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当たり」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝00により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「0」となっている（図416参照）。すなわち、第1時短遊技状態においては、第2始動口10140に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。

【6228】

なお、第1時短遊技状態は、通常遊技状態と同じ「ロング開放確率」であり、通常遊技状態のように「時短当たり」が導出されないことから、通常遊技状態であるときよりも、大当たり遊技状態に移行しにくい不利な遊技状態となる。

20

【6229】

また、大当たり遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、第1時短遊技状態からB時短遊技状態の第4の時短遊技状態に移行する。

【6230】

ここで、第1時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第3時短回数である950回が設定される（図410参照）。しかしながら、第1時短遊技状態において、第3時短回数が計数される前には、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達していることになる。

このため、第1時短遊技状態からは、大当たり遊技状態、第4の時短遊技状態にしか移行できないことになる。

30

【6231】

（第3時短遊技状態の移行制御）

第3時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技状態様とされ、第1始動口10120に遊技球が入球可能であるとともに、第2通過ゲート10126Lにも遊技球が通過可能に構成されている。

【6232】

第3時短遊技状態において、第1始動口10120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の抽選により「大当たり」または「ハズレ」が判定される（図406参照）。

【6233】

そして、第3時短遊技状態において「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、大当たりを契機とした第1のルートからの大当たり遊技状態の終了後には、第1特別図柄の選択図柄に応じて60%が第5時短遊技状態に移行し、40%が第6時短遊技状態に移行する（図407、図410参照）。

40

【6234】

また、第3時短遊技状態において、第2通過ゲート10126Lに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当たり」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝01により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「約1／202」となっている（図416参照）。すなわち、第3時短遊技状態においては、所定の確率（約1／202）で第2始動口10140に遊技球が入球することが可能と

50

なっている。

【6235】

ここで、第2始動口10140に遊技球が入球すると、遊技状態に関わらず、約1/3という高い確率で「小当り」と判定され（図406参照）、小当り遊技状態からの第2のルートを経て大当り遊技状態に移行可能に構成されている。

したがって、第3時短遊技状態であるときには、第1時短遊技状態であるときよりも、大当り遊技状態に移行しやすい有利な遊技状態となる。

【6236】

また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、第3時短遊技状態からB時短遊技状態の第4の時短遊技状態に移行する。

10

【6237】

ここで、第3時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第5時短回数である950回が設定される（図410参照）。しかしながら、第3時短遊技状態において、第5時短回数が計数される前には、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達していることになる。

このため、第3時短遊技状態からは、大当り遊技状態、第4の時短遊技状態にしか移行できないことになる。

【6238】

（第6時短遊技状態の移行制御）

20

第6時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技状態とされ、第1始動口10120に遊技球が入球可能であるとともに、第2通過ゲート10126Lにも遊技球が通過可能に構成されている。

【6239】

第6時短遊技状態において、第1始動口10120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の抽選により「大当り」または「ハズレ」が判定される（図406参照）。

【6240】

そして、第6時短遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第1のルートからの大当り遊技状態の終了後は、第1特別図柄の選択図柄に応じて60%が第5時短遊技状態に移行し、40%が第6時短遊技状態に移行する（図407、図410参照）。

30

【6241】

また、第6時短遊技状態において、第2通過ゲート10126Lに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普通作動パターン＝00により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「0」となっている（図416参照）。すなわち、第6時短遊技状態においては、第2始動口10140に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。

【6242】

また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、第6時短遊技状態からB時短遊技状態の第4の時短遊技状態に移行する。

40

【6243】

ここで、第6時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第1時短回数である10000回が設定される（図410参照）。しかしながら、第2時短回数である10000回は、1日の遊技において成立不可能な回数であり、実質的に無限回数に相当している。

このため、第6時短遊技状態からは、大当り遊技状態、第4の時短遊技状態にしか移行できないことになる。

【6244】

（RUSH遊技状態の移行制御）

50

RUSH遊技状態である第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技状態とされ、第1通過ゲート10126Rに遊技球が通過可能であり、普通図柄の抽選により第2始動口10140がロング開放することにより、第2始動口10140に遊技球が入球可能に構成されている。

【6245】

RUSH遊技状態において、第2始動口10140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の抽選により「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定される（図406参照）。特に、本実施形態では、第2特別図柄の抽選により約1/3という高い確率で「小当り」と判定されるように構成されている。

【6246】

RUSH遊技状態において「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行し、小当り遊技状態において、第2大入賞口10151の内部に設けられたV入賞口10156に遊技球が進入すると、大当り遊技状態に移行することになる。なお、本実施形態では、小当り遊技状態において、遊技球が第2大入賞口10151に入球すると、V入賞口10156にも遊技球が原則として通過するように構成されている。

そして、小当りを契機とした第2のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて80%が第5時短遊技状態に移行し、20%が第6時短遊技状態に移行する（図407、図410参照）。

【6247】

また、RUSH遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第1のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第2特別図柄の選択図柄に応じて100%が第5時短遊技状態に移行する（図407、図410参照）。

【6248】

また、RUSH遊技状態において、第1通過ゲート10126Rに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普通作動パターン=02により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「1/4」となっている（図416参照）。すなわち、RUSH遊技状態においては、所定の確率（1/4）で第2始動口10140に遊技球が入球することが可能となっている。

【6249】

また、RUSH遊技状態の第2時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第4時短回数である950回が設定される（図410参照）。この第4時短回数は、第2特別図柄の抽選により「小当り」が約1/3で判定されることから、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数である。

このため、RUSH遊技状態の第2時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。

【6250】

また、RUSH遊技状態の第4時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第6時短回数である950回が設定される（図410参照）。この第6時短回数は、第2特別図柄の抽選により「小当り」が約1/3で判定されることから、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数である。

このため、RUSH遊技状態の第4時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。

【6251】

また、RUSH遊技状態の第5時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第2時短回数である10000回が設定され、特別図柄の選択図柄に応じて切替回数である1回または5回が設定される（図410参照）。そして、大当り遊技状態に移行せずに、切替回数である1回または5回の特別図柄の可変表示が行われると、第5時短遊技状態から第6時短遊技状態に移行する。

このため、RUSH遊技状態の第5時短遊技状態からは、大当り遊技状態または第6時短遊技状態に移行することになる。

10

20

30

40

50

【6252】

このように、本実施形態においては、通常遊技状態における第1特別図柄の抽選においてのみ「時短当り」が判定されると、RUSH遊技状態の第2時短遊技状態に移行可能に構成されている。また、RUSH遊技状態の第2時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。

このため、通常遊技状態においては、大当り遊技状態への移行率を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6253】

そして、通常遊技状態はRAMクリア後の初期の遊技状態でもあることから、RAMクリア後の電源投入後の状態においては、一般遊技状態である第1時短遊技状態よりも有利な通常遊技状態から遊技を開始させることができ、遊技店の開店後からの遊技機の稼働を向上させることができる。

【6254】

特に、本実施形態においては、一般遊技状態（第1時短遊技状態、第3時短遊技状態、第6時短遊技状態）からは、大当り遊技状態または第4の時短遊技状態にしか移行できないし、第4時短遊技状態からは、大当り遊技状態にしか移行できない。そして、大当り遊技状態の終了後に第5時短遊技状態または第6時短遊技状態に移行した場合には、大当り遊技状態に移行すること以外に時短遊技状態が終了することがない。

このため、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態と第5時短遊技状態または第6時短遊技状態の時短遊技状態とをRAMクリアされない限り、無限的にループすることになる。すなわち、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態中を除き、通常遊技状態に移行することがないように構成されている。

これにより、RAMクリアによってのみ、通常遊技状態に移行させることができ、RAMクリアをせずに通常の営業時は射幸性（出玉）を抑えたり、特別なイベントのときにRAMクリアをして通常遊技状態に移行させたりすることもできる。

【6255】

また、本実施形態においては、時短遊技状態のときには普電作動パターンによりロング開放確率が異なるので、ロング開放確率が異なる複数の時短遊技状態を楽しむことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6256】

特に、本実施形態においては、一般遊技状態である第3時短遊技状態のときには、一般遊技状態である第1時短遊技状態よりも、ロング開放がされやすく、大当り遊技状態に移行しやすい有利な遊技状態となっている。

これにより、通常遊技状態において「時短当り」が判定されたものの、RUSH遊技状態に移行されなくとも、一般遊技状態において第3時短遊技状態であることの期待を持たせて、遊技の興趣の維持を図ることができる。

【6257】

【12-9. 演出フロー】

次に、第10のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて演出の概略を説明する。図460は、第10のパチンコ遊技機における演出モードの演出フローの一例である。

【6258】

上述したように、本実施形態においては、演出モードとして、チャンス演出モード、一般演出モード、天国演出モード及び戦国タイム演出モードの4つの演出モードを備えて構成している。

【6259】

そして、各演出モードに基づいて、当該変動において所定の装飾図柄の変動表示からなる図柄演出、当該変動において特別図柄の抽選結果を事前に示唆する予告演出、当該変動において普通図柄の抽選結果を事前に示唆するテロップ演出、事前変動において特別図柄の抽選結果を事前に示唆する先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。

【6260】

また、本実施形態においては、第1特別図柄の抽選に基づく演出を「第1特別図柄の演出」、第2特別図柄の抽選に基づく演出を「第2特別図柄の演出」もいう。

【6261】

(チャンス演出モード)

チャンス演出モードは、通常遊技状態のときに実行可能となっている。このチャンス演出モードにより、第1時短遊技状態よりも有利な通常遊技状態であることを示唆することができる。

【6262】

そして、チャンス演出モードにおいては、チャンス演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。なお、チャンス演出モードにおいては、第2始動口10140がロング開放することはないので、テロップ演出は実行不能となっている。

10

【6263】

また、チャンス演出モードにおいては、図柄演出として、「カード演出」、「RUSH突入演出」が少なくとも実行可能となっている。

【6264】

上述したように、「カード演出」は、当該変動において、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを示唆する演出である。また、「RUSH突入演出」は、当該変動において、第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)に移行するか否かを示唆する演出である。

20

【6265】

また、チャンス演出モードにおいては、先読み演出として、「モード移行ゾーン」、「期待UPゾーン」、「RUSH期待ゾーン」が少なくとも実行可能となっている。

【6266】

上述したように、「モード移行ゾーン」は、事前変動において、時短当りであること、通常遊技状態から第1時短遊技状態、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆する演出である。また、「期待UPゾーン」は、事前変動において、所定の演出(スーパーリーチ)が行われること、大当り遊技状態または第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)に移行することを事前に示唆する演出である。また、「RUSH期待ゾーン」は、事前変動において、第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)に移行することを事前に示唆する演出である。

30

【6267】

チャンス演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【6268】

チャンス演出モードにおいて、時短当りに当選した場合に、第1時短遊技状態に移行するときには一般演出モードに移行し、第2時短遊技状態に移行するときには戦国タイム演出モードに移行し、第3時短遊技状態に移行するときには天国演出モードに移行する。なお、チャンス演出モードにおいて、時短当りに当選した場合に、第3時短遊技状態に移行するときには、天国演出モードまたは一般演出モードに移行するように構成してもよい。

40

【6269】

チャンス演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値(950回)に到達した後は、チャンス演出モードから戦国タイム演出モードに移行する。

【6270】

(一般演出モード)

一般演出モードは、一般遊技状態における第1時短遊技状態または第6時短遊技状態のときに実行可能となっている。この一般演出モードにより、不利な一般遊技状態であることを示唆することができる。

50

【6271】

そして、一般演出モードにおいては、一般演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。なお、一般演出モードにおいては、第2始動口10140がロング開放することはないので、テロップ演出は実行不能となっているが、一般演出モードにおいてテロップ演出を実行可能としてもよい。

【6272】

また、一般演出モードにおいても、先読み演出として、「期待UPゾーン」が実行可能となっているが、時短当りが当選することがないので、「モード移行ゾーン」及び「RUSH期待ゾーン」は実行不能となっている。

【6273】

一般演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【6274】

一般演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、一般演出モードから戦国タイム演出モードに移行する。

【6275】

（天国演出モード）

天国演出モードは、一般遊技状態における第3時短遊技状態のときに実行可能となっている。この天国演出モードにより、有利な一般遊技状態（第3時短遊技状態）であることを示唆することができる。

【6276】

そして、天国演出モードにおいては、天国演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出、テロップ演出等の演出が実行可能に構成されている。

【6277】

天国演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【6278】

天国演出モードにおいて、第2始動口10140がロング開放し、第2始動口10140に遊技球が入球したときには、天国演出モードから戦国タイム演出モードに移行する。

【6279】

天国演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、天国演出モードから戦国タイム演出モードに移行する。

【6280】

なお、上述したように、RAMクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、天国演出モード、一般演出モード及びチャンス演出モードで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成する場合には、電源投入時には、共通の演出モード（例えば、チャンス演出モード）から開始することが望ましい。

【6281】

（戦国タイム演出モード）

戦国タイム演出モードは、RUSH遊技状態における第2短遊技状態、第4短遊技状態及び第5短遊技状態のとき、天国演出モードにおいて第2始動口10140に遊技球が入球したときに実行可能となっている。この戦国タイム演出モードにより、大当り遊技状態に移行しやすい状態であることを示唆することができる。

【6282】

そして、戦国タイム演出モードにおいては、戦国タイム演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。

【6283】

戦国タイム演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【6284】

戦国タイム演出モードにおいて、天国演出モードのときに第2始動口10140に遊技球が入球した場合には、第2特別図柄の始動情報が無くなると、戦国タイム演出モードから天国演出モードに移行（復帰）する。

【6285】

戦国タイム演出モードにおいて、第5時短遊技状態である場合には、大当り遊技状態に移行せずに、切替回数である1回または5回の特別図柄の可変表示が行われると、戦国タイム演出モードから一般演出モードに移行する。

【6286】

【12-10. 遊技停止予告のタイムチャート】

次に、第10のパチンコ遊技機において行われる遊技停止予告の概略を説明する。図461は、第10のパチンコ遊技機における遊技停止コマンドによる遊技停止予告のタイムチャートの一例である。

【6287】

図461は、「遊技状態」と、「報知装置（表示装置7、スピーカ32、LED群46）」と、遊技停止を示す「遊技停止フラグ」と、「遊技球の増加数（MY）」とを上下に図示している。

【6288】

図461（a）は、遊技球の増加数（MY）が第1の計数範囲（85000～89999）である場合に、第1の遊技停止予告開始条件が成立したときに、第1遊技停止予告を実行するタイムチャート1の一例である。

【6289】

図461（a）に示す（ア）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（MY）が第1の計数範囲である場合に、第1の遊技停止予告開始条件が成立し、報知装置において第1遊技停止予告の実行が開始される。ここで、第1の遊技停止予告開始条件の成立の一例として、特別図柄の選択図柄z1の大当り遊技状態中が成立している（図418参照）。なお、第1遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【6290】

図461（a）に示す（イ）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（MY）が第2の計数範囲に到達せず、遊技球の増加数（MY）が第1の計数範囲である場合に、第1遊技停止予告終了条件が成立し、報知装置において第1遊技停止予告の実行が終了する。ここで、第1遊技停止予告終了条件の成立の一例として、遊技状態が第6時短遊技状態に移行したことが成立している（図451参照）。

【6291】

このように、図461（a）に示すタイムチャート1によれば、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である場合には、第2の計数範囲よりも事前に第1遊技停止予告の実行を開始させることができる。そして、その遊技状態により遊技球の増加数（MY）が第2の計数範囲に到達しなかったときには、第1遊技停止予告の実行を終了させることができる。

【6292】

図461（b）は、第1遊技停止予告の実行が終了した後、遊技球の増加数（MY）が第2の計数範囲（90000～94999）に到達した場合に、第2遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート2の一例である。

【6293】

図461（b）に示す（ア）及び（イ）のタイミングは、上述した図461（a）に示す（ア）及び（イ）のタイミングと同様である。すなわち、遊技球の増加数（MY）が第1の計数範囲である場合において、第1の遊技停止予告開始条件の成立により第1遊技停止予告の実行を開始し、第1遊技停止予告終了条件の成立により第1遊技停止予告の実行

10

20

30

40

50

を終了している。

【6294】

図461(b)に示す(ウ)のタイミングにおいては、小当り遊技状態、大当り遊技状態及びRUSH遊技状態が実行されておらず、第1始動口10120や一般入賞口122等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲(90000~94999)に到達している。

このとき、既に第1遊技停止予告が実行されたことから、第2の遊技停止予告開始条件が成立せずに、第2遊技停止予告は実行されない(図418参照)。

【6295】

図461(b)に示す(エ)のタイミングにおいては、大当り遊技状態が実行されたことにより、第2の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第2遊技停止予告の実行が開始される。この第2遊技停止予告は、遊技球の増加数(MY)が規制値(95000)になるまで継続して実行される。なお、第2遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【6296】

図461(b)に示す(オ)のタイミングにおいては、小当り遊技状態または大当り遊技状態が実行されておらず、遊技球の増加数(MY)が規制値(95000)に到達している。

このとき、遊技停止フラグがオンになり、遊技停止報知として、報知装置において第1遊技停止報知が実行される。

【6297】

図461(b)に示す(カ)のタイミングにおいては、遊技停止フラグがオンになった後、強制報知時間が経過している。

このとき、遊技停止報知として、報知装置において第1遊技停止報知とは異なる第2遊技停止報知が実行される。また、第2遊技停止報知が実行されているときには、所定の演出ボタン54の操作情報の入力の有効となり、音量調整及び光量調整が可能となる。なお、第1遊技停止報知及び第2遊技停止報知の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【6298】

このように、図461(b)に示すタイムチャート2によれば、既に第1遊技停止予告が実行された場合には、遊技者が所定の遊技価値(遊技球)を獲得することが期待できる遊技状態(大当り遊技状態等)になったときに、第2遊技停止予告の実行を開始させることができる。

【6299】

また、既に第1遊技停止予告が実行された場合には、第1始動口10120や一般入賞口122等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲に到達したときであっても、第2遊技停止予告の実行が開始されることはない((ウ)~(エ)の期間)。

これにより、第1始動口10120や一般入賞口122等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されて、遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲に到達したものの、遊技球の発射により遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲を下回ってしまった場合(第1の境界値の90000個を前後するような場合)であっても、遊技停止予告を実行させたり終了させたりすることがなくなり、遊技停止予告による煩わしさを解消することができる。

【6300】

さらに、遊技停止報知として、遊技停止フラグがオンになった当初は第1遊技停止報知を実行し、強制報知時間が経過した後は第2遊技停止報知を実行するので、遊技停止報知後の経過時間に応じて、適切な報知を行うことができる。

【6301】

図461(c)は、第1遊技停止予告を実行せずに、遊技球の増加数(MY)が第2の

計数範囲（９００００～９４９９９）に到達した場合に、第２遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート３の一例である。

【６３０２】

図４６１（ｃ）に示す（ウ）のタイミングにおいては、小当り遊技状態、大当り遊技状態及びＲＵＳＨ遊技状態が実行されておらず、第１始動口１０１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達している。

このとき、第１遊技停止予告が実行されなかったことから、第２の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第２遊技停止予告の実行が開始される（図４１８参照）。この第２遊技停止予告は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）になるまで

10

【６３０３】

そして、図４６１（ｃ）に示す（オ）及び（カ）のタイミングにおいては、図４６１（ｂ）に示すタイムチャート２と同様に、報知装置において第１遊技停止報知、第２遊技停止報知が実行される。

【６３０４】

このように、図４６１（ｃ）に示すタイムチャート３によれば、第１遊技停止予告が実行されずに、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に近づいたときには、素早く第２遊技停止予告を実行させて、事前に遊技が停止されることを遊技者に報知することができる。

20

【６３０５】

図４６１（ｄ）は、第１遊技停止予告、第２遊技停止予告、第３遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート４の一例である。

【６３０６】

図４６１（ｄ）に示す（ア）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲である場合に、第１の遊技停止予告開始条件が成立し、報知装置において第１遊技停止予告の実行が開始される。

【６３０７】

図４６１（ｄ）に示す（ウ）のタイミングにおいては、ＲＵＳＨ遊技状態において、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達している。

30

このとき、第２の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第２遊技停止予告の実行が開始される（図４１８参照）。この第２遊技停止予告は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）になるまで継続して実行される。

【６３０８】

図４６１（ｄ）に示す（キ）のタイミングにおいては、大当り遊技状態を実行しているときに、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達している。

このとき、遊技は停止せずに遊技停止フラグがオフに保持され、大当り遊技状態中に、報知装置において第３遊技停止予告の実行が開始される（図４１８参照）。なお、第３遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【６３０９】

40

図４６１（ｄ）に示す（ク）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達した後の大当り遊技状態が終了している。

このとき、遊技停止フラグがオンになり、遊技停止報知として、報知装置において第１遊技停止報知が実行される。

【６３１０】

そして、図４６１（ｄ）に示す（カ）のタイミングにおいては、図４６１（ｂ）に示すタイムチャート２と同様に、報知装置において第２遊技停止報知が実行される。

【６３１１】

このように、図４６１（ｄ）に示すタイムチャート４によれば、大当り遊技状態の終了後に遊技が停止する場合には、大当り遊技状態中の第３遊技停止予告により、具体的な遊

50

技停止内容（例えば「この大当り遊技状態の終了後に遊技が停止します」）を報知することができる。

【6312】

〔12－11．演出内容〕

以上の主制御回路200及びサブ制御回路300等の制御により実行される演出について、表示装置7の表示領域に表示される表示画像の演出内容の一例について説明する。

【6313】

（表示画像の基本構成）

まず、図462を参照して、表示装置7の表示領域に表示される表示画像の基本構成について説明する。図462は、第10のパチンコ遊技機における表示装置7の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。図462（a）は、通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成であり、図462（b）は、RUSH遊技状態における表示画像の基本構成である。

10

【6314】

図462に示すように、装飾図柄は、表示装置7の表示領域に遊技者が認識し易く大きく表示される第1の装飾図柄としての「主図柄」と、遊技者が認識し難く小さく表示される第2の装飾図柄としての「副図柄」との2種類で構成されている。なお、装飾図柄の種類はこれに限定されない。

【6315】

（通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成）

20

図462（a）に示すように、通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置7の表示領域の中央側に、第1特別図柄に対応した主図柄としての左図柄10071L、中図柄10071C、右図柄10071Rが表示可能に構成されている。なお、主図柄の数は3種類に限定されない。

【6316】

また、表示装置7の表示領域の右隅には、第1特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第1副図柄10072、第2特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第2副図柄10073、普通図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第3副図柄10075が小さく表示可能に構成されている。

【6317】

30

本実施形態においては、通常遊技状態または一般遊技状態のときに第1特別図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄10071L、中図柄10071C及び右図柄10071Rの主図柄の可変表示に加え、第1副図柄10072の可変表示も行われることになる。

【6318】

また、通常遊技状態または一般遊技状態のときに第2特別図柄の可変表示が行われる場合には、第2副図柄10073のみの可変表示が行われ、第2特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。また、通常遊技状態または一般遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、第3副図柄10075のみの可変表示が行われ、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

40

【6319】

表示装置7の表示領域の左下には、第1特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第1特別図柄の保留個数に応じて、第1特別図柄始動記憶領域（1）に始動情報が記憶されていることを示す第1保留画像10074a、第1特別図柄始動記憶領域（2）に始動情報が記憶されていることを示す第2保留画像10074b、第1特別図柄始動記憶領域（3）に始動情報が記憶されていることを示す第3保留画像10074c、第1特別図柄始動記憶領域（4）に始動情報が記憶されていることを示す第4保留画像10074dが表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、第1特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像10074zが表示可能に構成されている。なお、本実施形態では、通常遊技状態において第2特別図柄の保留個数に対応し

50

た保留画像は表示されないが、第2特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

【6320】

(RUSH遊技状態における表示画像の基本構成)

図462(b)に示すように、RUSH遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置7の表示領域の中央側に、第2特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄10076L、中図柄10076C及び右図柄10076Rが表示可能に構成されている。

【6321】

また、表示装置7の表示領域の右隅には、通常遊技状態及び一般遊技状態であるときと同様に、第1特別図柄に対応した第1副図柄10072、第2特別図柄に対応した第2副図柄10073、普通図柄に対応した第3副図柄10075が小さく表示可能に構成されている。

【6322】

本実施形態においては、RUSH遊技状態のときに第2特別図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄10076L、中図柄10076C及び右図柄10076Rの主図柄の可変表示に加え、第2副図柄10073の可変表示も行われることになる。また、RUSH遊技状態のときに、第1特別図柄の可変表示が行われる場合には、第1副図柄10072のみの可変表示が行われ、第1特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。また、RUSH遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、第3副図柄10075のみの可変表示が行われ、第2特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【6323】

表示装置7の表示領域の左下には、第2特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第2特別図柄の保留個数に応じて、第2特別図柄始動記憶領域(1)に始動情報が記憶されていることを示す第1保留画像10077a、第2特別図柄始動記憶領域(2)に始動情報が記憶されていることを示す第2保留画像10077b、第2特別図柄始動記憶領域(3)に始動情報が記憶されていることを示す第3保留画像10077c、第2特別図柄始動記憶領域(4)に始動情報が記憶されていることを示す第4保留画像10077dが表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、第2特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像10077zが表示可能に構成されている。なお、本実施形態では、RUSH遊技状態において第1特別図柄及び第2特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第1特別図柄及び第2特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

【6324】

表示装置7の表示領域の右上には、正規な遊技態様として右打ちを指示する右打ち指示画像10079が表示可能に構成されている。

【6325】

このように、通常遊技状態及び一般遊技状態のときには、第1特別図柄の抽選により大当り遊技状態を目指す第1のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が第1特別図柄に対応しており、RUSH遊技状態のときには、第2特別図柄の抽選により大当り遊技状態または小当り遊技状態を目指す第2のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が第2特別図柄に対応している。すなわち、第1の装飾図柄(主図柄)は、通常遊技状態及び一般遊技状態であるときには第1特別図柄に対応した図柄となり、RUSH遊技状態であるときには第2特別図柄に対応した図柄に差し替わることになる。

【6326】

(カード演出)

次に、図463を参照して、チャンス演出モードにおけるカード演出について説明する。図463は、第10のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのカード演出を説明

10

20

30

40

50

する表示画像の一例である。

【6327】

なお、カード演出の説明においては、図462で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極めて小さく表示される第1副図柄10072、第2副図柄10073及び第3副図柄10075の図示についても省略する。このことは、図463～図468で説明する演出においても同様である。

【6328】

図463(a)は、チャンス演出モードにおいて、第1特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

10

【6329】

図463(b)は、時短当りに当選した第1特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が開始されたときの表示画像の一例である。

【6330】

図463(b)に示すように、カード演出を実行する図柄演出パターン(図445参照)が決定されてカード演出が開始されると、「一般演出モード」、「天国演出モード」、「戦国タイム演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが裏返しになってシャッフルされ、そのカードを1つ選択するような演出が行われる。ここで、カード演出は、白いカードが表示される白カード演出と、赤いカードが表示される赤カード演出との2種類があり、赤カード演出の方が、白カード演出よりも、戦国タイム演出モード(第2時短遊技状態)に移行することの期待値が高く設定されている。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

20

【6331】

図463(c)は、第1特別図柄の変動表示が行われており、カード演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。

【6332】

図463(c)に示すように、カード演出において1つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「一般演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

30

【6333】

図463(d)は、第1特別図柄の変動表示が終了して、一般演出モードに移行したことを報知する表示画像の一例である。

【6334】

図463(d)に示すように、「一般演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが表示されると、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく停止表示される。その後、背景の表示態様が変化し、一般演出モードに移行したことが報知される。

【6335】

なお、本実施形態においては、チャンス演出モードの背景の表示態様と、一般演出モードの背景の表示態様とを異ならせて構成したが、共通の背景の表示態様としてもよい。

40

【6336】

このように、カード演出により、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することが示唆することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6337】

(RUSH突入演出)

次に、図464を参照して、チャンス演出モードにおけるRUSH突入演出について説明する。図464は、第10のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのRUSH突入演出を説明する表示画像の一例である。

50

【6338】

図464(a)は、チャンス演出モードにおいて、第1特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【6339】

図464(b)は、時短当りに当選した第1特別図柄の変動表示が行われており、RUSH突入演出が開始されたときの表示画像の一例である。

【6340】

図464(b)に示すように、RUSH突入演出を実行する図柄演出パターン(図445参照)が決定されてRUSH突入演出が開始されると、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような演出が行われる。

10

【6341】

図464(c)は、第1特別図柄の変動表示が終了し、RUSH突入演出が成功したときの表示画像の一例である。

【6342】

図464(c)に示すように、RUSH突入演出が成功すると、扉が閉まる演出が行われ、全ての装飾図柄が停止表示を行う。なお、RUSH突入演出が失敗すると、扉が閉まらずに開放する演出が行われる。

【6343】

図464(d)は、第1特別図柄の変動表示が終了して、戦国タイム演出モードに移行したことを報知する表示画像の一例である。

20

【6344】

図463(d)に示すように、完全に閉まった扉が開放すると、背景の表示態様が変化し、戦国タイム演出モードに移行したことが報知される。

【6345】

このように、RUSH突入演出により、RUSH遊技状態(第2時短遊技状態)に移行するか否かの演出を実行することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6346】

(テロップ演出)

次に、図465を参照して、天国演出モードにおけるテロップ演出について説明する。図465は、第10のパチンコ遊技機における天国演出モードのテロップ演出を説明する表示画像の一例である。

30

【6347】

図465(a)は、天国演出モードにおいて、第1特別図柄及び普通図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【6348】

図465(b)は、普通図柄の変動表示が行われており、普通図柄の抽選によりテロップ演出が開始されたときの表示画像の一例である。なお、図465(b)では、第1特別図柄の変動表示も行われているが、第1特別図柄の変動表示は行われていても、行われていなくともよい。

【6349】

図465(b)に示すように、テロップ演出を実行するテロップ演出パターン(図448参照)が決定されてテロップ演出が開始されると、表示領域の上部に第2始動口10140がロング開放されることを示唆する「緊急速報：チャンス口が開きそうです・・・」という文字が表示される。

40

【6350】

図464(c)は、普通図柄の変動表示が終了し、第2始動口10140がロング開放するときのテロップ演出の表示画像の一例である。

【6351】

図464(c)に示すように、第2始動口10140がロング開放するときには、第2始動口10140に遊技球が入球するように、右打ちを指示し、表示領域の上部に「チャ

50

ンス口を狙え」という文字が表示される。なお、テロップ演出において、第2始動口10140がロング開放しないときには、表示領域の上部に「チャンス口が開きませんでした・・・」という文字が表示される。

【6352】

このように、テロップ演出により、第2始動口10140がロング開放することを示唆し、第2始動口10140に遊技球を入球させることができる。

【6353】

なお、上述したテロップ演出は、第1特別図柄の変動表示が行われている場合には、表示領域の左下など第1特別図柄に対応した第1の装飾図柄（主図柄）の変動表示に干渉しない領域に表示することが望ましい。さらには、テロップ演出は、第1特別図柄の変動表示が行われている場合には、第1特別図柄に対応した第1の装飾図柄の変動表示に干渉しないように、第1の装飾図柄よりも背面（背面レイヤー等）に表示してもよい。

【6354】

（先読み演出）

次に、図466を参照して、事前変動において行われる先読み演出について説明する。図466は、第10のパチンコ遊技機における先読み演出を説明する表示画像の一例である。

【6355】

図466（a）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「期待UPゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。

【6356】

図466（a）に示すように、「期待UPゾーン」が実行されると、表示領域の左右に「期待UPゾーン」の文字が付された帯が表示される。

【6357】

この「期待UPゾーン」により、所定の演出が行われること、大当たり遊技状態または第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）に移行することを事前に示唆することができ、遊技者に有利な大当たり遊技状態またはRUSH遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6358】

図466（b）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「モード移行ゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。

【6359】

図466（b）に示すように、「モード移行ゾーン」が実行されると、表示領域の上部に「モード移行ゾーン」の文字が付された帯が表示される。

【6360】

この「モード移行ゾーン」により、時短当りであること、通常遊技状態から第1時短遊技状態、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆することができ、遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6361】

図466（c）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「RUSH期待ゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。

【6362】

図466（c）に示すように、「RUSH期待ゾーン」が実行されると、チャンス演出モードの背景表示態様から、特別な背景表示態様に切り替わる。また、特別な背景表示態様に切り替わることにより、主図柄の大きさも小さく変化する。

【6363】

この「RUSH期待ゾーン」により、第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）に移行することを事前に示唆することができ、RUSH遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6364】

なお、本実施形態においては、事前変動において行われる先読み演出として、所定の画像を追加表示させたり、背景表示態様を変化させたりするように構成したが、事前変動において保留画像の表示態様を変化させることにより先読み演出を実行してもよい。

【6365】

(遊技停止予告)

次に、図467を参照して、遊技停止予告の報知内容について説明する。図467は、第10のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。

【6366】

図467(a)は、第1遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。

10

【6367】

図467(a)に示すように、第1遊技停止予告が実行されると、表示領域の上部に「遊技の停止に近づいています」の文字が表示される。

【6368】

「遊技の停止に近づいています」の文字は、第1遊技停止予告終了条件が成立するまで継続して表示される。

【6369】

この第1遊技停止予告により、遊技球の増加数(MY)により遊技の停止が近づいていることを事前に把握することができる。

【6370】

20

図467(b)は、第2遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。

【6371】

図467(b)に示すように、第2遊技停止予告が実行されると、表示領域の上部に「遊技の停止まで約XX00発です」の文字が表示される。

【6372】

「遊技の停止まで約XX00発です」の文字は、遊技球の増加数(MY)が規制値(95000)に到達するまで継続して表示され、「約XX00発」は、ワークRAM303のサブ差玉数カウンタに記憶された値に基づいて、約5000発→約4000発→約3000発→約2000発→約1000発のように更新表示されていく。

【6373】

30

この第2遊技停止予告により、遊技が停止するまでの遊技球の増加数を具体的に把握することができる。

【6374】

なお、本実施形態においては、「約XX00発」の文字により遊技が停止するまでの遊技球の増加数を報知しているが、遊技が停止するまでの遊技球の増加数を報知しなくてもよい。

【6375】

図467(c)は、第3遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。

【6376】

上述したように、第3遊技停止予告は、大当り遊技状態中に遊技球の増加数(MY)が規制値(95000)に到達したときに実行され、その大当り遊技状態の終了後には遊技が停止される。

40

【6377】

図467(c)に示すように、第3遊技停止予告が実行されると、表示領域の中央に「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」の文字が表示される。

【6378】

「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」の文字は、その大当り遊技状態の終了後まで継続して表示される。

【6379】

この第3遊技停止予告により、大当り遊技状態の終了後に遊技が停止することを把握す

50

ることができる。

【6380】

(停止報知)

次に、図468を参照して、遊技停止報知の報知内容について説明する。図468は、第10のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。

【6381】

図468(a)は、第1遊技停止報知が実行されているときの表示画像の一例である。

【6382】

図468(a)に示すように、第1遊技停止報知が実行されると、表示領域には遊技の停止を示す「遊技が停止しました。本日は遊技終了です」の文字のみが表示される。また、第1遊技停止報知が実行されているときには、装飾図柄やその他の情報は表示されず、すべての演出ボタン54の操作情報の入力も無効となっている。

【6383】

この第1遊技停止報知により、遊技が停止されたことを明確に把握することができる。

【6384】

図468(b)は、第1遊技停止報知が実行され、強制報知時間が経過した後に、第2遊技停止報知が開始されたときの表示画像の一例である。

【6385】

図468(b)に示すように、第2遊技停止報知が実行されると、表示領域の右下に第1遊技停止報知の表示画像が縮小表示される。そして、縮小表示された第1遊技停止報知の表示画像の背面側では、遊技の停止中に対応したデモ画像が表示される。

【6386】

デモ画像は、所定のキャラクタが表示されたり、決定ボタンの演出ボタン54の操作によりQRコードが表示されたりする。なお、QRコードは、決定ボタンの演出ボタン54の操作によらずに、自動的に表示されるように構成してもよい。

【6387】

また、本実施形態においては、図468(b)に示すデモ画像は、遊技が停止されているとき専用のデモ画像であるが、遊技が進行しているときのデモ画像と共通にしてもよい。

【6388】

この第2遊技停止報知により、遊技が停止されたことが明確に把握された後(強制報知時間が経過した後)には、遊技が停止されていることを継続して報知しつつも、遊技店の営業終了までデモ画像により装飾的な表示を行うことができる。

【6389】

図468(c)は、第2遊技停止報知を実行している場合に、左右ボタンの演出ボタン54に対応した第2の操作情報を入力したときに行われる音量調整の表示画像の一例である。

【6390】

図468(c)に示すように、第2遊技停止報知を実行している場合に音量調整が行われると、デモ画像が音量調整用の調整画像に切り替わる。そして、左ボタンの演出ボタン54を操作したときには音量の大きさを1段階下げる調整が行われ、右ボタンの演出ボタン54を操作したときには、音量の大きさを1段階上げる調整が行われる。

【6391】

このように、第2遊技停止報知を実行しているときには音量調整が可能となっていることから、遊技が停止されているときのデモ画像に応じた音量の調整を行うことができる。

【6392】

なお、図示は省略するが、第2遊技停止報知を実行している場合に、上下ボタンの演出ボタン54に対応した第3の操作情報を入力したときには、音量調整と同様に、光量調整の表示画像が表示される。また、第2遊技停止報知を実行しているときには光量調整が可能となっていることから、遊技が停止されているときのデモ画像に応じた光量の調整を行

うことができる。

【6393】

このように、第10のパチンコ遊技機では、時短当りが当選可能な通常遊技状態、第2始動口10140の開放パターンが定められた普電作動パターンにより複数の時短遊技状態（第1時短遊技状態～第6時短遊技状態）を備え、遊技状態に更なる変化を与え、新たな遊技状態に応じた演出を行うことにより、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6394】

特に、第10のパチンコ遊技機では、左打ちが正規な遊技態様のときには、通常遊技状態、第1時短遊技状態、第3時短遊技状態または第6時短遊技状態が制御され、右打ちが正規な遊技態様のときには、第2時短遊技状態、第4時短遊技状態または第5時短遊技状態が制御されるので、それぞれの遊技態様においても遊技状態に更なる変化を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6395】

また、第10のパチンコ遊技機では、通常遊技状態においてのみ時短当りが当選可能であり、時短当りからRUSH遊技状態の第2時短遊技状態に移行可能に構成されている。このため、通常遊技状態においてはRUSH遊技状態を経由した大当り遊技状態への移行率を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6396】

そして、通常遊技状態はRAMクリア後の初期の遊技状態でもあることから、RAMクリア後の電源投入後の状態においては、時短当りが当選可能な通常遊技状態から遊技を開始させることができ、遊技店の開店後からの遊技機の稼働を向上させることができる。

【6397】

特に、第10のパチンコ遊技機では、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態中を除き、通常遊技状態に移行することができない。このため、RAMクリアによってのみ、通常遊技状態に移行させることができ、RAMクリアをせずに通常の営業時は射幸性（出玉）を抑えたり、特別なイベントのときにRAMクリアをして通常遊技状態に移行させたりすることもできる。

【6398】

また、第10のパチンコ遊技機では、先読み演出において、図450等において説明したように、その遊技状況等に応じて先読み演出の実行の可否を決定しているので、先読み演出を適切なタイミングで実行し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6399】

また、第10のパチンコ遊技機では、先読み演出が実行された場合には、当該変動において「強演出（赤カード演出またはRUSH突入演出B）」が実行されるので、RUSH遊技状態への期待感を高めさせて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【6400】

また、第10のパチンコ遊技機では、遊技球の増加数（MY）が規制値（例えば、95000個）に到達すると、遊技が停止可能となっているので、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。

【6401】

そして、遊技が停止される前には、遊技球の増加数（MY）の計数範囲に応じた遊技停止予告を行うことができるので、遊技球の増加数（MY）の計数範囲に応じた適切な内容を報知することができる。さらに、遊技が停止された後においても、強制報知時間によって、適切な遊技停止の報知を行うことができる。

【6402】

<第10のパチンコ遊技機の変形例>

なお、第10のパチンコ遊技機においては、遊技の停止に関わるデータとして、遊技停止機能作動管理フェーズ、獲得遊技球数、差玉数カウンタ、MY判定用カウンタの更新制御を主制御回路200（メインCPU201）によって行われるように構成したが、払出

10

20

30

40

50

・発射制御回路４００によって行われるように構成してもよい。

【６４０３】

なお、第１０のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第１０のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、時短遊技状態（第１時短遊技状態～第６時短遊技状態）は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（ＲＴ状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（ＡＴ状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当たり、時短当たり及び、小当りは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、ＲＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＲＴ状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。

10

【６４０４】

（その他）

上述の第１０のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【６４０５】

また、第１０のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

20

【６４０６】

更に、上記「４．拡張例」は、第１０のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【６４０７】

【１３．第１１のパチンコ遊技機】

次に、第１１のパチンコ遊技機について説明する。第１１のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第１１のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

30

【６４０８】

特に、第１１のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、特定の時短遊技状態（後述するＲＵＳＨ遊技状態）においては、普通図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されており、特定の時短遊技状態の時短終了条件が特別図柄の変動表示の回数ではなく、普通図柄の変動表示の回数で構成されている点が相違している。

【６４０９】

なお、第１１のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して変動表示させず、第１特別図柄の変動表示よりも第２特別図柄の変動表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

40

【６４１０】

以降、第１１のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【６４１１】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「変動表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停

50

止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を1回の「可変表示」と称する。

【6412】

また、遊技球の「払い出し」とは、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（所謂スマートパチンコ）の場合には、払い出される遊技球の個数（賞球データ）を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。

【6413】

〔13-1. 遊技盤ユニット〕

図469を参照して、第11のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット11010について説明する。この遊技盤ユニット11010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43（図2参照）の後方に位置するようにベースドア3（図2参照）の前方に配置される。

【6414】

図469は、第11のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット11010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット11010は、遊技盤としての遊技パネル11100を備え、遊技パネル11100に各種部材が配置され、遊技パネル11100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【6415】

図469に示されるように、第11のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット11010は、第1のパチンコ遊技機と比して、主に、第1通過ゲート11126R及び第2通過ゲート11126Lと、第2始動口11140と、普通電動役物ユニット11145と、第1特別電動役物ユニット11130と、第2特別電動役物ユニット11150との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【6416】

なお、第11のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口11120は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口120と機能的にも共通するものであるが、第2始動口11140との関連性から、第1のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【6417】

（通過ゲート）

第11のパチンコ遊技機は、通過ゲートとして、右側領域107に配置された第1通過ゲート11126Rと、左側領域106に配置された第2通過ゲート11126Lとの2つの通過ゲートを備えている。

【6418】

第1通過ゲート11126Rは、遊技球が通過可能なゲートで構成され、右側領域107の後述する第1特別電動役物ユニット11130、普通電動役物ユニット11145及び第2特別電動役物ユニット11150の下方（下流側）に配置されている。また、第1通過ゲート11126Rは、右側領域107に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。

【6419】

このため、右側領域107を流下する遊技球は、第1特別電動役物ユニット11130の第1大入賞口11131、普通電動役物ユニット11145の第2始動口11140及び第2特別電動役物ユニット11150の第2大入賞口11151のいずれにも入球しなかったときに、第1通過ゲート11126Rに通過可能となっている。これにより、大当たり遊技状態において右打ちが行われているときには、右側領域107を流下する遊技球は、上方に配置された第1特別電動役物ユニット11130の作動により第1大入賞口11131に入球し易く、第1通過ゲート11126Rに通過する遊技球の数を減少させるので、第1通過ゲート11126Rへの遊技球の通過により普通電動役物ユニット11145が作動して、遊技性の設計外の予期せぬ第2始動口11140への遊技球の入球を防止

10

20

30

40

50

することができる。

【6420】

また、第1通過ゲート11126Rの直下には、一般入賞口122が配置されており、第2通過ゲート11126Lを通過した遊技球は、一般入賞口122に極めて容易に入球可能となっており、一般入賞口用の賞球（例えば3個の遊技球）の払い出しを可能としている。なお、第1通過ゲート11126Rの直下に一般入賞口122を配置しなくともよい。

【6421】

第2通過ゲート11126Lは、遊技球が通過可能なゲートで構成され、第1始動口11120の真上に配置されている。また、第2通過ゲート11126Lは、左側領域106に配置されていることから、左打ちされた遊技球が通過可能（右打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。

【6422】

そして、第2通過ゲート11126Lの直下には、第1始動口11120が配置されていることから、第2通過ゲート11126Lを通過した遊技球は、第1始動口11120に極めて容易に入球可能となっており、後述する「第1特別図柄抽選」と「普通図柄抽選」とを両方の抽選を受けることができる。ただし、第2通過ゲート11126Lと第1始動口11120とは、遊技球の略1個分の距離だけ離間されており、極めて稀であるが、第2通過ゲート11126Lを通過した遊技球が、第1始動口11120に入球しないこともある。

【6423】

なお、第2通過ゲート11126Lをセンター役物115の左側に配置してもよいし、ステージ118に設けられたチャンス入口119を第2通過ゲート11126Lとしてもよい。

【6424】

そして、第1通過ゲート11126Rまたは第2通過ゲート11126Lに遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示が行われることになる。なお、本実施形態では、第1通過ゲート11126Rまたは第2通過ゲート11126Lに遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、第1通過ゲート11126R及び第2通過ゲート11126Lを入賞口（普図作動口）として、所定の賞球（例えば1個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。

【6425】

また、第1通過ゲート11126Rまたは第2通過ゲート11126Lへの遊技球の通過を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当たりとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、第1通過ゲート11126Rまたは第2通過ゲート11126Lに遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当たり遊技状態に移行するようにしてもよい。

【6426】

なお、本実施形態においては、右側領域107と左側領域106の両方の遊技領域105に2つの通過ゲートを備えて構成したが、右側領域107のみに通過ゲートを備えて構成してもよい。すなわち、左側領域106に配置された第2通過ゲート11126Lを備えずに、右側領域107に配置された第1通過ゲート11126Rのみを備えて構成してもよい。

【6427】

（第1始動口）

第1始動口11120は、表示装置7の表示領域の下方の遊技領域105に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第1始動口11120には、第1始動口11120への遊技球の入球を検出する第1始動口スイッチ11121（後述の図470参

10

20

30

40

50

照)が備えられている。

【6428】

第1始動口11120に遊技球が入球すると、第1特別図柄抽選(第1特別図柄の当り判定処理)や、第1特別図柄の可変表示や、第1始動口用の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出しが行われたりする。第1始動口11120に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【6429】

(第2始動口)

第2始動口11140は、右側領域107において後述する第1特別電動役物ユニット11130の下方(下流側)かつ、第1通過ゲート11126R及び第2特別電動役物ユニット11150の上方(上流側)に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット11145に設けられており、右打ちされた遊技球が入球可能(左打ちされた遊技球が入球困難または不可能)となっている。そして、第2始動口11140には、第2始動口11140への遊技球の入球を検出する第2始動口スイッチ11141(後述の図470参照)が備えられている。

10

【6430】

第2始動口11140に遊技球が入球すると、第2特別図柄抽選(第2特別図柄の当り判定処理)や、第2特別図柄の可変表示や、第2始動口用の賞球(例えば1個の遊技球)の払い出しが行われたりする。第2始動口11140に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

20

【6431】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット11145は、右側領域107において後述する第1特別電動役物ユニット11130の下方(下流側)かつ、第1通過ゲート11126R及び第2特別電動役物ユニット11150の上方(上流側)に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット11145は、第2始動口11140と、第2始動口11140への遊技球の入球を検出する第2始動口スイッチ11141と、前後方向に進退可能な普電用シャッタ11147と、この普電用シャッタ11147を作動させる普電用ソレノイド11148(後述の図470参照)とを一体化したユニット体である。

30

【6432】

普電用シャッタ11147は、普電用ソレノイド11148の作動により、後方に後退し、第2始動口11140への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、前方に進出し、第2始動口11140への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに変位可能に構成されている。なお、前後方向に進退可能なシャッタに代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材で普電用シャッタ11147を構成してもよい。

【6433】

(第1特別電動役物ユニット)

第1特別電動役物ユニット11130は、右側領域107において第1通過ゲート11126R、普通電動役物ユニット11145及び後述する第2特別電動役物ユニット11150よりも上方(上流側)に配置されている。

40

【6434】

第1特別電動役物ユニット11130は、第1大入賞口11131と、第1大入賞口11131への遊技球の入球を検出する第1大入賞口カウントスイッチ11132(後述の図470参照)と、左右方向に可動可能な第1特電用シャッタ11134と、この第1特電用シャッタ11134を作動させる第1特電用ソレノイド11135(後述の図470参照)とを一体化したユニット体である。

【6435】

第1大入賞口11131は、大当りのときに開放される大入賞口であり、1回の大当りにおける1つのラウンドにおいて第1大入賞口11131に遊技球が入球可能な最大入賞個

50

数（例えば10個）が規定されている。この第1大入賞口11131に1つの遊技球が入球する毎に、第1大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）が払い出されることになる。

【6436】

第1大入賞口11131が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第1のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第2大入賞口11151が開放し、開放された第2大入賞口11151に進入した遊技球が第2大入賞口11151内のV入賞口11156に入賞した場合の第2のルートのときである。

【6437】

第1特電用シャッタ11134は、第1特電用ソレノイド11135の作動により、第1大入賞口11131への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第1大入賞口11131への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに変位可能に構成されている。

【6438】

具体的には、第1特電用シャッタ11134は、正面視において略扇形状をなしており、下方が軸支され、左右方向に可動可能な羽根部材で構成されている。

【6439】

第1特電用シャッタ11134が、右方向に可動して開放状態であるときには、第1大入賞口11131が開口し、右側領域107に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第1大入賞口11131へ誘導する。一方、第1特電用シャッタ11134が、左方向に可動して閉鎖状態であるときには、第1大入賞口11131が閉口し、第1大入賞口11131への遊技球の入球が不可能または困難となる。なお、左右方向に可動可能な羽根部材に代えて、遊技パネル11100の表面に対して略平行と略垂直に変位する扉部材や、遊技パネル11100の表面に対して前後方向に進退可能な突出板部材で第1特電用シャッタ11134を構成してもよい。

【6440】

（第2特別電動役物ユニット）

第2特別電動役物ユニット11150は、右側領域107において第1特別電動役物ユニット11130及び普通電動役物ユニット11145の下方（下流側）かつ、第1通過ゲート11126Rの上方（上流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。

【6441】

第2特別電動役物ユニット11150は、第2大入賞口11151と、第2大入賞口11151への遊技球の入球を検出する第2大入賞口カウントスイッチ11152と、第2大入賞口11151を開閉させることが可能な第2特電用シャッタ11154と、この第2特電用シャッタ11154を作動させて第2大入賞口11151を開閉させる第2特電用ソレノイド11155（後述の図470参照）と、第2大入賞口11151に進入した遊技球が通過可能なV入賞口11156と、V入賞口11156に遊技球が通過したことを検出するV入賞口スイッチ11157（後述の図470参照）と、第2大入賞口11151に進入した遊技球のうちV入賞口11156に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口11158と、V入賞口11156を開閉させるVシャッタ11159と、このVシャッタ11159を作動させてV入賞口11156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド11160（後述の図470参照）とを一体化したユニット体である。

【6442】

第2大入賞口11151は、小当りのときに開放される大入賞口であり、1回の小当りにおいて第2大入賞口11151に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば10個）が規定されている。この第2大入賞口11151に1つの遊技球が入球する毎に、第2大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）が払い出されることになる。

10

20

30

40

50

【 6 4 4 3 】

第 2 特電用シャッタ 1 1 1 5 4 は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第 2 特電用ソレノイド 1 1 1 5 5 の作動により、第 2 特電用シャッタ 1 1 1 5 4 を前方に進出させて第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第 2 特電用シャッタ 1 1 1 5 4 を後方に退出させて第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とに変位可能に構成されている。

【 6 4 4 4 】

V 入賞口 1 1 1 5 6 は、V シャッタ 1 1 1 5 9 により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

10

【 6 4 4 5 】

第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の通過したときの第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 の開放を 1 ラウンド目として、V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の通過した後（2 ラウンド目以降）は、第 1 大入賞口 1 1 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の通過した後（2 ラウンド目以降）も、第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【 6 4 4 6 】

また、例えば第 1 大入賞口 1 1 1 3 1 の内部に V 入賞口を設ける等によって、V 入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第 1 大入賞口 1 1 1 3 1 が開放状態とされ、第 1 大入賞口 1 1 1 3 1 の内部に設けられた V 入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第 2 のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

20

【 6 4 4 7 】

通常口 1 1 1 5 8 は、第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 に進入したものの V 入賞口 1 1 1 5 6 を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。なお、小当り遊技状態のときに、開放した第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 に進入した遊技球のすべてが通常口 1 1 1 5 8 を通過し、V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の通過がなかった場合、小当り遊技状態から大当り遊技状態には移行されないことになる。

30

【 6 4 4 8 】

V シャッタ 1 1 1 5 9 は、V シャッタ用ソレノイド 1 1 1 6 0 の作動により、V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とに変位可能に構成されている。

【 6 4 4 9 】

特に、第 1 1 のパチンコ遊技機においては、小当り遊技状態になると、V シャッタ用ソレノイド 1 1 1 6 0 の作動により V 入賞口 1 1 1 5 6 が開放状態となり、第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 に進入した遊技球は、ほぼ V 入賞口 1 1 1 5 6 を通過できるように構成されている。

40

【 6 4 5 0 】

なお、右側領域 1 0 7 に配置されている第 1 特別電動役物ユニット 1 1 1 3 0、普通電動役物ユニット 1 1 1 4 5、第 2 特別電動役物ユニット 1 1 1 5 0 及び第 1 通過ゲート 1 1 1 2 6 R の配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【 6 4 5 1 】

[1 3 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 4 7 0 を参照して、第 1 1 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 4 7 0 は、第 1 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【 6 4 5 2 】

図 4 7 0 に示されるように、第 1 1 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様

50

、主に、遊技の制御を行う主制御回路 200 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 300 と、払出・発射制御回路 400 と、電源供給回路 450 とから構成される。

【6453】

しかしながら、第 11 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主制御回路 200 に接続されるデバイス及びサブ制御回路 300 の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【6454】

〔13-2-1. 主制御回路〕

主制御回路 200 は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主制御回路 200 に接続される普電用ソレノイド 11148、第 1 特電用ソレノイド 11135、第 2 特電用ソレノイド 11155、V シャッタ用ソレノイド 11160、第 1 始動口スイッチ 11121、第 2 始動口スイッチ 11141、普図作動スイッチ 11127、第 1 大入賞口カウンタスイッチ 11132、第 2 大入賞口カウンタスイッチ 11152、V 入賞口スイッチ 11157 の構成が一部異なっている。

【6455】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド 11148 は、普電用シャッタ 11147 を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド 11148 は、メイン CPU 201 により通電が行われる（ON である）と、普電用シャッタ 11147 を後方に退出させて第 2 始動口 11140 を開放状態とさせ、メイン CPU 201 により通電が行われないと（OFF である）と、普電用シャッタ 11147 を前方に進出させて第 2 始動口 11140 を閉鎖状態とさせる。

【6456】

（第 1 特電用ソレノイド）

第 1 特電用ソレノイド 11135 は、第 1 特電用シャッタ 11134 を作動させる電磁ソレノイドである。第 1 特電用ソレノイド 11135 は、メイン CPU 201 により通電が行われる（ON である）と、第 1 特電用シャッタ 11134 を右方向に可動して第 1 大入賞口 11131 を開放状態とさせ、メイン CPU 201 により通電が行われないと（OFF である）と、第 1 特電用シャッタ 11134 を左方向に可動して第 1 大入賞口 11131 を閉鎖状態とさせる。

【6457】

（第 2 特電用ソレノイド）

第 2 特電用ソレノイド 11155 は、第 2 特電用シャッタ 11154 を作動させる電磁ソレノイドである。第 2 特電用ソレノイド 11155 は、メイン CPU 201 により通電が行われる（ON である）と、第 2 特電用シャッタ 11154 を後方に退出させて第 2 大入賞口 11151 を開放状態とさせ、メイン CPU 201 により通電が行われないと（OFF である）と、第 2 特電用シャッタ 11154 を前方に進出させて第 2 大入賞口 11151 を閉鎖状態とさせる。

【6458】

（V シャッタ用ソレノイド）

V シャッタ用ソレノイド 11160 は、V シャッタ 11159 を作動させる電磁ソレノイドである。V シャッタ用ソレノイド 11160 は、メイン CPU 201 により通電が行われる（ON である）と、V シャッタ 11159 を後方に退出させて V 入賞口 11156 を開放状態とさせ、メイン CPU 201 により通電が行われないと（OFF である）と、V シャッタ 11159 を前方に進出させて V 入賞口 11156 を閉鎖状態とさせる。

【6459】

（第 1 始動口スイッチ）

第 1 始動口スイッチ 11121 は、第 1 始動口 11120 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

10

20

30

40

50

【 6 4 6 0 】

第 1 始動口スイッチ 1 1 1 2 1 により第 1 始動口 1 1 1 2 0 への遊技球の入球が検出されると、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 の取得条件が成立したものであるとして、第 1 特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第 1 特別図柄の始動情報は、特別図柄判定記憶領域（0）に記憶されるか、「第 1 特別図柄の保留個数（例えば 4 個）」までメイン RAM 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域（第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に順番）に記憶され、第 1 特別図柄の開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理や、第 1 特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 2 1 により第 1 始動口 1 1 1 2 0 への遊技球の入球が検出されると、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 始動口用の賞球（例えば 3 個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示する。

10

【 6 4 6 1 】

（第 2 始動口スイッチ）

第 2 始動口スイッチ 1 1 1 4 1 は、第 2 始動口 1 1 1 4 0 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【 6 4 6 2 】

第 2 始動口スイッチ 1 1 1 4 1 により第 2 始動口 1 1 1 4 0 への遊技球の入球が検出されると、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 の始動条件が成立したものであるとして、第 2 特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第 2 特別図柄の始動情報は、特別図柄判定記憶領域（0）に記憶されるか、「第 2 特別図柄の保留個数（例えば 2 個）」までメイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域（第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（2）に順番）に記憶され、第 2 特別図柄の開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第 2 特別図柄の当り判定処理や、第 2 特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第 2 始動口スイッチ 1 1 1 4 1 により第 2 始動口 1 1 1 4 0 への遊技球の入球が検出されると、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 始動口用の賞球（例えば 1 個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示する。

20

30

【 6 4 6 3 】

また、実施形態においては、第 1 特別図柄の始動情報に基づいた第 1 特別図柄の当り判定処理を「第 1 特別図柄の抽選」、第 2 特別図柄の始動情報に基づいた第 2 特別図柄の当り判定処理を「第 2 特別図柄の抽選」ともいい、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【 6 4 6 4 】

（普図作動スイッチ）

普図作動スイッチ 1 1 1 2 7 は、第 1 通過ゲート 1 1 1 2 6 R 及び第 2 通過ゲート 1 1 1 2 6 L のそれぞれに設けられており、第 1 通過ゲート 1 1 1 2 6 R または第 2 通過ゲート 1 1 1 2 6 L への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。

40

【 6 4 6 5 】

普図作動スイッチ 1 1 1 2 7 が第 1 通過ゲート 1 1 1 2 6 R または第 2 通過ゲート 1 1 1 2 6 L への遊技球の通過を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 通過ゲート 1 1 1 2 6 R と第 2 通過ゲート 1 1 1 2 6 L とを区別せずに、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば 4 個）」までメイン RAM 2 0 3 の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。

50

【 6 4 6 6 】

(第 1 大入賞口カウントスイッチ)

第 1 大入賞口カウントスイッチ 1 1 1 3 2 は、第 1 大入賞口 1 1 1 3 1 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第 1 大入賞口カウントスイッチ 1 1 1 3 2 が第 1 大入賞口 1 1 1 3 1 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、1 ラウンドあたりの第 1 大入賞口 1 1 1 3 1 への遊技球の入球数をカウントするとともに、第 1 大入賞口用の賞球（例えば 1 5 個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示したりすることになる。

【 6 4 6 7 】

(第 2 大入賞口カウントスイッチ)

第 2 大入賞口カウントスイッチ 1 1 1 5 2 は、第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第 2 大入賞口カウントスイッチ 1 1 1 5 2 が第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 への遊技球の入球数をカウントするとともに、第 2 大入賞口用の賞球（例えば 1 5 個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示したりすることになる。

【 6 4 6 8 】

(V 入賞口スイッチ)

V 入賞口スイッチ 1 1 1 5 7 は、V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。V 入賞口スイッチ 1 1 1 5 7 が V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、V 入賞口スイッチ 1 1 1 5 7 により V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【 6 4 6 9 】

(遊技球回収スイッチ)

遊技球回収スイッチ 1 1 1 7 9 は、発射装置 6 から遊技領域 1 0 5 に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ 1 1 1 7 9 は、遊技盤ユニット 1 1 0 1 0 の背面側であって、アウト口 1 7 8、各種入賞口（例えば、第 1 始動口 1 1 1 2 0、第 2 始動口 1 1 1 4 0、第 1 大入賞口 1 1 1 3 1、第 2 大入賞口 1 1 1 5 1、一般入賞口 1 2 2 等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口 1 7 8 への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出するものである。遊技球回収スイッチ 1 1 1 7 9 により遊技球の入球が検出されると、メイン CPU 2 0 1 は、遊技球を発射した発射遊技球数を計数する（後述する発射遊技球数カウンタを計数する）。

【 6 4 7 0 】

[1 3 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 3 0 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、サブ CPU 3 0 1、プログラム ROM 3 0 2、ワーク RAM 3 0 3、表示制御回路 3 0 4、音声制御回路 3 0 5、LED 制御回路 3 0 6、役物制御回路 3 0 7 およびコマンド入力ポート 3 0 8 を備えることは共通であるが、ボタン制御回路 3 1 0 と演出ボタン 5 4 とを更に備えていることが相違している。

(ボタン制御回路 3 1 0)

ボタン制御回路 3 1 0 は、演出ボタン 5 4 を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路 3 1 0 は、演出ボタン 5 4 の操作態様を変化させたり、演出ボタン 5 4 を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路 3 1 0 は、サブ CPU 3 0 1 からの駆動命令に応じて、演出ボタン 5 4 を駆動させることになる。

【 6 4 7 1 】

また、ボタン制御回路 3 1 0 は、演出ボタン 5 4 が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路 3 1 0 は、演出ボタン 5 4 から操作信号を入力すると、サブ CPU 3 0 1 に所定の操作情報を出力することになる。

10

20

30

40

50

【 6 4 7 2 】

特に、本実施形態においては、演出ボタン 5 4 は複数種別のボタン（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）を備えており、演出ボタン 5 4 の種別に応じて異なる操作情報が出力されることになる。具体的には、決定ボタンに対応する演出ボタン 5 4 からの操作信号を入力すると、サブ CPU 3 0 1 に第 1 の操作情報を出力し、左右ボタンに対応する演出ボタン 5 4 からの操作信号を入力すると、サブ CPU 3 0 1 に第 2 の操作情報を出力し、上下ボタンに対応する演出ボタン 5 4 からの操作信号を入力すると、サブ CPU 3 0 1 に第 3 の操作情報を出力する。

【 6 4 7 3 】

〔 1 3 - 2 - 3 . 払出・発射制御回路〕

払出・発射制御回路 4 0 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路 4 0 0 には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置 8 2、遊技球を発射させることが可能な発射装置 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 1 8 0 等が接続されている。

【 6 4 7 4 】

さらに、第 1 1 のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路 4 0 0 は、主制御回路 2 0 0 から遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置 6 による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路 2 0 0 では遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、払出・発射制御回路 4 0 0 は、発射装置 6 による遊技球の発射停止が行われなくてもよい。

【 6 4 7 5 】

〔 1 3 - 3 . 基本仕様〕

次に、図 4 7 1 ~ 図 4 8 4 を参照して、第 1 1 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 1 1 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 6 4 7 6 】

第 1 1 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メイン CPU 2 0 1 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第 1 1 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【 6 4 7 7 】

また、第 1 1 のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「A 時短遊技状態」と、大当りを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「B 時短遊技状態」と、時短当りを契機として特別図柄の可変表示の終了後に移行する「C 時短遊技状態」とを備えている。さらに、「A 時短遊技状態」及び「C 時短遊技状態」は、時短遊技状態中の作動態様（普電用シャッタ 1 1 1 4 7 の作動パターン等）の観点から区別される時短遊技状態として、複数の時短遊技状態に分類されるが詳しくは後述する。

【 6 4 7 8 】

〔 1 3 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル〕

図 4 7 1 は、第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図 4 7 1 に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 6 4 7 9 】

本実施形態では、図 4 7 1 に示すように、特別図柄の当り判定テーブルとして、図 4 7

10

20

30

40

50

1 (a) に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルと、図 471 (b) に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルとを備えている。

【6480】

図 471 に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けられている。なお、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は 65536 である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は 0 ~ 65535 の範囲（幅）で発生する。

【6481】

また、図 471 (a) に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 11120 への入球に基づいて実行される第 1 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図 471 (a) に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第 2 始動口 11140 への入球に基づいて実行される第 2 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。

【6482】

すなわち、図 471 (a) に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルによれば、通常遊技状態においては、第 1 特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第 2 特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」は判定されるものの「時短当り」は判定されないことになる。

【6483】

本実施形態では、通常遊技状態において第 1 始動口 11120 に遊技球が入球した場合、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果を、約 1 / 319.7 の選択率で「大当り」と判定し、約 1 / 49.9 の選択率で「時短当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、通常遊技状態において第 2 始動口 11140 に遊技球が入球した場合、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果を、約 1 / 319.7 の選択率で「大当り」と判定し、約 1 / 1.004 の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【6484】

図 471 (b) に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 11120 への入球に基づいて実行される第 1 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図 471 (a) に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第 2 始動口 11140 への入球に基づいて実行される第 2 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。

【6485】

すなわち、図 471 (b) に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルによれば、時短遊技状態においては、第 1 特別図柄の当り判定処理及び第 2 特別図柄の当り判定処理のいずれの処理でも「時短当り」は判定されず、第 1 特別図柄の当り判定処理では、「大当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第 2 特別

図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定されることになる。

【6486】

本実施形態では、時短遊技状態において第1始動口11120に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第1特別図柄の当り判定処理に基づいて、第1特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/319.7の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、時短遊技状態において第2始動口11140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、第2特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/319.7の選択率で「大当り」と判定し、約1/1.004の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

10

【6487】

このように、本実施形態では、図471に示す特別図柄の当り判定テーブルは、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第1始動口11120に遊技球が入球した場合には、第2始動口11140に遊技球が入球した場合の方が「小当り」と判定されやすく構成されている。また、図471に示す特別図柄の当り判定テーブルは、通常遊技状態においても時短遊技状態においても第2始動口11140に遊技球が入球した場合、「ハズレ」よりも、「大当り」または「小当り」と判定されやすく構成されている。

【6488】

なお、本実施形態では、時短遊技状態においては、第1特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されないが、時短遊技状態においても、第1特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されてもよい。時短遊技状態においても第1特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されるように構成する場合には、通常遊技状態における第1特別図柄の当り判定処理よりも、時短遊技状態における第1特別図柄の当り判定処理の方が、相対的に低い選択率で「時短当り」が判定されるように構成することが好ましい。さらには、第2特別図柄の当り判定処理でも、「時短当り」が判定されてもよいが、第1特別図柄の当り判定処理よりも、第2特別図柄の当り判定処理の方が、相対的に低い選択率で「時短当り」が判定されるように構成することが好ましい。

20

【6489】

さらには、時短遊技状態においては、特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されるものの、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、「ハズレ」と取り扱って、ハズレに対応した特別図柄の停止図柄が停止表示されるように制御してもよい。すなわち、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、時短遊技状態においては「時短当り」を無視するように制御してもよい。

30

【6490】

また、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第1特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第2特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。

【6491】

また、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第2特別図柄の当り判定処理においては、「ハズレ」が判定されないように構成してもよい。すなわち、第2始動口11140に遊技球が入球した場合には、「大当り」または「小当り」のいずれかが判定されるように構成してもよい。

40

【6492】

上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「時短当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【6493】

50

また、第 1 1 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りおよび／または小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第 1 1 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【6494】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、V入賞口 1 1 1 5 6 の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えて V入賞口 1 1 1 5 6 への通過率を変えたり、時短終了条件（小当り当選回数等）を設定値毎に変えたりしてもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、V入賞口 1 1 1 5 6 の開放頻度（すなわち第 2 特電用シャッタ 1 1 1 5 4 の作動頻度）や開放時間および時短終了条件等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【6495】

〔13-3-2. 特別図柄判定テーブル〕

図 4 7 2 は、第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図 4 7 2 に示す特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルであり、主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【6496】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置 7 の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路 3 0 0 に送信されるコマンドである。

【6497】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第 1 始動口 1 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 1 4 0 に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ～ 9 9 （1 0 0 種類）の中から抽出される。

【6498】

図 4 7 2 に示す特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が 0 ～ 5 9 のいずれかであるときには、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄として「z 1」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が 6 0 ～ 7 9 のいずれかであるときには、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄として「z 2」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 2」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が 8 0 ～ 9 9 のいずれかであるときには、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄として「z 3」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を決定する。

【6499】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が 0 ～ 2 9 のいずれかであるときには、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄として「z 1 0」を決定するとともに、図柄指定コマンドとして「z A 1 0」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が 3 0 ～ 4 9 のいずれかであるときには、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄として「z 1 1」を決定するとともに、図柄指定コマンドとして「z A 1 1」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が 5 0 ～ 6 9 のいずれかであるときには、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄として「z 1 2」を決定するとともに、図柄指定コマンドとして「z A 1 2」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が 7 0 ～ 8 4 のいずれかであるときには、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄として「z 2 0」を決定し、図柄指定コマンドとして「z A 2 0」を決定する。また、特別図柄

の図柄乱数値が 85～99 のいずれかであるときには、メイン CPU 201 は、特別図柄の選択図柄として「z30」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA30」を決定する。

【6500】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メイン CPU 201 は、特別図柄の選択図柄として「z4」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA4」を決定する。

【6501】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が 0～79 のいずれかであるときには、メイン CPU 201 は、特別図柄の選択図柄として「z5」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA5」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が 80～89 のいずれかであるときには、メイン CPU 201 は、特別図柄の選択図柄として「z6」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA6」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が 90～99 のいずれかであるときには、メイン CPU 201 は、特別図柄の選択図柄として「z7」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA7」を決定する。

【6502】

本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合には、図472に示す特別図柄判定テーブルにおける特別図柄の図柄乱数値により、特別図柄の選択図柄としては、「z10～12の合計選択率」>「z20」及び「z10～12の合計選択率」>「z30」の選択率の関係式が成立するように構成されている。なお、「z20」及び「z30」の関係式は、「z20」=「z30」の選択率であることに限定されず、「z20」>「z30」の選択率でもよいし、「z20」<「z30」の選択率でもよい。

【6503】

詳しくは後述するが、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合に、特別図柄の選択図柄として「z10～12」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第1時短遊技状態」に移行し、特別図柄の選択図柄として「z20」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第2時短遊技状態」に移行し、特別図柄の選択図柄として「z30」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第3時短遊技状態」に移行することになる。そして、「第2時短遊技状態」への移行条件となる特別図柄の選択図柄「z20」の選択率は、20%以下であることが望ましい。

【6504】

また、後述する「第3時短遊技状態」を備えずに、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときには、「第1時短遊技状態」または「第2時短遊技状態」のいずれかに移行するように構成してもよい。なお、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときに、「第1時短遊技状態」または「第2時短遊技状態」のいずれかに移行するように構成する場合には、「第3時短遊技状態」への移行契機となる特別図柄の選択図柄「z30」を決定不能とし、「z10～12の合計選択率」>「z20」の選択率の関係式が成立するように構成すればよい。このときも、「第2時短遊技状態」への移行条件となる特別図柄の選択図柄「z20」の選択率は、20%以下であることが望ましい。

【6505】

なお、第11のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1特別図柄表示部163

10

20

30

40

50

、第2特別図柄表示部164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様、時短当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。

【6506】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【6507】

【13-3-3. 大当り種類決定テーブル】

図473は、第11のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図473に示す大当り種類決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【6508】

大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【6509】

図473に示すように、大当り種類決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【6510】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第1大入賞口11131の最大ラウンド数、第1大入賞口11131の開放パターンを規定している。第1大入賞口11131の開放パターンには、大当り遊技状態の開始待ち状態であるOP待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第1大入賞口11131の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、1回のラウンドあたりに第1大入賞口6131を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。

【6511】

ここで、第2特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z5～7」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第2大入賞口11151に進入した遊技球がV入賞口11156を通過する第2のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第2のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第2大入賞口11151の開放を1ラウンド目として、2ラウンド目以降から、第1大入賞口11131を開放させる大当り遊技状態が開始される。なお、小当り遊技状態のときに開放された第2大入賞口11151に進入した遊技球がV入賞口11156を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。

【6512】

図473に示すように、大当り種類決定テーブルによれば、第1特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z1」のときには、最大ラウンド数として10ラウンド（10R）が決定され、「特別図柄の選択図柄z2、z3」のときには、最大ラウンド数として4ラウンド（4R）が決定されるように構成されている。なお、第1特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z1～3」のときには、最大ラウンド数としてすべて同じラウンド数（例えば、10ラウンド）が決定されるように構成してもよい。

【6513】

また、第2特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄z7」のときには、最大ラウンド数として10ラウンド（10R）が決定されるよ

10

20

30

40

50

うに構成されている。第2特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄 z 5 ~ 7」のときには、最大ラウンド数としてすべて10ラウンド（10R）が決定されるように構成されている。なお、第2特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄 z 5 ~ 7」に応じて、異なるラウンド数が決定されるように構成してもよい。

【6514】

また、特別図柄の選択図柄に応じて、第1大入賞口11131の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）及びED待ち時間（エンディング時間）のいずれかが異なるように構成してもよい。

【6515】

〔13-3-4. 小当り種類決定テーブル〕

図474は、第11のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図474に示す小種類決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【6516】

小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【6517】

図474に示されるように、小当り種類決定テーブルには、第2特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄（z 5 ~ 7）」に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【6518】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第2大入賞口11151の最大開放回数、第2大入賞口11151の開放パターン及びV入賞口11156の開放パターンを規定している。第2大入賞口11151の開放パターンには、小当り遊技状態の開始待ち状態であるOP待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、V入賞口11156の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。

【6519】

ここで、小当り遊技状態の開始時には、第2大入賞口11151の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）とV入賞口11156の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていき、第2大入賞口11151が開放しているときには、V入賞口11156も開放しているように構成されている。このため、小当り遊技状態が行われたときには、V入賞口11156への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。なお、V入賞口11156の開放パターンとして、第2大入賞口11151の開放パターンのように、V入賞口11156を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。

【6520】

なお、特別図柄の選択図柄に応じて、第2大入賞口11151の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）、V入賞口11156の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【6521】

特に、特別図柄の選択図柄に応じて、V入賞口11156の開放パターンを異ならせ、V入賞口11156への遊技球の通過が可能（又は容易）な有利作動態様と、V入賞口11156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な不利作動態様とが決定されるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【6522】

ここで、1回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、4R×

10

20

30

40

50

10個（第1の規定個数）×15個（賞球個数）＝600個）よりも、1回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り1回×10個（第2の規定個数）×15個（賞球個数）＝150個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第1特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第2特別遊技状態」であるといえる。

【6523】

また、大当り遊技状態における1ラウンドの最大開放時間（例えば28秒）よりも、小当り遊技状態における1回の最大開放時間（例えば0.1秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第1開放態様」により第1大入賞口11131が開放し、小当り遊技状態においては第1開放態様よりも不利な「第2開放態様」により第2大入賞口11151が開放するといえる。

【6524】

【13-3-5. 遊技状態関連設定テーブル】

図475は、第11のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図475に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【6525】

本実施形態では、図475に示すように、遊技状態関連設定テーブルとして、図475（a）に示す大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1と、図475（b）に示す時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2と、図475（c）に示す特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3とを備えている。

【6526】

図475に示すように、遊技状態関連設定テーブルには、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【6527】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインRAM203の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ＝0は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ＝1は「A時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝2は「B時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝3は「C時短遊技状態」を示している。

【6528】

「普電作動パターン」とは、第2始動口11140の開放パターンを定めた情報であり、メインRAM203の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン＝00は、後述する「ロング開放パターン」が決定され難く、後述する「ショート開放パターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝01は、「ロング開放パターン」と「ショート開放パターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン＝02は、普電作動パターン＝00及び普電作動パターン＝01であるときよりも「ロング開放パターン」が決定され易く、「ショート開放パターン」が決定され難い状態を示している。すなわち、第2始動口11140の開放パターンは、普電作動パターン＝00<普電作動パターン＝01<普電作動パターン＝02の順に遊技者にとって有利となるように作動する。

【6529】

「時短終了条件」とは、時短遊技状態が終了する終了条件であり、「特別図柄の可変表示回数」及び／または「普通図柄の可変表示回数」を終了条件として設定している。この「特別図柄の可変表示回数」は、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との合計回数を示している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することも時短終了条件として設定されている。これらのいずれかの時短終了条件が成立することにより、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【6530】

本実施形態において、C時短遊技状態（状態フラグ＝3）において、普電作動パターン＝00が設定された時短遊技状態を「第1時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝0

10

20

30

40

50

2 が設定された時短遊技状態を「第 2 時短遊技状態」といい、普電作動パターン = 0 1 が設定された時短遊技状態を「第 3 時短遊技状態」という。

【 6 5 3 1 】

また、B 時短遊技状態（状態フラグ = 2）において、普電作動パターン = 0 2 が設定された時短遊技状態を「第 4 時短遊技状態」という。

【 6 5 3 2 】

また、A 時短遊技状態（状態フラグ = 1）において、普電作動パターン = 0 2 が設定された時短遊技状態を「第 5 時短遊技状態」という。

【 6 5 3 3 】

さらに、時短遊技状態において（状態フラグ = 1 ~ 3）、普電作動パターン = 0 2 が設定された第 2 時短遊技状態、第 4 時短遊技状態及び第 5 時短遊技状態を総称して「R U S H 遊技状態」ともいい、普電作動パターン = 0 0 または 0 1 が設定された第 1 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態を総称して「一般遊技状態」ともいう。

10

【 6 5 3 4 】

この「通常遊技状態」及び「一般遊技状態（第 1 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態）」は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第 1 特別図柄の抽選が可能であり、第 1 特別図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。

【 6 5 3 5 】

また、「R U S H 遊技状態（第 2 時短遊技状態、第 4 時短遊技状態及び第 5 時短遊技状態）」は、右打ちが正規な遊技態様とされ、普通図柄の抽選及び第 2 特別図柄の抽選が可能であり、普通図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。本実施形態においては、後述するように普通図柄の抽選により約 $1 / 68.5$ で第 2 始動口 1 1 1 4 0 がロング開放し、第 2 始動口 1 1 1 4 0 に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄の抽選により大当りを契機とした第 1 のルートと小当りを契機とした第 2 のルートから、約 $1 / 1$ で大当り遊技状態に移行可能となっている（図 4 7 1 参照）。

20

【 6 5 3 6 】

図 4 7 5（a）に示すように、大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル 1 には、特別図柄の選択図柄（大当り図柄または小当り図柄）に対して、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。また、図 4 7 5（a）に示す遊技状態関連設定テーブル 1 には、「時短終了条件」として「特別図柄の可変表示回数」及び「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。

30

【 6 5 3 7 】

図 4 7 5（a）に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、「特別図柄の選択図柄 z 1、z 4、z 5」のときには、A 時短遊技状態を示す状態フラグ = 1、普電作動パターン = 0 2、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数 = 1 0 0 0 0 回、普通図柄の可変表示回数 = 1 2 0 回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄 z 2、z 3、z 6、z 7」のときには、通常遊技状態を示す状態フラグ = 0、普電作動パターン = 0 0 が設定され、時短終了条件は設定されない。

【 6 5 3 8 】

このように、本実施形態においては、大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「通常遊技状態」または「第 5 時短遊技状態」に移行するように構成されている。

40

【 6 5 3 9 】

ここで、第 1 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図 4 7 2 参照）により、第 1 移行率（40%）で「通常遊技状態」に移行し、第 2 移行率（60%）で「第 5 時短遊技状態」に移行する。または、第 2 特別図柄の抽選においては、大当りを契機とした第 1 のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図 4 7 2 参照）により、第 3 移行率（100%）で「第 5 時短遊技状態」に移行し、小当りを契機とした第 2 のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図 4 7 2 参照）により、第 4 移行率（80%）で「第

50

5 時短遊技状態」に移行し、第 5 移行率（20%）で「通常遊技状態」に移行する。

【6540】

また、大当り遊技状態の終了後に「第 5 時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝02 が決定された場合）には、時短終了条件が成立しやすい条件として「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。ここでの普通図柄の可変表示回数は、第 6 時短回数である 120 回が設定可能となっている。

【6541】

大当り遊技状態の終了後に「第 5 時短遊技状態」に移行した後には、時短終了条件が成立すると、第 5 時短遊技状態から通常遊技状態に移行することになる。

【6542】

図 475（b）に示すように、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル 2 には、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に対して、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。また、図 475（b）に示す遊技状態関連設定テーブル 2 には、「時短終了条件」として「特別図柄の可変表示回数」または「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。

【6543】

図 475（b）に示す遊技状態関連設定テーブル 2 によれば、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して、C 時短遊技状態を示す状態フラグ＝3 が設定される。また、「特別図柄の選択図柄 z 10～12」のときには、普電作動パターン＝00 が設定され、時短終了条件として、「特別図柄の選択図柄 z 10」のときには特別図柄の可変表示回数＝50 回が設定され、「特別図柄の選択図柄 z 11」のときには特別図柄の可変表示回数＝100 回が設定され、「特別図柄の選択図柄 z 12」のときには特別図柄の可変表示回数＝150 回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄 z 20」のときには、普電作動パターン＝02、時短終了条件として普通図柄の可変表示回数＝950 回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄 z 30」のときには、普電作動パターン＝01、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝950 回が設定される。

【6544】

このように、本実施形態においては、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第 1 時短遊技状態」、「第 2 時短遊技状態」または「第 3 時短遊技状態」に移行するように構成されている。

ここで、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図 472 参照）により、第 6 移行率（70%）で「第 1 時短遊技状態」に移行し、第 7 移行率（15%）で「第 2 時短遊技状態」に移行し、第 8 移行率（15%）で「第 3 時短遊技状態」に移行する。

【6545】

また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第 1 時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝00 が決定された場合）には、時短終了条件が成立しやすい条件として「特別図柄の可変表示回数」が設定されている。ここでの特別図柄の可変表示回数は、最小の第 1 時短回数である 50 回、第 2 時短回数である 100 回、第 3 時短回数である 150 回が設定可能となっており、第 2 時短回数及び第 3 時短回数は最小の第 1 時短回数の整数倍に設定されている。

そして、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第 1 時短遊技状態」に移行した場合には、（所定周期毎に）時短終了条件が成立すると、通常遊技状態に移行することになる。

【6546】

また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第 2 時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝02 が決定された場合）には、時短終了条件が成立しやすい条件として「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。ここでの普通図柄の可変表示回数は、第 4 時短回数である 950 回が設定可能となっている。

また、第 4 時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数

10

20

30

40

50

に設定されている。このため、第2時短遊技状態に移行すると、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されていることになる。なお、第4時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であれば、950回であることに限定されない。

【6547】

また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第3時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝01が決定された場合）には、時短終了条件が成立しやすい条件として「特別図柄の可変表示回数」が設定されている。ここでの特別図柄の可変表示回数は、第5時短回数である950回が設定可能となっている。

また、第5時短回数は、第3時短遊技状態からB時短遊技状態（第4時短遊技状態）に移行可能な回数に設定されている。このため、第3時短遊技状態においては、大当り遊技状態に移行するか、B時短遊技状態に移行する以外に第3時短遊技状態が終了することがない。

【6548】

図475(c)に示すように、特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3には、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。また、図475(c)に示す遊技状態関連設定テーブル3には、「時短終了条件」として「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。

【6549】

図475(c)に示す遊技状態関連設定テーブル2によれば、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達すると、B時短遊技状態を示す状態フラグ＝2、普電作動パターン＝02、時短終了条件として普通図柄の可変表示回数＝950回が設定される。

【6550】

このように、本実施形態においては、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達すると、「第4時短遊技状態」に移行するように構成されている。ここでの普通図柄の可変表示回数は、第7時短回数である950回が設定可能となっている。

【6551】

上述した第7時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数に設定されている。このため、B時短遊技状態に移行すると、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されていることになる。なお、第7時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であれば、950回であることに限定されない。

【6552】

なお、各時短遊技状態における第1移行率～第8移行率は、図472に示す特別図柄判定テーブルの特別図柄の図柄乱数値を変更することにより、適宜設計変更自由である。ただし、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後において、「第2時短遊技状態」に移行する第7移行率は、「第1時短遊技状態」に移行する第6移行率よりも低いことが望ましい。

【6553】

また、「時短終了条件」として第1時短回数～第7時短回数に設定される回数は、適宜設計変更自由である。ただし、第1時短遊技状態における第2時短回数及び第3時短回数は第1時短回数の整数倍であることが望ましい。

【6554】

また、本実施形態においては、「時短終了条件」として「特別図柄の可変表示回数」及び／または「普通図柄の可変表示回数」を設定したが、上述した終了条件に加え、「小当りの当選回数」も時短終了条件として設定してもよい。

【6555】

また、本実施形態においては、低・中・高の3種類の普電作動パターン（00、01、02）を備えて構成したが、「第3時短遊技状態」を備えず構成する場合には、普電作動パターン＝00と普電作動パターン＝02との2種類で構成すればよい。この場合に、普

10

20

30

40

50

電作動パターン＝０１が設定される契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ３０」は、「特別図柄の選択図柄ｚ１０～１２」または「特別図柄の選択図柄ｚ２０」と同様に遊技状態を設定すればよい。

【６５５６】

また、本実施形態において遊技状態関連設定テーブルは、「当選時の遊技状態」によらず、遊技状態の設定を行うようにしたが、「当選時の遊技状態」に応じて遊技状態の設定を行うように構成してもよい。「当選時の遊技状態」に応じて遊技状態の設定を行う場合には、「当選時の遊技状態が通常遊技状態」であるときには、「当選時の遊技状態が時短遊技状態」であるときよりも、遊技者にとって有利な遊技状態に移行しやすいように設定することが望ましい。例えば、大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブルにおいては、「当選時の遊技状態が時短遊技状態」であるときには、図４７５（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１のように、「特別図柄の選択図柄」に応じて状態フラグ＝０または状態フラグ＝１が設定されるものの、「当選時の遊技状態が通常遊技状態」であるときには、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０２（有利）を設定することが望ましい。

【６５５７】

【１３－３－６．特別図柄の変動パターンテーブル】

図４７６、図４７７及び図４７８は、第１１のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図４７６は、第１１のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図４７７は、第１１のパチンコ遊技機における一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図４７８は、第１１のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図４７６、図４７７及び図４７８に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【６５５８】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン及び特別図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。

【６５５９】

図４７６、図４７７及び図４７８に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルには、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図４７６、図４７７及び図４７８の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。

【６５６０】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態等に応じて図４７６、図４７７及び図４７８のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄の変動表示時間を決定する。

【６５６１】

また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、特別図柄の変動パターンコマンドは、第１始動口１１１２０に遊技球が入球したことを契機とした第１特別図柄の変動パターンであるか、第２始動口１１１４０に遊技球が入球したことを契機とした第２特別図柄の変動パターンで

あるかを識別可能に構成されている。ここで、第1特別図柄と第2特別図柄とを区別するときには、第1特別図柄の変動パターンコマンドまたは第2特別図柄の変動パターンコマンドともいう。

【6562】

(通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図476に示す特別図柄の変動パターンテーブルTは、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【6563】

上述したように、本実施形態においては通常遊技状態においてのみ「時短当り」が判定できるように構成されており、図476に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルTは、特別図柄の当り判定処理の結果(当落)が「時短当り」であるときには、「大当り」とは異なる専用の特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【6564】

さらに、図476に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルTは、特別図柄の当り判定処理の結果(当落)が「時短当り」であるときには、第1時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z10~12」と、第2時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z20」と、第3時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z30」とでそれぞれ異なる変動パターン(C1H~C4H)が決定可能に構成されている。

【6565】

通常遊技状態においては、「時短当り」であるときの専用の特別図柄の変動パターン(C1H~C4H)により、「時短当り」であるときの専用の演出として、後述する「カード演出」または「RUSH突入演出」を実行することができる。さらに、「時短当り」であるときの「特別図柄の選択図柄」に応じて、変動パターンが決定可能に構成されているので、「時短当り」の「特別図柄の選択図柄」に応じて、移行する遊技状態に対応した演出を行うことができる。

【6566】

また、図476に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルTは、特別図柄の種別が第2特別図柄であるときには、第1特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【6567】

上述したように、第2特別図柄の抽選においては、大当りを契機とした第1のルートと小当りを契機とした第2のルートから、約1/1で大当り遊技状態に移行可能となっている(図471参照)。このため、特別図柄の種別が第2特別図柄であるときには、大当り遊技状態への移行を報知する「大当り報知演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【6568】

(一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図477に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、一般遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【6569】

本実施形態では、図477に示すように、一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図477(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1と、図477(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2と、図477(c)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3との3つの変動パターンテーブルを備えている。メインCPU201は、第1特別図柄の可変表示が行われる毎に減算されていく「第1特別図柄の可変表示回数N」に基づいて、図477(a)、図477(b)及び図477(c)のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルJ1~J3を決定することになる。

【6570】

上述した「第1特別図柄の可変表示回数N」は、一般遊技状態を開始するときに最初に

10

20

30

40

50

設定され、その後、第1特別図柄の変動表示回数 $N = 0$ になっても一般遊技状態を継続しているときには新たに設定されるものである。

【6571】

図477(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1は、一般遊技状態において、「第1特別図柄の変動表示回数 $N > 10$ 」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【6572】

図477(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2は、一般遊技状態において、「 $0 < \text{第1特別図柄の変動表示回数 } N \leq 10$ 」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【6573】

図477(c)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3は、一般遊技状態において、「第1特別図柄の変動表示回数 $N = 0$ 」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【6574】

また、図477(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1と、図477(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2と、図477(c)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3とは、第1特別図柄の当り判定処理の結果(当落)が「ハズレ」であるときには、異なる特別図柄の変動表示時間に対応付けられた特別図柄の変動パターン(00H、10H、11H)が決定可能に構成されている。

【6575】

図477(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1によれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果(当落)が「ハズレ」であるときには、通常の特別図柄の変動パターン00Hが決定可能に構成されている。

【6576】

図477(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2によれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果(当落)が「ハズレ」であるときには、専用の特別図柄の変動パターンとして、示唆用の特別図柄の変動パターン10Hが決定可能に構成されている。

【6577】

この示唆用の特別図柄の変動パターン10Hは、通常の特別図柄の変動パターン00Hよりも、長い特別図柄の変動表示時間(15秒)に対応付けている。

【6578】

また、図477(c)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3によれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果(当落)が「ハズレ」であるときには、専用の特別図柄の変動パターンとして、判定用の特別図柄の変動パターン11Hが決定可能に構成されている。

【6579】

この判定用の特別図柄の変動パターン11Hは、示唆用の特別図柄の変動パターン10Hよりも、長い特別図柄の変動表示時間(20秒)に対応付けている。

【6580】

このように、第1特別図柄の当り判定処理の結果(当落)が「ハズレ」であるときには、「第1特別図柄の変動表示回数 N 」が0に近づくにつれ(第1特別図柄の変動表示回数 N が計数されるにつれ)、所定の演出を長い時間にわたって行うことができる。

【6581】

なお、図477(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2は、図477(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1よりも、短い特別図柄の変動表示時間に対応付けられた特別図柄の変動パターンを決定可能に構成してもよい。また、図477(c)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3は、図477(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2よりも、短い特別図柄の変動表示時間に対応付けられた特別図柄の変動パターンを決定可能に構成してもよい。

【6582】

10

20

30

40

50

また、図 477 (c) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J3 は、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果 (当落) が「ハズレ」であるときには、専用の特別図柄の変動パターン (11H) を決定可能に構成されている。

これにより、「第 1 特別図柄の可変表示回数 $N = 0$ 」のときには、専用の特別図柄の変動パターン (11H) に基づいた専用の演出を行うことができる。

【6583】

後述するように、一般遊技状態として第 1 時短遊技状態であるときには、第 1 時短遊技状態の最小の第 1 時短回数と同じ「50 回」が最初に設定される。その後、第 1 特別図柄の可変表示回数 $N = 0$ になっても一般遊技状態を継続しているときには新たに「50 回」が設定されていくことを繰り返していく。ここで、一般遊技状態として第 1 時短遊技状態であるときには、時短終了条件としての「特別図柄の可変表示回数」は、50 回、100 回、150 回のいずれかに設定され、時短終了条件が成立すると、通常遊技状態に移行する。

このため、一般遊技状態として第 1 時短遊技状態においては、第 1 特別図柄の可変表示回数が 50 回行われることを 1 周期として、特別図柄の変動パターンテーブル J1、特別図柄の変動パターンテーブル J2、特別図柄の変動パターンテーブル J3 の順に特別図柄の変動パターンテーブルが切り替わっていき、特別図柄の変動パターンテーブル J3 の専用の特別図柄の変動パターン (11H) に基づいて、通常遊技状態に移行するか否かの専用演出を行うことができる。

【6584】

また、一般遊技状態として第 3 時短遊技状態であるときには、第 1 時短遊技状態の最小の第 1 時短回数と同じ「50 回」が設定される。その後、第 1 特別図柄の可変表示回数 $N = 0$ になっても一般遊技状態を継続しているときには新たに「900 回」が設定される。

ここで、一般遊技状態として第 3 時短遊技状態であるときには、時短終了条件としての「特別図柄の可変表示回数」は 950 回に設定される。

このため、一般遊技状態として第 3 時短遊技状態においては、特別図柄の変動パターンテーブル J1、特別図柄の変動パターンテーブル J2、特別図柄の変動パターンテーブル J3 の順に特別図柄の変動パターンテーブルが切り替わっていき、特別図柄の変動パターンテーブル J3 の専用の特別図柄の変動パターン (11H) に基づいて、第 3 時短遊技状態であることを報知する専用演出を行うことができる。

【6585】

また、図 477 (a)、図 477 (b) 及び図 477 (c) の特別図柄の変動パターンテーブル J1 ~ J3 は、特別図柄の種別が第 2 特別図柄であるときには、図 476 に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル T と同様に、第 1 特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されており、「大当り報知演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【6586】

なお、本実施形態では、一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして 3 つの変動パターンテーブルを備えて構成したが、一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル J1 ~ J3 の数は 3 つに限定されず、1 つでもよいし、2 以上でもよい。

【6587】

さらに、本実施形態では、一般遊技状態として、第 1 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態及び第 5 時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルを構成したが、第 1 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態及び第 5 時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを構成してもよい。

【6588】

(RUSH 遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図 478 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J4 は、RUSH 遊技状態としての「第 2 時短遊技状態または第 4 時短遊技状態」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。図 478 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J5 は、

RUSH遊技状態としての「第5時短遊技状態」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【6589】

図478(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ4と図478(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ5とでは、図478(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ5の方が、特別図柄の種別が第1特別図柄であるときには、短い特別図柄の変動表示時間が対応付けられた特別図柄の変動パターンを決定可能に構成されている。

【6590】

また、図478(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ4と図478(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ5とは、特別図柄の種別が第2特別図柄であるときには、図476に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルTと同様に、第1特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されており、「大当り報知演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

10

【6591】

なお、本実施形態では、RUSH遊技状態における第2時短遊技状態と第4時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルJ2を構成したが、第2時短遊技状態と第4時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを構成してもよい。さらには、第5時短遊技状態と第2時短遊技状態とを同じ変動パターンテーブルで構成してもよいし、第5時短遊技状態と第4時短遊技状態とを同じ変動パターンテーブルで構成してもよい。

【6592】

20

【13-3-7. 特別図柄の先読み関連データ】

図479は、第11のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第1始動口11120または第2始動口11140に入球して、主制御回路200（メインCPU201）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路300（サブCPU301）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【6593】

図479(a)は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

30

【6594】

図479(a)に示すように、通常遊技状態においては、第1特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第2特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第2特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【6595】

図479(b)は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【6596】

40

図479(b)に示すように、先読みコマンドは、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ1~3」とで構成されている。

【6597】

「パラメータ1」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り、時短当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図479(c)は、パラメータ1の設定テーブルの一例である。

【6598】

「パラメータ2」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示される特別図柄の選択図柄を事前に解析した図柄情報であり、図479(d)は、パラメータ2の設定テーブルの一例である。

50

【6599】

「パラメータ3」は、大当たり判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図479(e)は、パラメータ3の設定テーブルの一例である。

【6600】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

【6601】

【13-3-8. 普通図柄の当り判定テーブル】

図480は、第11のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図480に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【6602】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、第1通過ゲート11126Rまたは第2通過ゲート11126Lに遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【6603】

図480に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば0～65535の範囲（65536種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【6604】

メインCPU201は、図480に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【6605】

本実施形態では、メインCPU201は、図480に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が0～956のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。このため、本実施形態では、「普通図柄当り」が約1/68.5の選択率で決定されることになる。また、メインCPU201は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が957～65535である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄ハズレ判定値データ」に決定する。

【6606】

なお、「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」と決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【6607】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態（普電作動パターン）に応じて第2始動口11140の開放パターンを異ならせることにより、遊技者に与える利益度を異ならせている。

【6608】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における

10

20

30

40

50

「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、A時短遊技状態とB時短遊技状態との種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

【6609】

【13-3-9. 普通図柄判定テーブル】

図481は、第11のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図481に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【6610】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、第1通過ゲート11126Rまたは第2通過ゲート11126Lに遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。

【6611】

図481に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り判定値データ」または「普通図柄ハズレ判定値データ」と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～100（101種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【6612】

メインCPU201は、図481に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。

【6613】

図481に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。

【6614】

例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0～75のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「f1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が76～100のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「f2」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「f3」を選択する。

【6615】

なお、「普通図柄の選択図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【6616】

特に、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第1のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成してもよい。

【6617】

また、本実施形態において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図480参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図481参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図

10

20

30

40

50

柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

【6618】

【13-3-10. 第2始動口の開放パターン決定テーブル】

図482は、第11のパチンコ遊技機における第2始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図482に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【6619】

第2始動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに応じて、普電用シャッタ11147の作動態様としての第2始動口11140の開放パターンを決定する際に参照される。

10

【6620】

図482に示される第2始動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄と、第2始動口11140の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【6621】

また、「第2始動口の開放パターン」は、第2始動口11140の1回目の開放状態における「1回目の開放時間」、第2始動口11140の1回目の閉鎖状態における「1回目のウェイト時間」、第2始動口11140の2回目の開放状態における「2回目の開放時間」、第2始動口11140の2回目の閉鎖状態における「2回目のウェイト時間」、第2始動口11140を閉鎖させて普電用シャッタ11147の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。

20

【6622】

メインCPU201は、図482に示される第2始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに基づいて、第2始動口11140の開放パターンを決定する。なお、メインCPU201は、第2始動口11140の開放パターンを決定すると、決定した第2始動口11140の開放パターンに対応する第2始動口の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【6623】

本実施形態では、第2始動口の開放パターンとして、第2始動口11140の開放時間が短い不利な「ショート開放パターン（91H01H）」と、第2始動口11140の開放時間が長い有利な「ロング開放パターン（91H02H）」との2種類の開放パターンを備えている。なお、第2始動口の開放パターンとして、3種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

30

【6624】

特に、本実施形態では、「ショート開放パターン（91H01H）」の開放時間は、極めて短い時間（例えば、0.072秒）が設定されている。このため、普通図柄当りと判定された場合であっても、「ショート開放パターン（91H01H）」が行われるときは、第2始動口11140に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。

【6625】

また、「ロング開放パターン（91H02H）」の開放時間は、第2始動口11140に遊技球が入球可能となることになる長い時間（例えば、5.4秒）が設定されている。

40

【6626】

図482に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態及び第1時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「f1」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「f2」であるときにも、第2始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（91H01H）」が決定されるように構成されている（「ロング開放パターン（91H02H）」が決定されないように構成されている）。

【6627】

また、第3時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「f1」であるときに

50

は、第2始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（91H01H）」が決定され、普通図柄の選択図柄が「f2」であるときには、第2始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（91H02H）」が決定されるように構成されている。

【6628】

また、第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「f1」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「f2」であるときにも、第2始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（91H02H）」が決定されるように構成されている。

【6629】

このため、普電作動パターン＝00は、「ロング開放パターン」が決定され難く、「ショート開放パターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝01は、「ロング開放パターン」と「ショート開放パターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン＝02は、普電作動パターン＝01であるときよりも「ロング開放パターン」が決定され易く、「ショート開放パターン」が決定され難い状態を示していることになる。

【6630】

また、図482に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルの右欄には、「普通図柄の当り判定用乱数値（図480参照）」及び「普通図柄の図柄乱数値（図481参照）」を合算することにより算出され、「ロング開放パターン」が実行される「ロング開放確率」を参考として図示している。本実施形態において、普電作動パターン＝00である場合には、普通図柄当りが約 $1/68.5$ であるものの、ロング開放パターンが決定されることはないことから、「ロング開放確率」は0である。また、普電作動パターン＝01である場合には、普通図柄当りが約 $1/68.5$ であり、ロング開放パターンが決定される普通図柄の選択図柄「f2」の選択率が $35/101$ であることから、「ロング開放確率」は約 $1/197.6$ である。また、普電作動パターン＝01である場合には、普通図柄当りが約 $1/68.5$ であり、すべての普通図柄の選択図柄でロング開放パターンが決定されること（ $101/101$ ）から、「ロング開放確率」は約 $1/68.5$ である。

【6631】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は3個に設定されており、いずれかの第2始動口の開放パターンが決定され、第2始動口11140が開放しても、第2始動口11140に3個の遊技球が入球すると、その第2始動口の開放パターンは終了する（第2始動口11140は閉鎖する）ことになる。

【6632】

【13-3-11. 普通図柄の変動パターンテーブル】

図483は、第11のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図483に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【6633】

普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターン及び普通図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「普通図柄の変動パターン」とは、普通図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも普通図柄の変動表示時間が定められている。

【6634】

図483に示す普通図柄の変動パターンテーブルには、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。また、図483の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。

【6635】

図483（a）は、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF1の一例であり、

図483（b）は、一般遊技状態における第1時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルF2の一例であり、

10

20

30

40

50

図 4 8 3 (c) は、一般遊技状態における第 3 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 3 の一例であり、

図 4 8 3 (d) は、R U S H 遊技状態における第 2 時短遊技状態及び第 4 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 4 の一例であり、

図 4 8 3 (e) は、R U S H 遊技状態における第 5 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 5 の一例である。

【 6 6 3 6 】

メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態に応じて図 4 8 3 のいずれかの普通図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄の選択図柄等に基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。

10

【 6 6 3 7 】

図 4 8 3 (a) に示す通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 1 には、図 4 8 3 (b) ~ 図 4 8 3 (e) に示す普通図柄の変動パターンテーブル F 2 ~ F 5 よりも、最も長い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン (0 0 H、0 1 H) を決定可能に構成されている。

【 6 6 3 8 】

図 4 8 3 (b) に示す第 1 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 2 には、図 4 8 3 (a) に示す通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 1 よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン (1 0 H、1 1 H) を決定可能に構成されている。

20

【 6 6 3 9 】

図 4 8 3 (c) に示す第 3 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 3 には、図 4 8 3 (b) に示す第 1 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 2 よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン (2 0 H、2 1 H、2 2 H、2 3 H) を決定可能に構成されている。

【 6 6 4 0 】

図 4 8 3 (d) に示す第 2 時短遊技状態及び第 4 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 4 は、特別図柄の当り判定処理の結果 (当落) が「ハズレ」であるときには、図 4 8 3 (c) に示す第 3 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 3 よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン (3 0 H) を決定可能に構成されている。

30

【 6 6 4 1 】

図 4 8 3 (e) に示す第 5 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 5 は、特別図柄の当り判定処理の結果 (当落) が「ハズレ」であるときには、図 4 8 3 (d) に示す第 2 時短遊技状態及び第 4 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 4 よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン (4 0 H) を決定可能に構成されている。

40

【 6 6 4 2 】

すなわち、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 1、第 1 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 2、第 3 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 3、第 2 時短遊技状態及び第 4 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 4、第 5 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 5 の順に相対的に普通図柄の平均的な変動表示時間が短くなるように、普通図柄の変動パターンテーブルが構成されている。

【 6 6 4 3 】

また、図 4 8 3 (c) に示す第 3 時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブル F 3 には、「普通図柄の選択図柄 f 2」のときに、第 2 始動口 1 1 1 4 0 が開放することを示

50

唆する「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン（２３Ｈ）が決定可能に構成されている。また、本実施形態では、普通図柄の変動パターンテーブルＦ３には、「普通図柄の選択図柄ｆ１」のときにも、ダミー的な「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン（２２Ｈ）が決定可能に構成されているが、「普通図柄の選択図柄ｆ２」のときにも、「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターンが決定可能に構成してもよい。さらには、普通図柄の変動パターンテーブルＦ３は、「普通図柄の選択図柄ｆ３」のときにも、ダミー的な「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン（２２Ｈ）を決定可能に構成してもよい。

【６６４４】

上述したように、ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態）は、右打ちが正規な遊技態様とされ、普通図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。このため、図４８３（ｄ）、（ｅ）に示すＲＵＳＨ遊技状態における普通図柄の変動パターンテーブルＦ４、Ｆ５には、普通図柄の抽選結果を示唆する演出（図柄演出）が実行される普通図柄の変動パターン（３０Ｈ、３１Ｈ、３２Ｈ、３３Ｈ、３４Ｈ、３５Ｈ、４０Ｈ）が決定可能に構成されている。

【６６４５】

なお、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルを、第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４と、第５時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ５とで区別して構成したが、第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態を共通の普通図柄の変動パターンテーブルで構成してもよい。

【６６４６】

【１３－３－１２．遊技停止コマンド決定テーブル】

図４８４は、第１１のパチンコ遊技機における遊技停止コマンド決定テーブルの一例である。なお、図４８４に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【６６４７】

本実施形態においては、後述するように、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００個）に到達すると、原則として遊技が停止されることになる。ただし、小当り遊技状態または大当り遊技状態のときに遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値に到達した場合には、その小当り遊技状態または大当り遊技状態の終了後に遊技が停止されることになる。

【６６４８】

また、「遊技停止コマンド」とは、遊技球の増加数（ＭＹ）に応じて遊技が停止されることに関する情報をサブ制御回路３００に送信するコマンドであり、サブ制御回路３００では、遊技停止コマンドを受信することにより、表示装置７等において事前に遊技が停止される旨の「遊技停止予告」や遊技停止状態であることの「遊技停止報知」を行うことが可能となる。

【６６４９】

図４８４に示す遊技停止コマンド決定テーブルには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」と、「遊技停止予告開始条件」と、「遊技停止コマンド」とが対応付けられている。

【６６５０】

ここで、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加（ＭＹ）数に基づき設定され、遊技停止機能の状態を示す情報である。

【６６５１】

この「遊技停止機能作動管理フェーズ」は、後述するように、遊技球の増加数（ＭＹ）が初期の境界値未満の８４９９９以下のときには「００Ｈ」が設定され、遊技球の増加数（ＭＹ）が初期の境界値以上から第１の境界値未満の「第１の計数範囲（８５０００～８９９９９）」であるときには、「０１Ｈ」が設定され、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値以上から規制値未満の「第２の計数範囲（９００００～９４９９９）」であるとき

には、「02H」が設定されている。また、遊技球の増加数(MY)が規制値以上の「第3の計数範囲(95000~)」である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき(遊技停止状態前)には「03H」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき(遊技停止状態中)には「04H」が設定されている。

【6652】

また、「遊技球の増加数(MY)」とは、遊技球を払い出した累計の払出数(払出遊技球数)から遊技球の発射した累計の発射球数(発射遊技球数)を減算した数である。詳しくは後述するが、「遊技球の増加数(MY)」は、「差玉数カウンタ」に対応していることになる(遊技球の増加数(MY)=差玉数カウンタの値)。

【6653】

このように、遊技球の増加数(MY)は、「初期の計数範囲(84999以下)」と、「第1の計数範囲(85000~89999)」と、「第2の計数範囲(90000~94999)」と、「第3の計数範囲(95000~)」とで区画されており、遊技停止機能作動管理フェーズによって識別可能に構成されている。なお、初期の境界値、第1の境界値、規制値の値は、適宜設計変更が自由である。

【6654】

図484に示すように、遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数(MY)が初期の計数範囲(84999以下)にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ=00Hの場合には、遊技停止コマンドが決定されず、遊技球の増加数(MY)に関するいずれの報知も行われずに構成されている。

【6655】

また、図484に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数(MY)が第1の計数範囲(85000~89999)にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ=01Hの場合には、第1の計数範囲における「遊技停止予告開始条件」(以下「第1の遊技停止予告開始条件」ともいう)が成立していると、第1遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド=01Hが決定されるように構成されている。

【6656】

遊技停止コマンド=01Hに基づく第1遊技停止予告は、後述する「第1遊技停止予告終了条件」が成立するまで継続して実行されることになる。

【6657】

また、図484に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲(90000~94999)にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ=02Hの場合には、第2の計数範囲における「遊技停止予告開始条件」(以下「第2の遊技停止予告開始条件」ともいう)が成立していると、第2遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド=02Hが決定されるように構成されている。

【6658】

遊技停止コマンド=02Hに基づく第2遊技停止予告は、第1遊技停止予告とは一部が異なる報知態様で、遊技球の増加数(MY)が規制値になるまで継続して実行されることになる。

【6659】

なお、本実施形態においては、第1遊技停止予告と第2遊技停止予告とは異なる報知態様としたが、共通の報知態様としてもよい。遊技停止予告の報知態様等については、詳しくは後述する。

【6660】

また、図484に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数(MY)が第3の計数範囲(95000~)にある場合において小当り遊技状態または大当り遊技状態であるときには、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ=03Hであるときには、第3遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド=03Hが決定されるように構成されている。

【6661】

遊技停止コマンド＝０２Ｈに基づく第３遊技停止予告は、第１遊技停止予告及び第２遊技停止予告とは一部が異なる報知態様で、遊技が停止されるまで（小当り遊技状態または大当り遊技状態が終了するまで）継続して実行されることになる。

【６６６２】

また、図４８４に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が第３の計数範囲（９５０００～）にある場合において小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときには、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈであるときには、遊技停止報知を実行可能な遊技停止コマンド＝０４Ｈが決定されるように構成されている。

【６６６３】

遊技停止コマンド＝０４Ｈに基づく遊技停止報知は、遊技停止予告とは報知態様で、バックアップクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされるまで継続して実行されることになる。

【６６６４】

ここで、図４８４に示すように、第１の計数範囲の「第１の遊技停止予告開始条件」としては、特別図柄の選択図柄ｚ１の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄ｚ４の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄ｚ５の大当り遊技状態中、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第４時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）のいずれかの遊技状態であることを設定している。

【６６６５】

第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態は、いずれもＲＵＳＨ遊技状態であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行すると大当り遊技状態に移行しやすくなり、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である。特別図柄の選択図柄ｚ１の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄ｚ４の大当り遊技状態中及び特別図柄の選択図柄ｚ５の大当り遊技状態中は、いずれもその大当り遊技状態の終了後に第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することになり、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である。

したがって、第１の計数範囲の「第１の遊技停止予告開始条件」は、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態を設定していることになる。このため、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である場合には、第２の計数範囲よりも事前に遊技停止予告の実行を開始させることができる。

【６６６６】

第２の計数範囲の「第２の遊技停止予告開始条件」は、まず実行済みフラグによって分岐されている。この「実行済みフラグ」とは、既に第１遊技停止予告を実行したか否かを判定するためのフラグであり、実行済みフラグ＝０は、第１遊技停止予告が実行されていないことを示しており、実行済みフラグ＝１は、既に第１遊技停止予告が実行されたことを示している。

【６６６７】

そして、第２の計数範囲の「第２の遊技停止予告開始条件」としては、実行済みフラグ＝０であるときには、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値である９００００に到達したことを設定している。

【６６６８】

このため、第１遊技停止予告が実行されていない場合には、第１始動口１１１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値に到達したときであっても、遊技停止予告の実行が開始されることになる。

【６６６９】

また、第２の計数範囲の「第２の遊技停止予告開始条件」としては、実行済みフラグ＝１であるときには、特別図柄の選択図柄に限定されないすべての大当り遊技状態中、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第４時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）のいずれかの遊技状態であることを設定している。

【 6 6 7 0 】

このため、既に第 1 遊技停止予告が実行された場合には、遊技者が所定の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態になったときに、遊技停止予告の実行が開始されることになる。

【 6 6 7 1 】

一方、既に第 1 遊技停止予告が実行された場合には、第 1 始動口 1 1 1 2 0 や一般入賞口 1 2 2 等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（MY）が第 1 の境界値に到達したときであっても、遊技停止予告の実行が開始されることはない。このため、第 1 始動口 1 1 1 2 0 や一般入賞口 1 2 2 等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されて、遊技球の増加数（MY）が第 1 の境界値に到達したものの、遊技球の発射により遊技球の増加数（MY）が第 1 の境界値を再び下回った場合（第 1 の計数範囲と第 2 の計数範囲とを行き来するような場合）であっても、既に第 1 遊技停止予告が実行されたときには遊技停止予告の実行が開始されることはなく、遊技停止予告による煩わしさを無くすることができる。

【 6 6 7 2 】

【 1 3 - 4 . 主制御処理 】

第 1 1 のパチンコ遊技機において、主制御回路 2 0 0 のメイン CPU 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、第 1 のパチンコ遊技機において行われる主制御メイン処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、主制御メイン処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メイン CPU 2 0 1 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【 6 6 7 3 】

なお、第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【 6 6 7 4 】

【 1 3 - 4 - 1 . 主制御メイン処理 】

次に、図 4 8 5 及び図 4 8 6 を参照して、メイン CPU 2 0 1 の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図 4 8 5 及び図 4 8 6 は、第 1 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 6 6 7 5 】

まず、メイン CPU 2 0 1 は、電断信号ビットが「0」であるか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 0 1）。ステップ S 1 1 0 0 1 において、メイン CPU 2 0 1 が、電断信号ビットが「0」であると判定した場合（ステップ S 1 1 0 0 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、電断を検知中であるとして、ステップ S 1 1 0 0 1 の判定処理を繰り返す。

【 6 6 7 6 】

ステップ S 1 1 0 0 1 において、メイン CPU 2 0 1 が、電断信号ビットが「0」でないと判定した場合（ステップ S 1 1 0 0 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、電断検知中でないとして、ステップ S 1 1 0 0 2 に進む。

【 6 6 7 7 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、ステップ S 1 1 0 0 2 において、遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタに、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス+1 をセットする。そして、以降の処理中、スタックが用いられる場合は、スタックポインタから 1 を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。

【 6 6 7 8 】

次に、ステップ S 1 1 0 0 3 において、内蔵レジスタの初期設定処理を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、所定のレジスタ（例えば Q レジスタ）には、メイン R A M 2 0 3 の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「F 0」H がセットされる。

【 6 6 7 9 】

その後、ステップ S 1 1 0 0 4 において、所定のレジスタ（例えば、E レジスタに）に起動時のバックアップクリアスイッチ 1 7 6 の状態情報（オン／オフ状態）と、設定キー差込口に差し込まれる設定キー 1 7 4 の状態情報を格納し、それらの状態を、後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。

【 6 6 8 0 】

次いで、メイン C P U 2 0 1 は、ウェイト処理を行う（ステップ S 1 1 0 0 5）。この処理では、メイン C P U 2 0 1 は、サブ制御回路 3 0 0 側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおよそ 1 2 0 0 0 m s e c である。また、この起動待ち時間において、メイン C P U 2 0 1 は、割込み要求信号（X I N T）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時の W D T の出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタの更新を行うように制御し、タイマカウンタのタイムアウトが発生したか否かを、タイムアウトレジスタを用いて 1 命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。

【 6 6 8 1 】

次いで、メイン C P U 2 0 1 は、R A M アクセスの設定処理を行う（ステップ S 1 1 0 0 6）。この処理で、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。

【 6 6 8 2 】

次に、メイン C P U 2 0 1 は、指定領域 C R C 検査処理を行う（ステップ S 1 1 0 0 7）。この処理で、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の遊技用エリアと領域外エリアに関する C R C 算出を行って、C R C 検査を行う。ここで、C R C 検査で異常（エラー）と判断された場合には、所定のレジスタ（例えば B レジスタ）にバックアップ異常ありを示すフラグ「1」をセットし、C R C 検査で正常と判断された場合には、所定のレジスタに（例えば B レジスタ）、異常なしを示すフラグ「0」をセットする。

【 6 6 8 3 】

なお、C R C 検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断することができる。

【 6 6 8 4 】

次に、ステップ S 1 1 0 0 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、C R C 検査によりメイン R A M 2 0 3 に異常があるか否か、電源投入時の設定キー 1 7 4、及びバックアップクリアスイッチ 1 7 6 の操作、及び設定変更中の電断復帰が否かに応じて起動状態が決定され、その決定された起動状態に基づいて、メイン R A M 2 0 3 のクリア範囲（R A M クリア範囲）が設定される。

【 6 6 8 5 】

ここで、C R C 検査で異常（エラー）と判断された場合には、起動状態が「R A M 異常」として決定され、R A M のクリア範囲には「異常時 R A M クリア範囲」を設定し、遊技復帰不可能エラー処理を行う。遊技復帰不可能エラー処理では W D T のクリア処理、及びリスタート処理を無限ループで繰り返し、例えば、性能表示モニタ 1 7 0 に「E」の文字を表示するように制御し、遊技停止の状態となる。なお、クリア範囲としては、異常時 R A M クリア範囲が設定されるが、このクリア範囲（異常時 R A M クリア範囲）を設定せずに

10

20

30

40

50

そのまま遊技停止の状態としてもよい。

【6686】

また、CRC検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ176が「オフ」であり、かつ、設定キー174は「オフ」である場合には、起動状態が「電断復帰」として決定され、RAMのクリア範囲には「電断復帰時RAMクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【6687】

また、CRC検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ176が「オフ」であり、かつ、設定キー174は「オン」である場合には、起動状態が「設定確認中」として決定され、RAMのクリア範囲には「電断復帰時RAMクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

10

【6688】

また、CRC検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ176が「オン」であり、かつ、設定キー174が「オン」である場合には、起動状態が「設定変更中」として決定され、RAMのクリア範囲には「設定変更時RAMクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【6689】

また、CRC検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ176が「オン」であり、かつ、設定キー174は「オフ」である場合には、起動状態が「RAMクリア」として決定され、RAMのクリア範囲には「設定変更時RAMクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

20

【6690】

次に、ステップS11009において、メインCPU201は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインCPU201は、上記ステップS11008で設定したRAMのクリア範囲のクリアを行う。

【6691】

ここで、起動状態が「設定変更中」及び「RAMクリア」として決定された場合には、「設定変更時RAMクリア範囲」のクリアが行われる。

【6692】

また、「設定変更時RAMクリア範囲」には、遊技状態の情報に関する「状態フラグ」及び「普電作動パターン」、後述する「遊技停止機能作動管理フェーズ」が少なくとも含まれている。

30

このため、起動状態が「設定変更中」及び「RAMクリア」として決定された場合には、「設定変更時RAMクリア範囲」がクリアされることによって、状態フラグ及び普電作動パターンがクリアされて初期状態の「通常遊技状態」が設定される。さらに、起動状態が「設定変更中」及び「RAMクリア」として決定された場合には、「設定変更時RAMクリア範囲」がクリアされることによって、「遊技停止機能作動管理フェーズ」がクリアされて遊技球の増加数に基づく遊技停止状態が解除可能となる。すなわち、バックアップクリアスイッチ176により「RAMクリア」されることにより、初期状態の「通常遊技状態」が設定され、遊技停止状態が解除可能となる。

40

【6693】

なお、「設定変更時RAMクリア範囲」には、後述する「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「MY判定用カウンタ」を含めてもよい。

【6694】

さらに、本実施形態においては、起動状態が「設定変更中」及び「RAMクリア」として決定された場合には、共通の「設定変更時RAMクリア範囲」のクリアが行われるように構成したが、起動状態が「設定変更中」として決定された場合には、「第1のRAMクリア範囲」のクリアが行われるように構成し、起動状態が「RAMクリア」として決定された場合には、「第2のRAMクリア範囲」のクリアが行われるように構成してもよい。このように構成する場合であっても、起動状態が「RAMクリア」として決定された場合

50

の「第2のRAMクリア範囲」には、「状態フラグ」、「普電作動パターン」、「遊技停止機能作動管理フェーズ」が少なくとも含まれていることが望ましい。

【6695】

次に、ステップS11010において、メインCPU201は、所定のレジスタ（例えば、HLレジスタ）にメインRAM203の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。

【6696】

次いで、ステップS11011において、メインCPU201は、ステップS11010でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータを格納するデータ格納処理を行う。このデータ格納処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理（図121参照）と同様である。

【6697】

次いで、ステップS11012において、メインCPU201は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインCPU201は、設定キー174が設定キー差込口に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行う。この設定変更確認処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理（図122、図123参照）と同様である。

【6698】

次に、ステップS11013において、メインCPU201は、遊技復帰処理を行う。この処理では、メインCPU201は、遊技機の電源投入（起動時）の際に、起動状態に応じて、電断復帰時の初期設定処理を行う。この遊技復帰処理については、詳しくは後述する。

【6699】

次に、ステップS11014において、メインCPU201は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。この処理では、メインCPU201は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ1の値は「0」となり、割込み許可レジスタ2の値も「0」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ1の値が「0」の間）、マスカブル割込みは禁止される。

【6700】

次に、ステップS11015において、メインCPU201は、電断判定処理を行う。この電断判定処理では、メインCPU201は、電断が検知されたか否か（すなわち、XINTが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合に電断設定処理を行う。電断設定処理では、メインCPU201は、電断検知フラグをメインRAM203の作業領域（領域外エリア）に格納し、メインRAM203の遊技用エリアと領域外エリアに関するCRC算出を行い、CRC算出結果（指定領域CRC値）を、所定のレジスタ（例えば、HLレジスタ）に格納する。その後、RAMアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインRAM203へのアクセスを禁止して、電断まで待機することになる。この電断設定処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される電断設定処理（図125、図126参照）と同様である。

【6701】

次に、ステップS11016において、メインCPU201は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メインCPU201は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。

【6702】

この後、ステップS11017において、メインCPU201は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、領域外エリアの処理となる。メインCPU201は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メインRAM203作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モ

10

20

30

40

50

ニタ集計除算処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理（図127、図128参照）と同様である。

【6703】

次に、ステップS11018において、メインCPU201は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。ここで、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値が共に「1」にセットされる。

【6704】

次に、ステップS11019において、メインCPU201は、システム周期時間（6 msec：割込み周期（2 msec）の3倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メインCPU201は、メインRAM203の作業領域（遊技用エリア）の割込みカウンタ領域に格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から3減算した値が「0」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、後述するシステムタイマ割込み処理において毎に1加算され、システム周期時間経過時には「3」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から3減算した値が「0」である場合には、ステップS11019の判定は「YES」となり、割込みカウンタの値から3減算した値が「0」でない場合、ステップS11019の判定は「NO」となる。

【6705】

ステップS11019において、メインCPU201が、システム周期時間が経過していないと判定した場合（ステップS11019がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をステップS11014の処理に戻し、ステップS11014以降の処理を行う。

【6706】

一方、ステップS11019において、メインCPU201が、システム周期時間が経過したと判定した場合（ステップS11019がYES判定の場合）、メインCPU201は、ステップS11020において、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理は、割込みカウンタ領域に格納された値（割込みカウンタの値）から1減算する処理を3回行うものである。この処理により、主制御メイン処理内の割込み禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる（「0」になる）。

【6707】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、6 msecの割込み禁止区間（ステップS11014～ステップS11018の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、6 msec毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の3倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の2倍以上で且つ3倍以外の値にしてもよい。

【6708】

次いで、メインCPU201は、主制御コマンド送受信処理を行う（ステップS11021）。この処理では、メインCPU201は、主に、払出制御のコマンド送受信処理を行う。この主制御コマンド送受信処理は、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御コマンド送受信処理（図129参照）と同様である。

【6709】

次いで、メインCPU201は、特別図柄制御処理を行う（ステップS11022）。この処理では、メインCPU201は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。この特別図柄制御処理については、詳しくは後述する。

【6710】

次いで、メインCPU201は、普通図柄制御処理を行う（ステップS11023）。この処理では、メインCPU201は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。この普通図柄制御処理については、詳しくは後述する。

【6711】

10

20

30

40

50

次いで、メインCPU201は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う（ステップS11024）。この処理では、メインCPU201は、第1特別図柄表示LED、第2特別図柄表示LED、普通図柄表示LED、保留表示LED等に出力する表示データの設定処理を行う。

【6712】

次いで、メインCPU201は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップS11025）。この処理では、メインCPU201は、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理等を行う。その後、ステップS11026において、メインCPU201は、試射試験信号の生成処理を行う。なお、試射試験信号の生成処理は、メインRAM203の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。

10

【6713】

次いで、メインCPU201は、ポート出力処理を行う（ステップS11027）。この処理では、メインCPU201は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理、WDTの出力処理を行う。

【6714】

次いで、メインCPU201は、状態監視処理を行う（ステップS11028）。この処理では、メインCPU201は、発射位置判定処理（発射位置に変化があれば、発射位置コマンドの送信予約処理を行う）、遊技異常検知判定処理（異常があれば、遊技異常検知コマンドの送信予約処理を行う）、払出異常検知判定処理（異常があれば、払出異常検知コマンドの送信予約処理を行う）を行う。

20

【6715】

そして、ステップS11028の処理後、メインCPU201は、処理をステップS11014の処理に戻し、ステップS11014以降の処理を行う。

【6716】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、起動後、ウェイト処理（ステップS11005）の実行前に、バックアップクリアスイッチ176の状態情報、及び、設定キー174の状態情報の退避する（ステップS11004）。このような処理を設けた場合、例えばウェイト期間中に設定キー差込口に対し設定キー174の操作が行われても（オン／オフされても）、電源投入時におけるこれらの状態情報を確保しておくことができるので、本実施形態では、起動時のバックアップクリアスイッチ176の操作状況、及び設定キー174の操作状況を、より確実に把握して、遊技機に対する操作を正確に識別することができる。

30

【6717】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップS11020以降の処理）の実行前に、6msecの割込み禁止区間（ステップS11014～ステップS11018の処理区間）を設け、割込み禁止区間で電断処理（ステップS11015）、初期値乱数更新処理（ステップS11016）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップS11017）等が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技の出玉性能等に影響を与える値や遊技全体を通じて集計される値の管理処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路200で行われる処理をより効率よく実行することができる。主制御回路200の処理負荷を軽減することができる。

40

【6718】

〔13-4-2. 遊技復帰処理〕

次に、図487を参照して、主制御メイン処理中に行われる遊技復帰処理について説明する。図487は、第11のパチンコ遊技機における遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。

【6719】

S11040において、メインCPU201は、起動状態をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11041に移す。

50

【6720】

ここで、本実施形態では、起動状態の値が、「RAM異常」、「電断復帰」、「設定確認中」、「設定変更中」及び「RAMクリア」の5つの状態の値を備えている。ただし、起動状態の値が「RAM異常」であるときには、上記ステップS11008の起動状態チェック処理において無限ループが繰り返され、本処理に移ることはない。このため、本処理においては、起動状態の値が、「電断復帰」、「設定確認中」、「設定変更中」及び「RAMクリア」の4つの状態の値がロードされることになる。

【6721】

S11041において、メインCPU201は、起動状態の値が「電断復帰」を示す値であるか否かを判定する。メインCPU201は、起動状態の値が「電断復帰」を示す値であると判定された場合には、処理をS11042に移し、起動状態の値が「電断復帰」を示す値でないと判定された場合には、処理をS11043に移す。

10

【6722】

S11042において、メインCPU201は、第2初期値設定処理を行う。この第2初期値設定処理においては、メインRAM203内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインRAM203内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインRAM203内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。その後、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となり、「電断復帰コマンド」の送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11046に移す。

20

【6723】

S11043において、メインCPU201は、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値であるか否かを判定する。メインCPU201は、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値であると判定された場合には、処理をS11044に移し、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値でないと判定された場合（すなわちRAMクリアを示す値であると判定された場合）には、処理をS11045に移す。

30

【6724】

S11044において、メインCPU201は、「設定操作コマンド」の送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、システムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理においてサブ制御回路300に送信される。また、遊技許可フラグをオフにセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11046に移す。

【6725】

S11045において、メインCPU201は、第1初期値設定処理を行う。この第1初期値設定処理においては、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ構築されたメインRAM203内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。その後、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となり、「初期化コマンド」の送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11046に移す。

40

【6726】

S11047において、メインCPU201は、遊技停止機能初期値設定処理を行う。この遊技停止機能初期値設定処理においては、メインRAM203の領域外エリアに記憶されている「遊技停止機能作動管理フェーズ」、「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「MY判定用カウンタ」等の初期設定を行う。この遊技停止機能初期値設定処理の詳細については、詳しくは後述する。メインCPU201は、S11047の処理を実行した

50

後、遊技復帰処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻す。

【6727】

〔13-4-3. 遊技停止機能初期値設定処理〕

次に、図488を参照して、遊技復帰処理中に行われる遊技停止機能初期値設定処理について説明する。図488は、第11のパチンコ遊技機における遊技停止機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。

【6728】

S11047-1において、メインCPU201は、保護レジスタの退避処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11047-2に移す。

【6729】

S11047-2において、メインCPU201は、メインRAM203の領域外エリアに記憶されている「獲得遊技球数」をクリアする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11047-3に移す。

【6730】

ここで、「獲得遊技球数」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、各種入賞口に遊技球が入球したときに払い出される賞球数の情報を一時的に記憶し、記憶した賞球数を「差玉数カウンタ」に加算するための情報である。

【6731】

S11047-3において、メインCPU201は、メインRAM203の領域外エリアに記憶されている「MY判定用カウンタ」をクリアする。メインCPU201は、S11047-3の処理を実行した後、処理をS11047-4に移す。

【6732】

ここで、「MY判定用カウンタ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数を判定するための情報である。この「MY判定用カウンタ」は、後述するように、「差玉数カウンタ」を1000で除算した情報（「差玉数カウンタ」／1000）に対応している。例えば、差玉数カウンタが89000～89999であれば、MY判定用カウンタ＝89となり、差玉数カウンタが90000～90999であれば、MY判定用カウンタ＝90となる。

【6733】

S11047-4において、メインCPU201は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11047-5に移す。

【6734】

上述したように、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数に基づき設定され、遊技停止機能の状態を示す情報である。

【6735】

この「遊技停止機能作動管理フェーズ」は、差玉数カウンタが初期の境界値未満の84999以下のときには、「00H」が設定され、差玉数カウンタが初期の境界値以上から第1の境界値未満（第1の計数範囲）の85000～89999であるときには、「01H」が設定され、差玉数カウンタが第1の境界値以上から規制値未満（第2の計数範囲）の90000～94999であるときには、「02H」が設定される。

また、差玉数カウンタが規制値以上（95000以上）である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「03H」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「04H」が設定されている。

【6736】

なお、初期の境界値（85000）、第1の境界値（90000）、規制値（95000）の値は、適宜設計変更が自由である。さらに、複数の境界値（初期の境界値、第1の境界値）を無くし、1つの境界値としてもよい。1つの境界値とする場合には、上述した

10

20

30

40

50

第 1 の境界値の値を採用することが望ましい。

【 6 7 3 7 】

S 1 1 0 4 7 - 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が 0 3 H 以上であるか（0 3 H または 0 4 H であるか）否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が 0 3 H 以上であると判定された場合には、処理を S 1 1 0 4 7 - 6 に移し、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が 0 3 H 以上でないと判定された場合には、処理を S 1 1 0 4 7 - 7 に移す。

【 6 7 3 8 】

S 1 1 0 4 7 - 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の領域外エリアに記憶されている「遊技停止機能作動管理フェーズ」をクリアする（すなわち、「遊技停止機能作動管理フェーズ」に 0 1 をセットする）。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 0 4 7 - 7 に移す。

【 6 7 3 9 】

S 1 1 0 4 7 - 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の領域外エリアに記憶されている「差玉数カウンタ」をクリアする。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 0 4 7 - 8 に移す。

【 6 7 4 0 】

ここで、「差玉数カウンタ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数（MY）を計数するための情報である。この「差玉数カウンタ」は、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数に対応していることになる。

【 6 7 4 1 】

S 1 1 0 4 7 - 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、S 1 1 0 4 7 - 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、遊技停止機能初期値設定処理を終了する。

【 6 7 4 2 】

このように、本実施形態の遊技停止機能初期値設定処理によれば、遊技機の電源投入後（電断復帰後）には、「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「MY 判定用カウンタ」がクリアされることになる。

【 6 7 4 3 】

また、遊技機の電源投入後（電断復帰後）に、差玉数カウンタが規制値未満（9 4 9 9 9 以下）であとときには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」がクリアされ、差玉数カウンタが規制値以上（9 5 0 0 0 以上）であとときには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」が保持されることになる。これにより、差玉数カウンタが規制値以上となった場合（遊技停止機能作動管理フェーズ = 0 3 H 及び 0 4 H）は、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 により「RAM クリア」されない限りは、遊技停止状態が保持されることになる。

【 6 7 4 4 】

[1 3 - 4 - 4 . 特別図柄制御処理]

次に、図 4 8 9 を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 4 8 9 は、第 1 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 6 7 4 5 】

図 4 8 9 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、S 1 1 1 0 1 において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 1 1 0 1 の処理を実行した後、処理を S 1 1 1 0 2 に移す。

【 6 7 4 6 】

なお、図示しないが、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 1 1 1 0 1 の処理に先だって、メイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【 6 7 4 7 】

S 1 1 1 0 2において、メインCPU 2 0 1は、S 1 1 1 0 1でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御番号が0でないと判定した場合には処理をS 1 1 1 0 8に移し、特別図柄の制御番号が0であると判定した場合には処理をS 1 1 1 0 3に移す。

【6 7 4 8】

S 1 1 1 0 3において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の第2特別図柄始動記憶領域に第2特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第2特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、第2特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS 1 1 1 0 4に移し、第2特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をS 1 1 1 0 5に移す。

10

【6 7 4 9】

S 1 1 1 0 4において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の第1特別図柄始動記憶領域に第1特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第1特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、第1特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS 1 1 1 0 7に移し、第1特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をS 1 1 1 0 6に移す。

【6 7 5 0】

S 1 1 1 0 5において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されている第2特別図柄の始動情報を、メインRAM 2 0 3の特別図柄判定記憶領域(0)にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインRAM 2 0 3の第2特別図柄始動記憶領域(1)に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域(0)にシフトし、第2特別図柄始動記憶領域(2)に記憶された始動情報を第2特別図柄始動記憶領域(1)にシフトすることになる。

20

【6 7 5 1】

S 1 1 1 0 6において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の第1特別図柄始動記憶領域に記憶されている第1特別図柄の始動情報を、メインRAM 2 0 3の特別図柄判定記憶領域(0)にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインRAM 2 0 3の第1特別図柄始動記憶領域(1)に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域(0)にシフトし、第1特別図柄始動記憶領域(2)～第1特別図柄始動記憶領域(4)に記憶された始動情報を第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(3)にシフトすることになる。

30

【6 7 5 2】

S 1 1 1 0 7において、メインCPU 2 0 1は、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報(第1特別図柄及び第2特別図柄の保留個数)が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図506参照)において、サブ制御回路300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路300が受信すると、サブCPU 301はデモ表示演出を行う。

40

【6 7 5 3】

S 1 1 1 0 8において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図490を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 1 0 3の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理(図20～図23参照)に戻す。

【6 7 5 4】

なお、メインCPU 2 0 1は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理(S 1 1 1 0 1～S 1 1 1 0 8)を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【6 7 5 5】

このように、本実施形態では、第11のパチンコ遊技機として、第2特別図柄の始動情

50

報が記憶されている場合、第1特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第1特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第2特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第1始動口11120または第2始動口11140への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【6756】

〔13-4-5. 特別図柄管理処理〕

次に、図490を参照して、特別図柄制御処理（図489参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図490は、第11のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

10

【6757】

図490に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「7」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【6758】

S11111において、メインCPU201は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が0であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば2msc周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、特別図柄の待ち時間が0でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図489参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が0であると判定した場合には処理をS11112に移す。

20

【6759】

S11112において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインCPU201は、S11112の処理を実行した後、処理をS11113に移す。なお、メインCPU201は、S11112の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S11113以降の処理を行う。

【6760】

S11113において、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS11113の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図491を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS11114に移す。

30

【6761】

S11114において、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS11114の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図492を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS11115に移す。

【6762】

S11115において、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS11115の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図496を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS11116に移す。

40

【6763】

S11116において、メインCPU201は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このS11116の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図498を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS11117に

50

移す。

【6764】

S11117において、メインCPU201は、小当り遊技開放中処理を行う。このS11117の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図499を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理をS11118に移す。

【6765】

S11118において、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS11118の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図500を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU201は、処理をS11119に移す。

【6766】

S11119において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS11119の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図501を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU201は、処理をS11120に移す。

【6767】

S11120において、メインCPU201は、大当り遊技状態終了処理を行う。このS11120の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図502を参照して後述する。

【6768】

メインCPU201は、S11113～S11120の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図489参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【6769】

【13-4-6. 特別図柄可変表示開始処理】

次に、図491を参照して、特別図柄管理処理（図490参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図491は、第11のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【6770】

S11121において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図490参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定した場合には処理をS11122に移す。

【6771】

S11122において、メインCPU201は、大当り、小当り、時短当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図471に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインCPU201は、S11122の処理を実行した後、処理をS11123に移す。

【6772】

S11123において、メインCPU201は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図472に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記S11122の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特

10

20

30

40

50

別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインCPU201は、S11123の処理を実行した後、処理をS11124に移す。

【6773】

なお、上述したように、時短遊技状態においては「時短当り」を無視するように制御する場合には、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、ハズレの停止態様となる特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドを決定すればよい。

【6774】

S11124において、メインCPU201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の判定結果が大当りまたは小当りである場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、特別図柄の当り判定処理が大当りである場合には、図473に示す大当り種類決定テーブルを決定し、特別図柄の当り判定処理が小当りである場合には、図474に示す小当り種類決定テーブルを決定する。また、大当り遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設定する場合には、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインRAM203の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メインCPU201は、S11124の処理を実行した後、処理をS11125に移す。

【6775】

S11125において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図476、図477及び図478のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11126に移す。

【6776】

本実施形態の特別図柄の変動パターン決定処理では、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して通常遊技状態である場合には、図476に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルT1を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

また、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して一般遊技状態（第1時短遊技状態、第3時短遊技状態）である場合には、第1特別図柄の可変表示回数 $N > 10$ であると特別図柄の変動パターンテーブルJ1を決定し、第1特別図柄の可変表示回数 $N > 10$ であると特別図柄の変動パターンテーブルJ2を決定し、第1特別図柄の可変表示回数 $N = 0$ であると特別図柄の変動パターンテーブルJ3を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルJ1～J3を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

また、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して、第2時短遊技状態または第4時短遊技状態である場合には特別図柄の変動パターンテーブルJ4を決定し、第5時短遊技状態である場合には特別図柄の変動パターンテーブルJ5を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルJ4、J5を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

【6777】

S11126において、メインCPU201は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記S11125の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテ

ーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインCPU201は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットし、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に特別図柄の変動表示を開始させる。メインCPU201は、S11126の処理を実行した後、処理をS11127に移す。

【6778】

S11127において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図490参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S11127の処理を実行した後、処理をS11128に移す。

【6779】

S11128において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S11128の処理を実行した後、処理をS11129に移す。

【6780】

S11129において、メインCPU201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、S11123で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、S11125で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506参照）において、サブ制御回路300に送信される。

【6781】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【6782】

〔13-4-7. 特別図柄可変表示終了処理〕

次に、図492を参照して、特別図柄管理処理（図490参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図492は、第11のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【6783】

S11141において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図490参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定した場合には処理をS11142に移す。

【6784】

S11142において、メインCPU201は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間（例えば、540ms）を決定する。その後、メインCPU201は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットし、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に特別図柄の停止表示をさせる。メインCPU2

10

20

30

40

50

01は、S11142の処理を実行した後、処理をS11143に移す。

【6785】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた1つの図柄確定時間（例えば、540ms）を決定してもよい。

【6786】

S11143において、メインCPU201は、時短管理処理を行う。この時短管理処理では、特別図柄の変動表示を終了したときに、時短遊技状態の終了判定や、B時短遊技状態またはC時短遊技状態への移行判定が行われる。この時短管理処理の詳細については、図493を参照して後述する。メインCPU201は、S11143の処理を実行した後、処理をS11144に移す。

10

【6787】

S11144において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図490のS11115参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S11144の処理を実行した後、処理をS11145に移す。

【6788】

S11145において、メインCPU201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この特別図柄演出停止コマンドは、第1特別図柄に対応した第1特別図柄演出停止コマンドと第2特別図柄に対応した第2特別図柄演出停止コマンドとで構成されている。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S11145の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図490参照）に戻す。

20

【6789】

【13-4-8. 時短管理処理】

次に、図493を参照して、特別図柄可変表示終了処理中でメインCPU201により実行される時短管理処理について説明する。図493は、第11のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

30

【6790】

S11151において、メインCPU201は、特別図柄の時短カウンタを減算する特別図柄の時短カウンタ減算処理を行う。

【6791】

ここで、本実施形態においてはメインRAM203にある「時短カウンタ」は、時短終了条件の特別図柄の可変表示回数に対応する「特別図柄時短カウンタ」と、時短終了条件の普通図柄の可変表示回数に対応する「普通図柄時短カウンタ」との2種類で構成されている。この「特別図柄時短カウンタ」は、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示が終了するごとに減算されていく。なお、「普通図柄時短カウンタ」は、ここでは減算されず、後述する普通図柄当り終了処理（図505参照）において減算されることになる。

40

【6792】

この特別図柄の時短カウンタ減算処理では、状態フラグを参照して時短遊技状態である場合には、特別図柄時短カウンタから1を減算して更新する処理を行う。なお、通常遊技状態である場合には、特別図柄時短カウンタの減算は行われない。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11152に移す。

【6793】

S11152において、メインCPU201は、状態フラグを参照して時短遊技状態であるか否かを判定する。メインCPU201は、時短遊技状態であると判定した場合には、処理をS11153に移し、時短遊技状態でないと判定した場合には、処理をS11154に移す。

50

【6794】

S11153において、メインCPU201は、「特別図柄時短カウンタ」及び「普通図柄時短カウンタ」のいずれかの時短カウンタ＝0であるか否かを判定する。メインCPU201は、いずれかの時短カウンタ＝0であると判定した場合には、処理をS11154に移し、時短カウンタ＝0でないと判定した場合には、処理をS11155に移す。

【6795】

S11154において、メインCPU201は、時短情報をクリアにする。ここで、時短情報としては、特別図柄時短カウンタ、普通図柄時短カウンタ、状態フラグ、普電作動パターンをクリア(＝0をセット)する。このため、時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11155に移す。

10

【6796】

S11155において、メインCPU201は、B時短遊技状態移行判定処理を行う。このB時短遊技状態移行判定処理では、B時短遊技状態に移行する特別図柄の可変表示回数を計数するための「天井カウンタ」を加算し、天井カウンタが天井値に到達すると、B時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このB時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図494を参照して後述する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11156に移す。

【6797】

S11156において、メインCPU201は、C時短遊技状態移行判定処理を行う。このC時短遊技状態移行判定処理では、時短当りであるか否かを判定し、時短当りである場合には、特別図柄の選択図柄(時短図柄)に基づいて、C時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このC時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図495を参照して後述する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11157に移す。

20

【6798】

S11157において、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して遊技状態を確認して、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを決定する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11158に移す。

【6799】

本実施形態においては、状態フラグ＝1である場合には、通常遊技状態を示す第0遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ＝3かつ普電作動パターン＝00である場合には、第1時短遊技状態を示す第1遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ＝3かつ普電作動パターン＝02である場合には、第2時短遊技状態を示す第2遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ＝3かつ普電作動パターン＝01である場合には、第3時短遊技状態を示す第3遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ＝2である場合には、第4時短遊技状態を示す第4遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ＝1かつ普電作動パターン＝02である場合には、第5時短遊技状態を示す第5遊技状態指定コマンドを決定する。

30

【6800】

S11158において、メインCPU201は、上記S11157で決定された遊技状態指定コマンドを送信バッファにセットする遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S11158の処理後、メインCPU201は、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理に戻す。

40

【6801】

[13-4-9. B時短遊技状態移行判定処理]

次に、図494を参照して、時短管理処理中でメインCPU201により実行されるB時短遊技状態移行判定処理について説明する。図494は、第11のパチンコ遊技機におけるB時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

50

【6802】

S11155-1において、メインCPU201は、天井カウンタを加算する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理においては、天井カウンタに1を加算して更新する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11155-2に移す。

【6803】

S11155-2において、メインCPU201は、天井カウンタ=天井値（例えば、950回）であるか否かを判定する。メインCPU201は、天井カウンタ=天井値であると判定した場合には、処理をS11155-3に移し、天井カウンタ=天井値でないと判定した場合には、B時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

10

【6804】

S11155-3において、メインCPU201は、天井カウンタをクリア（=0をセット）する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11155-4に移す。

【6805】

S11155-4において、メインCPU201は、B時短遊技状態に移行させるためのB時短遊技状態設定処理を行う。このB時短遊技状態設定処理においては、図475（c）に示す遊技状態関連設定テーブル3を参照し、B時短遊技状態を示す状態フラグ=2を設定するとともに、普電作動パターン=02を設定し、「B時短終了条件」として「普通図柄時短カウンタ」に時短回数（例えば950回）をセットする。なお、B時短遊技状態設定処理において、普電作動パターン=01または00を設定してもよい。メインCPU201は、本処理を実行した後は、B時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

20

【6806】

【13-4-10．C時短遊技状態移行判定処理】

次に、図495を参照して、時短管理処理中でメインCPU201により実行されるC時短遊技状態移行判定処理について説明する。図495は、第11のパチンコ遊技機におけるC時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【6807】

S11156-1において、メインCPU201は、状態フラグを参照して通常遊技状態であるか否かを判定する。メインCPU201は、通常遊技状態であると判定した場合には、処理をS11156-2に移し、通常遊技状態でないと判定した場合には、C時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

30

【6808】

S11156-2において、メインCPU201は、時短当りであるか否かを判定する。メインCPU201は、時短当りであると判定した場合には、処理をS11156-3に移し、時短当りでないと判定した場合には、C時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【6809】

S11156-3において、メインCPU201は、C時短遊技状態に移行させるためのC時短遊技状態設定処理を行う。このC時短遊技状態設定処理においては、図475（b）に示す遊技状態関連設定テーブル2を参照し、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に基づいて、状態フラグ=3を設定するとともに、普電作動パターン、「C時短終了条件」として「特別図柄時短カウンタ」または「普通図柄時短カウンタ」に所定の時短回数をセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後は、B時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

40

【6810】

このように、本実施形態においては、通常遊技状態において時短当りと判定されたときに限り、C時短遊技状態に移行可能となっている。なお、遊技状態によらず、時短当りと判定されたときには、C時短遊技状態に移行可能に構成してもよい。

50

【6811】

【13-4-11. 特別図柄遊技判定処理】

次に、図496を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図496は、第11のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【6812】

S11161において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定した場合には処理をS11162に移す。

10

【6813】

S11162において、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインCPU201は、大当りであると判定した場合には、処理をS11163に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をS11172に移す。

【6814】

S11163において、メインCPU201は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当り遊技状態のときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11164に移す。

20

【6815】

S11164において、メインCPU201は、第1ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第1ルート大当り開始準備設定処理においては、図473に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM203の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図473に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11165に移す。

30

【6816】

S11165において、メインCPU201は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示LEDデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11166に移す。

【6817】

S11166において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数をクリアする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11167に移す。

40

【6818】

S11167において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11168に移す。

【6819】

S11168において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセ

50

ットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11169に移す。

【6820】

S11169において、メインCPU201は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【6821】

S11172において、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインCPU201は、小当りであると判定した場合には、処理をS11173に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をS11181に移す。

【6822】

S11173において、メインCPU201は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、小当り遊技状態のときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた小当り信号」生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11174に移す。

【6823】

S11174において、メインCPU201は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、図474に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインRAM203の小当り開放回数の上限值にセットする。次に、図474に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。

【6824】

さらに、小当り開始準備設定処理においては、図474に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V入賞口11156の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインRAM203内のV入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、V作動フラグをオンにする。なお、V入賞口11156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド11160に関するV入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図506参照）において行われる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11175に移す。

【6825】

S11175において、メインCPU201は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11177に移す。

【6826】

S11177において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11178に移す。

【6827】

S11178において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する小当り遊技閉鎖中処理が行われることと

10

20

30

40

50

なる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11179に移す。

【6828】

S11179において、メインCPU201は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインCPU201は、S11169の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【6829】

S11181において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図497を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【6830】

【13-4-12. 特別図柄遊技終了処理】

次に、図497を参照して、特別図柄遊技判定処理中でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図497は、第11のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【6831】

S11191において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11192に移す。

【6832】

S11192において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインRAM203内の特別図柄判定記憶領域(0)に記憶された始動情報をクリアする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11193に移す。

【6833】

S11193において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図506)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11194に移す。

【6834】

S11194において、メインCPU201は、第1特別図柄の可変表示回数 $N=0$ であるか否かを判定する。メインCPU201は、第1特別図柄の可変表示回数 $N=0$ であると判定した場合には、処理をS11195に移し、第1特別図柄の可変表示回数 $N=0$ でないと判定した場合には処理をS11196に移す。

【6835】

S11195において、メインCPU201は、第1特別図柄の可変表示回数 N の再設定処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11196に移す。

【6836】

この第1特別図柄の可変表示回数 N の再設定処理では、第1特別図柄の可変表示回数 N として、第1時短遊技状態の最小の第1時短回数と同じ「50回」を再設定する。

【6837】

S11196において、メインCPU201は、第1特別図柄の可変表示回数 N の減算処理を行う。この処理では、第1特別図柄の可変表示回数 N から1を減算して更新する処

10

20

30

40

50

理を行う。そして、メインCPU201は、本処理を実行した後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。

【6838】

【13-4-13. 小当り遊技閉鎖中処理】

次に、図498を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図498は、第11のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【6839】

S11201において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定した場合には処理をS11202に移す。

10

【6840】

S11202において、メインCPU201は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11203に移す。

【6841】

S11203において、メインCPU201は、メインCPU201は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインCPU201は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をS11209に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をS11204に移す。

20

【6842】

S11204において、メインCPU201は、小当り遊技状態において第2大入賞口11151に入球した遊技球の個数（第2大入賞口11151の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第2大入賞口カウンタスイッチ11152により計数された第2大入賞口カウンタの値が、予め規定された第2大入賞口11151の最大入賞個数の値（例えば10個）であるか否かが判定される。メインCPU201は、第2大入賞口11151の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をS11205に移し、第2大入賞口11151の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をS11209に移す。

30

【6843】

S11205において、メインCPU201は、小当り開放回数カウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11206に移す。

【6844】

S11206において、メインCPU201は、第2大入賞口11151を開放させる第2大入賞口の開放設定処理を行う。この第2大入賞口の開放設定処理においては、上記S11124で決定した図474に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第2大入賞口11151の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第2特電用ソレノイド11155に対して、第2大入賞口11151を開放させるための第2大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第2大入賞口11151が開放することになる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11207に移す。

40

【6845】

S11207において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、後述する小当り遊技開放中処理が行われる

50

こととなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11208に移す。
【6846】

S11208において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【6847】

S11209において、メインCPU201は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にV入賞口11156への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ11157による検出があったか否か）を判定する。メインCPU201は、V入賞検出があったと判定した場合には、処理をS11210に移し、V入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をS11218に移す。

10

【6848】

S11210において、メインCPU201は、第2のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をSS11211に移す。

20

【6849】

S11211において、メインCPU201は、第2ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第2ルート大当り開始準備設定処理においては、図473に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM203の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図473に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11212に移す。

30

【6850】

S11212において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第2のルートからの大当り遊技状態は、2ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11213に移す。

【6851】

S11213において、メインCPU201は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示LEDデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11214に移す。

40

【6852】

S11214において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数カウンタをクリアする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11215に移す。

【6853】

S11215において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コ

50

マンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11216に移す。

【6854】

S11216において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11217に移す。

【6855】

S11217において、メインCPU201は、V当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S11197の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

10

【6856】

S11218において、メインCPU201は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、図474に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてED待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したED待ち時間（エンディング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11219に移す。

【6857】

S11219において、メインCPU201は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11220に移す。

20

【6858】

S11220において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図497を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU201は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【6859】

〔13-4-14. 小当り遊技開放中処理〕

次に、図499を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図499は、第11のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

30

【6860】

S11221において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定した場合には処理をS11222に移す。

【6861】

S11222において、メインCPU201は、第2大入賞口11151の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第2大入賞口の開放設定処理（図498参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインCPU201は、第2大入賞口11151の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインCPU201は、第2大入賞口11151の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS11223に移す。

40

【6862】

S11223において、メインCPU201は、第2大入賞口11151を閉鎖させる第2大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第2大入賞口の閉鎖設定処理においては、図474に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第2大入賞口11151の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセッ

50

トする。そして、第2特電用ソレノイド11155に対して、第2大入賞口11151を閉鎖させるための第2大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第2大入賞口11151が閉鎖することになる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11224に移す。

【6863】

S11224において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、上述した小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻す。

10

【6864】

【13-4-15. 大入賞口開放準備処理】

次に、図500を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図500は、第11のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【6865】

S11231において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定した場合には処理をS11232に移す。

20

【6866】

S11232において、メインCPU201は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11233に移す。

【6867】

S11233において、メインCPU201は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインCPU201は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をS11234に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をS11238に移す。

30

【6868】

S11234において、メインCPU201は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、図473に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてED待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したED待ち時間（エンディング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11235に移す。

【6869】

S11235において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11236に移す。

40

【6870】

S11236において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11237に移す。

50

【6871】

S11237において、メインCPU201は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506）において、サブ制御回路300に送信される。そして、メインCPU201は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【6872】

S11238において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11239に移す。

【6873】

S11239において、メインCPU201は、第1大入賞口11131を開放させる第1大入賞口の開放設定処理を行う。この第1大入賞口の開放設定処理においては、図473に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第1大入賞口11131の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第1特電用ソレノイド11135に対して、第1大入賞口11131を開放させるための第1大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第1大入賞口11131が開放することになる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11240に移す。

【6874】

S11240において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11241に移す。

【6875】

S11241において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11242に移す。

【6876】

S11242において、メインCPU201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【6877】

【13-4-16. 大入賞口開放制御処理】

次に、図501を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図501は、第11のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【6878】

S11251において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「6」であると判定した場合には処理をS11252に移す。

【6879】

S11252において、メインCPU201は、第1大入賞口11131が開放されたときに、1つのラウンドにおける第1大入賞口11131に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第1大入賞口カウントスイッチ11

10

20

30

40

50

1 3 2により計数された第1大入賞口カウンタの値が、予め規定された第1大入賞口1 1 1 3 1の最大入賞個数の値（例えば10個）であるか否かが判定される。

【6880】

メインCPU201は、S11252において第1大入賞口1 1 1 3 1の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をS11253に移し、第1大入賞口1 1 1 3 1の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をS11254に移す。

【6881】

S11253において、メインCPU201は、1つのラウンドにおける第1大入賞口1 1 1 3 1の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第1大入賞口の開放設定処理（図500参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

10

【6882】

メインCPU201は、S11133において第1大入賞口1 1 1 3 1の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインCPU201は、第1大入賞口1 1 1 3 1の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS11254に移す。

【6883】

S11254において、メインCPU201は、第1大入賞口1 1 1 3 1を閉鎖させる第1大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第1大入賞口の閉鎖設定処理においては、図473に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第1大入賞口1 1 1 3 1の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第1特電用ソレノイド1 1 1 3 5に対して、第1大入賞口1 1 1 3 1を閉鎖させるための第1大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第1大入賞口1 1 1 3 1が閉鎖することになる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11255に移す。

20

【6884】

S11255において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11256に移す。

30

【6885】

S11256において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11257に移す。

【6886】

S11257において、メインCPU201は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、メインCPU201は、本処理を実行した後、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

40

【6887】

〔13-4-17. 大当たり遊技状態終了処理〕

次に、図502を参照して、特別図柄管理処理中でメインCPU201により実行される大当たり遊技状態終了処理について説明する。図502は、第11のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【6888】

50

S 1 1 2 6 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定した場合には処理をS 1 1 2 6 2に移す。

【6 8 8 9】

S 1 1 2 6 2において、メインCPU 2 0 1は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、本処理を実行した後、処理をS 1 1 2 6 3に移す。

【6 8 9 0】

S 1 1 2 6 3において、メインCPU 2 0 1は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、図4 7 5 (a)に示す遊技状態関連設定テーブル1を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、状態フラグ、普電作動パターン、時短回数として特別図柄の可変表示回数に対応する「特別図柄時短カウンタ」、普通図柄の可変表示回数に対応する「普通図柄時短カウンタ」を設定する。メインCPU 2 0 1は、本処理を実行した後、処理をS 1 1 2 6 4に移す。

【6 8 9 1】

本実施形態においては、状態フラグとしては、特別図柄の選択図柄が「z 1」である場合には、A時短遊技状態を示す状態フラグ＝1、普電作動パターン＝0 2、特別図柄時短カウンタ＝1 0 0 0 0、普通図柄時短カウンタ＝1 2 0を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「z 2」、「z 3」である場合には、通常遊技状態を示す状態フラグ＝0、普電作動パターン＝0 0、特別図柄時短カウンタ＝0、普通図柄時短カウンタ＝0を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「z 4」、「z 5」である場合には、A時短遊技状態を示す状態フラグ＝1、普電作動パターン＝0 2、特別図柄時短カウンタ＝1 0 0 0 0、普通図柄時短カウンタ＝1 2 0を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「z 6」、「z 7」である場合には、通常遊技状態を示す状態フラグ＝0、普電作動パターン＝0 0、特別図柄時短カウンタ＝0、普通図柄時短カウンタ＝0を設定する。

【6 8 9 2】

S 1 1 2 6 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図4 9 7を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【6 8 9 3】

[1 3 - 4 - 1 8 . 普通図柄制御処理]

次に、図5 0 3を参照して、主制御メイン処理でメインCPU 2 0 1により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図5 0 3に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU 2 0 1は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【6 8 9 4】

図5 0 3は、第1 1のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図5 0 3に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU 2 0 1は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進捗させる。

【6 8 9 5】

S 1 1 3 0 0において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の待ち時間が0であるか否か

10

20

30

40

50

を判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、普通図柄の待ち時間が0でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄の待ち時間が0であると判定した場合には処理をS11301に移す。

【6896】

S11301において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11310に移す。なお、メインCPU201は、S11201の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S11310以降の処理を行う。

10

【6897】

S11310において、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このS11210の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理では、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、第2始動口の開放パターン決定処理、普通図柄の変動パターンの決定処理等が行われるが、詳細については、図504を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11220に移す。

【6898】

S11320において、メインCPU201は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このS11220の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11230に移す。

20

【6899】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインCPU201は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、540 m s e c）を、メインRAM203内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

30

【6900】

S11330において、メインCPU201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS11330の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11340に移す。

【6901】

この普通図柄遊技判定処理において、メインCPU201は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインCPU201は、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

40

【6902】

S11340において、メインCPU201は、普通電動役物開放処理を行う。このS11340の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11350に移す。

【6903】

50

この普通電動役物開放処理において、メインCPU201は、図482に示す第2始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、後述する第2始動口の開放パターン決定処理（図504参照）において決定された第2始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ11147を作動して、第2始動口11140を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば3個）の遊技球が第2始動口11140に入球するか、決定した第2始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第2始動口11140を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。

【6904】

S11350において、メインCPU201は、普通図柄当り終了処理を行う。このS11350の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、時短回数の更新や時短回数の終了判定等が行われるが、詳細については、図505を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理を主制御メイン処理に戻す。

10

【6905】

[13-4-19. 普通図柄可変表示開始処理]

次に、図504を参照して、普通図柄制御処理中でメインCPU201により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図504は、第11のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【6906】

図504に示されるように、メインCPU201は、まず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S11211）。

20

【6907】

S11311において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合、メインCPU201は、処理をS11312に移す。

【6908】

S11312において、メインCPU201は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインRAM203の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）～普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11313に移す。

30

【6909】

S11313において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図480に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11314に移す。

【6910】

S11314において、メインCPU201は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図481に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11315に移す。

40

【6911】

S11315において、メインCPU201は、第2始動口の開放パターン決定処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11316に移す。

【6912】

第2始動口の開放パターン決定処理においては、メインCPU201は、図482に示

50

す第2始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、普通図柄当りと判定された場合には、遊技状態（状態フラグ及び普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、第2始動口の開放パターンを決定する。

【6913】

S11316において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図483に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、メインCPU201は、図483に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定した普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11317に移す。

10

【6914】

S11317において、メインCPU201は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、上述した普通図柄の変動パターン決定処理で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインRAM203内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部161に普通図柄の変動表示を開始させる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11318に移す。

【6915】

S11318において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図503）が行われることとなる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11319に移す。

20

【6916】

S11319において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506参照）において、サブ制御回路1300に送信される。メインCPU201は、本処理を実行した後、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。

【6917】

30

〔13-4-20. 普通図柄当り終了処理〕

次に、図505を参照して、普通図柄制御処理中でメインCPU201により実行される普通図柄当り終了処理の詳細について説明する。図505は、第11のパチンコ遊技機における普通図柄当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【6918】

S11351において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する。メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号が「4」でないと判定した場合には、普通図柄当り終了処理を終了して処理を普通図柄制御処理に戻し、普通図柄の制御状態番号が「4」であると判定した場合には処理をS11352に移す。

【6919】

40

S11352において、メインCPU201は、普通図柄の時短カウンタを減算する普通図柄の時短回数カウンタ減算処理を行う。この普通図柄の時短カウンタ減算処理では、状態フラグを参照して時短遊技状態である場合には、普通図柄時短カウンタから1を減算して更新する処理を行う。これにより、時短回数として普通図柄の可変表示回数を計数することができる。なお、通常遊技状態である場合には、普通図柄時短カウンタの減算は行われない。

メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11253に移す。

【6920】

S11353において、メインCPU201は、普通図柄の時短回数カウンタ=0であるか否かを判定する。メインCPU201は、普通図柄の時短カウンタ=0であると判定

50

した場合には、処理を S 1 1 3 5 4 に移し、普通図柄の時短カウンタ = 0 でないと判定した場合には、処理を S 1 1 3 5 5 に移す。

【 6 9 2 1 】

S 1 1 3 5 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短情報をクリアにする。ここで、時短情報としては、特別図柄時短カウンタ、普通図柄時短カウンタ、状態フラグ、普電作動パターンをクリア (= 0 をセット) する。このため、時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 3 5 5 に移す。

【 6 9 2 2 】

S 1 1 3 5 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 3 5 6 に移す。

【 6 9 2 3 】

S 1 1 3 5 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。このように、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより、この普通図柄当り終了処理の終了後に、普通図柄可変表示開始処理（図 5 0 3 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、普通図柄当り終了処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。

【 6 9 2 4 】

なお、本実施形態においては、普通図柄当り終了処理において、上記 S 1 1 3 5 2 ~ S 1 1 3 5 4 に示したような普通図柄の時短回数カウンタ更新処理、普通図柄の時短回数の終了判定を行うように構成したが、普通図柄可変表示終了処理（図 5 0 3 の S 1 1 3 2 0）において行うように構成してもよい。

【 6 9 2 5 】

【 1 3 - 4 - 2 1 . システムタイマ割込処理 】

次に、図 5 0 6 を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ (P T C 2) から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、P T C 2 タイムアウト割込みのエントリアドレス (プログラムアドレス) に基づいて呼び出される処理であり、例えば、2 m s e c の周期 (割込み周期) で実行される。図 5 0 6 は、第 1 1 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【 6 9 2 6 】

S 1 1 4 1 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、保護レジスタ (例えば、A F レジスタ) の退避処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 1 2 に移す。

【 6 9 2 7 】

S 1 1 4 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、X I N T 検知フラグがオフであるかを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、X I N T 検知フラグがオフでない (すなわち電断検知時である) と判定した場合には処理を S 1 1 4 7 0 に移し、X I N T 検知フラグがオフである (すなわち電断非検知時である) と判定した場合には処理を S 1 1 4 1 3 に移す。

【 6 9 2 8 】

S 1 1 4 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は割込許可処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 1 4 に移す。

【 6 9 2 9 】

S 1 1 4 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の入力ポートの状態の読込処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 1 5 に移す。

10

20

30

40

50

【6930】

S11415において、メインCPU201は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインCPU201は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝1）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝0）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、電源投入時の起動状態として、電断復帰及びRAMクリアのときには、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされ、設定変更中または設定確認中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされているフラグでもある。メインCPU201は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をS11416に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をS11440に移す。

10

【6931】

S11415において、メインCPU201は、遊技停止状態でないか否かを判定する。この処理において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態でないか否かを判定する。

【6932】

ここで、「遊技停止状態フラグ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態か否かを示す情報であり、遊技停止状態フラグがオン（＝1）であるときには、「遊技停止状態」を示し、遊技停止状態フラグがオフ（＝0）であるときには、「遊技進行状態」を示すものである。詳しくは後述するが、遊技停止状態フラグは、遊技停止機能作動管理フェーズ＝04Hのときにオンとなる。

20

【6933】

メインCPU201は、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS11417に移し、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS11450に移す。

【6934】

S11417において、メインCPU201は、割込みカウンタの値を1加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインRAM203の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11418に移す。

30

【6935】

S11418において、メインCPU201は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインRAM203の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、V入賞口閉鎖タイマカウンタ、V入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11419に移す。

【6936】

S11419において、メインCPU201は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では2msec）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11420に移す。

40

【6937】

S11420において、メインCPU201は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図510を参照して後述する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11430に移す。

【6938】

S11430において、メインCPU201は、遊技LED点灯データ出力処理を行う。この遊技LED点灯データ出力処理においては、遊技状態等に応じて、普通図柄表示部1

50

6 1、普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 および時短報知用表示部 1 6 8 の L E D に点灯表示させる L E D データの出力を制御する処理である。メイン C P U 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 3 1 に移す。

【 6 9 3 9 】

S 1 1 4 3 1 おいて、メイン C P U 2 0 1 は、V 作動フラグがオンである場合には、V 入賞口 1 1 1 5 6 を開閉させる V 入賞制御処理を行う。この V 入賞制御処理においては、V 作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（V 入賞口閉鎖タイマカウンタ = 0）場合には、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V 入賞口 1 1 1 5 6 の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメイン R A M 2 0 3 内の V 入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、V シャッタ用ソレノイド 1 1 1 6 0 に対して、V 入賞口 1 1 1 5 6 を開放させるための V 入賞口開放制御データを出力する。なお、V 入賞口開放制御データは、V 入賞口開放タイマカウンタが 0 でない限り、継続して出力される。そして、V 作動フラグがオンであり、V 入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（V 入賞口開放タイマカウンタ = 0）場合には、V 入賞口開放制御データの出力を停止し、V 作動フラグをオフにする。メイン C P U 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 5 1 に移す。

10

【 6 9 4 0 】

S 1 1 4 4 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定制御処理を行う。この設定制御処理では、設定変更または設定確認が行われる。この設定制御処理は、第 1 の遊技機において実行される設定制御処理（図 4 6 ~ 図 4 8 参照）と同様である。メイン C P U 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 3 1 に移す。

20

【 6 9 4 1 】

S 1 1 4 5 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技停止機能設定処理を行う。この遊技停止機能設定処理では、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させる機能に関する各種コマンドや遊技停止状態フラグの設定等が行われる。遊技停止機能設定処理については、詳しくは後述する。メイン C P U 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 3 0 に移す。

【 6 9 4 2 】

S 1 1 4 5 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 に送信する。メイン C P U 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 5 2 に移す。

30

【 6 9 4 3 】

S 1 1 4 5 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ 1 7 0 の表示内容更新処理等が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 3 5 に移す。

【 6 9 4 4 】

S 1 1 4 6 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技停止データ更新処理を行う。遊技停止データ更新処理は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この遊技停止データ更新処理では、遊技停止機能作動管理フェーズ、獲得遊技球数、差玉数カウンタ、M Y 判定用カウンタの更新制御を行う。遊技停止データ更新処理については、詳しくは後述する。メイン C P U 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 4 7 0 に移す。

40

【 6 9 4 5 】

S 1 1 4 7 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 1 1 4 1 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【 6 9 4 6 】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、遊技停止状態であると

50

きには、スイッチ入力検出処理が行われなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第1始動口11120、第2始動口11140、第1大入賞口11131、第2大入賞口11151、一般入賞口122等に遊技球が入球または通過しても、遊技球の払い出しや各種乱数値の取得が行われなくなる（各種入賞口への遊技球の入球または通過が無効となる）。

【6947】

【13-4-22. 遊技停止機能設定処理】

次に、図507を参照して、システムタイマ割込み処理中に行われる遊技停止機能設定処理について説明する。図507は、第11のパチンコ遊技機における遊技停止機能設定処理の一例を示すフローチャートである。

【6948】

S11450-1において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS11450-11に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS11450-2に移す。

【6949】

S11450-2において、メインCPU201は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11450-3に移す。

【6950】

S11450-3において、メインCPU201は、遊技停止コマンドの決定処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11450-4に移す。

【6951】

上述したように、「遊技停止コマンド」とは、遊技球の増加数(MY)に応じて遊技が停止されることに関する情報をサブ制御回路300に送信するコマンドである。サブ制御回路300では、遊技停止コマンドを受信することにより、表示装置7等において事前に遊技が停止される旨の「遊技停止予告」や遊技停止状態であることの「遊技停止報知」を行うことが可能となる。

【6952】

この遊技停止コマンドの決定処理においては、遊技停止機能作動管理フェーズをロードし、遊技停止機能作動管理フェーズが更新された場合において、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq 01H$ であるときには、更新された遊技停止機能作動管理フェーズの値と「所定の遊技停止予告開始条件」とに基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズの値を遊技停止コマンドとして決定する。

【6953】

具体的には、図484に示すように、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが01Hである場合に、「第1の遊技停止予告開始条件」が成立していれば、第1遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして01Hを決定し、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが02Hである場合に、「第2の遊技停止予告開始条件」が成立していれば、第2遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして02Hを決定する。また、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが03Hである場合には、第3遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして03Hを決定し、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが04Hである場合には、遊技停止報知を実行可能な遊技停止コマンドとして04Hを決定する。

【6954】

また、本実施形態では、第1遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして01Hを決定した場合には、実行済みフラグ=01Hをセットし、第1遊技停止予告を実行したことを記憶する。

【6955】

なお、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが00Hである場合や、遊技停止機能

10

20

30

40

50

作動管理フェーズが更新されていない場合には、遊技停止コマンドを決定せずに、差玉数コマンドの決定処理を終了することになる。

【6956】

S11450-4において、メインCPU201は、上記S11450-3で決定した遊技停止コマンドを送信バッファにセットする遊技停止コマンド送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11450-5に移す。

【6957】

S11450-5において、メインCPU201は、「MY判定用カウンタ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11450-6に移す。

【6958】

S11450-6において、メインCPU201は、差玉数コマンドの決定処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11450-7に移す。

【6959】

ここで、「差玉数コマンド」とは、MY判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）に関する情報をサブ制御回路300に送信するコマンドである。サブ制御回路300では、差玉数コマンドを受信することにより、表示装置7等において遊技球の増加数（MY）に関する情報を報知させることが可能となる。

【6960】

この差玉数コマンドの決定処理においては、MY判定用カウンタの値をロードし、MY判定用カウンタが更新された場合に、MY判定用カウンタの値を差玉数コマンドとして決定する。

また、MY判定用カウンタが更新されていない場合には、差玉数コマンドを決定せずに、差玉数コマンドの決定処理を終了することになる。

【6961】

S11450-7において、メインCPU201は、上記S11450-6で決定した差玉数コマンドを送信バッファにセットする差玉数コマンド送信予約処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11450-11に移す。

【6962】

なお、本実施形態においては、遊技停止コマンドに加えて差玉数コマンドも送信するように構成したが、差玉数コマンドは決定・送信することはせずに、遊技停止コマンドのみを決定・送信するように構成してもよい。このように構成する場合には、上記S11450-5～S11450-7の処理を省略（削除）すればよい。

【6963】

S11450-11において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS11450-21に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS11450-12に移す。

【6964】

S11450-12において、メインCPU201は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11450-13に移す。

【6965】

S11450-13において、メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝04Hであるか否かを判定する。すなわち、遊技停止機能作動管理フェーズ＝04Hにより、差玉数カウンタが規制値以上（95000以上）であり、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないことが判定される。

メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝04Hであると判定した場合には処理をS11450-14に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ＝04Hでないと判定した場合には処理をS11450-21に移す。

10

20

30

40

50

【6966】

S11450-14において、メインCPU201は、「遊技停止状態フラグ」をオン(=1)にする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11450-21に移す。

【6967】

このように、差玉数カウンタが規制値以上であり、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときには、遊技停止状態フラグがオンとなり遊技停止状態となる。

【6968】

S11450-21において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS11450-22に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には遊技停止機能設定処理を終了する。

【6969】

S11450-22において、メインCPU201は、各種のソレノイドデータを初期化する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行すると、遊技停止機能設定処理を終了する。

【6970】

このS11450-22の処理により、遊技停止状態フラグがオンとなり遊技停止状態となったときには、各種のソレノイドが駆動しなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第2始動口11140、第1大入賞口11131、第2大入賞口11151等が開放しなくなることになる。

【6971】

[13-4-23. 遊技停止データ更新処理]

次に、図508及び図509を参照して、システムタイマ割込み処理中に行われる遊技停止データ更新処理について説明する。図508及び図509は、第11のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【6972】

S11460-1において、メインCPU201は、レジスタ(例えば、AFレジスタ等)の退避処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11412に移す。

【6973】

S11460-2において、メインCPU201は、遊技球が払い出される各種の賞球スイッチ(第1始動口スイッチ11121、第2始動口スイッチ11141、第1大入賞口カウントスイッチ11132、第2大入賞口カウントスイッチ11152、一般入賞口スイッチ123)の検出があったか否かを判定する。

メインCPU201は、賞球スイッチの検出があったと判定した場合には処理をS11460-3に移し、賞球スイッチの検出がないと判定した場合には処理をS11460-11に移す。

【6974】

S11460-3において、メインCPU201は、上記賞球スイッチで検出された入賞口の「賞球数」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-4に移す。

【6975】

S11460-4において、メインCPU201は、「獲得遊技球数」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-5に移す。

【6976】

S11460-5において、メインCPU201は、獲得遊技球数に賞球数を加算する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-11に移す。

10

20

30

40

50

【6977】

S11460-11において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS11460-21に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS11460-12に移す。

【6978】

S11460-12において、メインCPU201は、獲得遊技球数=0であるか否かを判定する。

メインCPU201は、獲得遊技球数=0であると判定した場合には処理をS11460-15に移し、獲得遊技球数=0でないと判定した場合には処理をS11460-13に移す。

10

【6979】

S11460-13において、メインCPU201は、「差玉数カウンタ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-14に移す。

【6980】

S11460-14において、メインCPU201は、差玉数カウンタに獲得遊技球数を加算する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-15に移す。

【6981】

S11460-15において、メインCPU201は、獲得遊技球数をクリアする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-16に移す。

20

【6982】

S11460-16において、メインCPU201は、遊技球回収スイッチ11179の検出があったか否かを判定する。

メインCPU201は、遊技球回収スイッチ11179の検出があったと判定した場合には処理をS11460-17に移し、遊技球回収スイッチ11179の検出がないと判定した場合には処理をS11460-21に移す。

【6983】

S11460-17において、メインCPU201は、差玉数カウンタから1を減算する処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-18に移す。

30

【6984】

S11460-18において、メインCPU201は、差玉数カウンタが下限値以下であるか否かを判定する。ここで、差玉数カウンタの下限値は「0」に設定されている。

メインCPU201は、差玉数カウンタが下限値(=0)以下であると判定した場合には処理をS11460-19に移し、差玉数カウンタが下限値(=0)以下でないと判定した場合には処理をS11460-21に移す。

【6985】

S11460-19において、メインCPU201は、差玉数カウンタに0をセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-21に移す。

40

【6986】

このS11460-18及びS11460-19の処理により、差玉数カウンタが0となった場合には、それ以降減算されなくなる。なお、上記S11460-18及び上記S11460-19の処理を省略(削除)して、差玉数カウンタが0以下となるように構成してもよい。

【6987】

また、上記S11460-2の処理～上記S11460-19の処理により、差玉数カウンタは、遊技球を払い出した累計の払出数(払出遊技球数)から遊技球の発射した累計

50

の発射球数（発射遊技球数）を減算した数となり、「遊技球の増加数（MY）」に対応することになる。

【6988】

S11460-21において、メインCPU201は、「MY判定用カウンタ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-22に移す。

【6989】

S11460-22において、メインCPU201は、MY判定用カウンタ ≥ 95 であるか否かを判定する。ここで、MY判定用カウンタの値は、「差玉数カウンタ」を1000で除算した情報（「差玉数カウンタ」 $\div 1000$ ）に対応した値である。このため、MY判定用カウンタ ≥ 95 により、差玉数カウンタが規制値以上（95000以上）であるか否かが判定されることになる。

10

メインCPU201は、MY判定用カウンタ ≥ 95 であると判定した場合には処理をS11460-31移し、MY判定用カウンタ ≥ 95 でないと判定した場合には処理をS11460-23に移す。

【6990】

S11460-23において、メインCPU201は、「差玉数カウンタ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-24に移す。

【6991】

S11460-24において、メインCPU201は、差玉数カウンタを1000で除算（「差玉数カウンタ」 $\div 1000$ ）する差玉数カウンタの除算処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-25に移す。

20

【6992】

S11460-25において、メインCPU201は、上記S11460-24の除算結果をMY判定用カウンタにセットする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-26に移す。

【6993】

このS11460-25の処理により、MY判定用カウンタの値は、「差玉数カウンタ」を1000で除算した情報（「差玉数カウンタ」 $\div 1000$ ）に対応した値となる。なお、上記S11460-22～上記S11460-25の処理を省略（削除）して、MY判定用カウンタの値が差玉数カウンタと等しい値となるように構成してもよい。

30

【6994】

S11460-31において、メインCPU201は、MY判定用カウンタが更新されたか否かを判定する。

メインCPU201は、MY判定用カウンタが更新されたと判定した場合には処理をS11460-32移し、MY判定用カウンタが更新されていないと判定した場合には処理をS11460-41に移す。

【6995】

S11460-32において、メインCPU201は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

40

メインCPU201は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をS11460-41に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をS11460-33に移す。

【6996】

S11460-33において、メインCPU201は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-34に移す。

【6997】

S11460-34において、メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq 03H$ であるか否かを判定する。ここで、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq 03H$ とは

50

、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈまたは０４Ｈであり、差玉数カウンタが規制値（９５０００以上）以上である場合に設定されている値である。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq$ ０３Ｈであると判定した場合には処理をＳ１１４６０－４１に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ $\geq$ ０３Ｈでないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－３５に移す。

【６９９８】

Ｓ１１４６０－３５において、メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタの値に基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－４１に移す。

【６９９９】

この遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの初期の境界値未満に対応する値（ＭＹ判定用カウンタ＜８５）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「００Ｈ」をセットする。

また、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの初期の境界値以上から第１の境界値未満に対応する値（ $85 \leq$ ＭＹ判定用カウンタ＜９０）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「０１Ｈ」をセットする。

また、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの第１の境界値以上から規制値未満に対応する値（ $90 \leq$ ＭＹ判定用カウンタ＜９５）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「０２Ｈ」をセットする。

また、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの規制値以上に対応する値（ＭＹ判定用カウンタ $\geq$ ９５）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「０３Ｈ」をセットする。

【７０００】

このように、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、ＭＹ判定用カウンタの値に基づいて遊技停止機能作動管理フェーズの値が更新されていくことになる。

【７００１】

また、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、上記Ｓ１１４６０－３４の処理により、既に遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈまたは０４Ｈであるときには、ここでは更新されないことになる。すなわち、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈ、０１Ｈまたは０２Ｈであるときに、遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈ、０１Ｈ、０２Ｈまたは０３Ｈに更新されることになる。

【７００２】

Ｓ１１４６０－４１において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－４２に移す。

【７００３】

Ｓ１１４６０－４２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるか否かを判定する。ここで、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈとは、差玉数カウンタが規制値（９５０００以上）以上である場合において、遊技停止状態前に設定されている値である。このため、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈにより、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）であるものの、遊技が停止されていない状態であるか否かが判定されることになる。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであると判定した場合には処理をＳ１１４６０－４３に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈでないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－５０に移す。

【７００４】

Ｓ１１４６０－４３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号 $\geq$ ０３であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の制御状態番号 $\geq$ ０３とは、後述するように小当り遊技状態または大当り遊技状態であるときに設定されている値である。このため、

10

20

30

40

50

特別図柄の制御状態番号 ≥ 03 により、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるか否かが判定されることになる。

メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号 ≥ 03 であると判定した場合には処理をS11460-50に移し、特別図柄の制御状態番号 ≥ 03 でないと判定した場合には処理をS11460-44に移す。

【7005】

S11460-44において、メインCPU201は、遊技停止機能作動管理フェーズに「04H」をセットする処理を行う。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11460-50に移す。

【7006】

このように、差玉数カウンタが規制値以上（95000以上）である場合には、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときに、遊技停止機能作動管理フェーズが「03H」から「04H」に更新されることになる。また、遊技停止機能作動管理フェーズが「04H」は、上述したように、バックアップクリアスイッチ176により「RAMクリア」されない限りは、その値が保持される（変更されない）ことになる。

【7007】

S11460-50において、メインCPU201は、S11460-1で退避させたレジスタの復帰処理を行い、遊技停止データ更新処理を終了する。

【7008】

このように、本実施形態の遊技停止データ更新処理によれば、差玉数カウンタが規制値未満に対応した遊技停止機能作動管理フェーズが00H、01Hまたは02Hであるときには、MY判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）に基づいて遊技停止機能作動管理フェーズの値が適宜変更されていき、繰り下がることも、繰り上がることも可能である。

しかしながら、差玉数カウンタが規制値以上に対応した遊技停止機能作動管理フェーズ=03Hまたは04Hであるときには、仮にMY判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）が規制値を下回ったとしても、遊技停止機能作動管理フェーズの値が繰り下がる（03Hから02Hに変更される）ことができないように構成されている。

【7009】

【13-4-24. スイッチ入力検出処理】

次に、図510を参照して、システムタイマ割込処理（図506参照）中でメインCPU201により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図510は、第11のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【7010】

第11のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、第1大入賞口カウントスイッチ11132、第2大入賞口カウントスイッチ11152、V入賞口スイッチ11157の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【7011】

S11501において、メインCPU201は、第1始動口入賞検出処理を実行する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11502に移す。

【7012】

この第1始動口入賞検出処理において、メインCPU201は、第1始動口スイッチ11121により第1始動口11120への遊技球の入球が検出されると、第1始動口11120の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、特別図柄判定記憶領域（0）、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）のいずれかに空き領域があるか否かを判定する。特別図柄判定記憶領域（0）、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）のいずれかに空き領域があると判定すると、第1特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をFIFO（First In、First Out）形式で1つの記憶領域に記憶する。そして、第1始動口11120への入賞と第1特別図柄の保留個数とを示す第1特別図柄の入賞コマンドの送信予約処

10

20

30

40

50

理を行う。この処理で送信予約された第1特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506参照）において、サブ制御回路300に送信される。一方、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第1始動口入賞検出処理を終了することになる。

【7013】

S11502において、メインCPU201は、第2始動口入賞検出処理を実行する。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11503に移す。

【7014】

この第2始動口入賞検出処理において、メインCPU201は、第2始動口スイッチ11141により第2始動口11140への遊技球の入球が検出されると、第2始動口11140の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、特別図柄判定記憶領域（0）、第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（2）のいずれかに空き領域があるか否かを判定する。特別図柄判定記憶領域（0）、第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（2）のいずれかに空き領域があると判定すると、第2特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をFIFO形式で1つの記憶領域に記憶する。そして、第2始動口11140への入賞と第2特別図柄の保留個数とを示す第2特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506参照）において、サブ制御回路300に送信される。一方、第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（2）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第2始動口入賞検出処理を終了することになる。

【7015】

また、本実施形態では、第1特別図柄に関しては4つの第1特別図柄始動記憶領域を有しているが、第2特別図柄に関しては2つの第1特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第1特別図柄の保留個数は4個となり、第2特別図柄の保留個数は2個となるように構成されている。なお、第1特別図柄の保留個数及び第2特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、4個以内とすることが望ましい。

【7016】

S11503において、メインCPU201は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口122の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットする。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11504に移す。

【7017】

S11504において、メインCPU201は、第1大入賞口通過検出処理を行う。第1大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、第1大入賞口カウントスイッチ11132により第1大入賞口11131への遊技球の入球が検出されると、第1大入賞口11131の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第1大入賞口11131への遊技球の入賞数を計数するための第1大入賞口カウンタに1を加算して更新する。そして、第1大入賞口11131への入賞を示す第1大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第1大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図506参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、本処理を実行した後、処理をS11505に移す。

【7018】

S11505において、メインCPU201は、第2大入賞口通過検出処理を行う。第2大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、第2大入賞口カウントスイッチ11152により第2大入賞口11151への遊技球の入球が検出されると、第2大入賞口

1 1 1 5 1 の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 への遊技球の入賞数を計数するための第 2 大入賞口カウンタに 1 を加算して更新する。そして、第 2 大入賞口 1 1 1 5 1 への入賞を示す第 2 大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第 2 大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 0 6 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 5 0 6 に移す。

【7 0 1 9】

S 1 1 5 0 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、V 入賞口通過検出処理を行う。V 入賞口通過検出処理では、メイン CPU 2 0 1 は、V 入賞口スイッチ 1 1 1 5 7 により V 入賞口 1 1 1 5 6 への遊技球の通過が検出されると、V 入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球が V 入賞口 1 1 1 5 6 を通過したことを示す V 通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された V 通過コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 0 6）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。なお、V 入賞口 1 1 1 5 6 に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 5 0 7 に移す。

【7 0 2 0】

S 1 1 5 0 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、ゲート通過検出処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後、処理を S 1 1 5 0 8 に移す。

【7 0 2 1】

このゲート通過検出処理において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図作動スイッチ 1 1 1 2 7 により第 1 通過ゲート 1 1 1 2 6 R または第 2 通過ゲート 1 1 1 2 6 L への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値を F I F O 形式で 1 つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【7 0 2 2】

S 1 1 5 0 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、先読みコマンド生成処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、本処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【7 0 2 3】

この先読みコマンド生成処理においては、図 4 7 9 の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第 1 始動口入賞検出処理または第 2 始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図 4 7 9 の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第 2 始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第 2 特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路 3 0 0 に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 5 0 6 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信されることになる。

【7 0 2 4】

【1 3 - 5 . サブ制御回路】

次に、主制御回路 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路 3 0 0 の制御内容について説明する。

【7 0 2 5】

まず、サブ制御回路 3 0 0 のプログラム ROM 3 0 2 に記憶されている各種テーブルの詳細について、図 5 1 1 ～図 5 1 8 を用いて説明する。

【7 0 2 6】

10

20

30

40

50

〔13-6-1. 演出モード決定テーブル〕

第11のパチンコ遊技機における演出モードを決定するための演出モード決定テーブルについて説明する。図511は、第11のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。

〔7027〕

ここで、「演出モード」とは、サブ制御回路300により行われる各種演出の状態を定めた情報をいう。

〔7028〕

図511に示すように、演出モード決定テーブルには、遊技状態とモード移行条件と演出モードを定める演出モード情報とが対応付けられている。なお、遊技状態は、主制御回路200から受信した遊技状態指定コマンドによって判別されることになる。

〔7029〕

また、「モード移行条件」は、「移行フラグ」と「第1特別図柄の可変表示回数N」とによって判別されるように構成されている。この「移行フラグ」とは、後述する「モード移行演出」によって天国演出モードの報知があったか否か（図柄演出パターンZT12の実行の有無）を識別する情報であり、移行フラグ=00Hはモード移行演出による天国演出モードの報知なしを示し、移行フラグ=01Hはモード移行演出による天国演出モードの報知ありを示している。

〔7030〕

「演出モード情報」は、チャンス演出モードを示す演出モード情報=00Hと、一般演出モードを示す演出モード情報=01Hと、前兆演出モードを示す演出モード情報=02Hと、天国演出モードを示す演出モード情報=10Hと、RUSH演出モードを示す演出モード情報=0FHとで構成されている。

〔7031〕

なお、本実施形態においては、演出モードとして、チャンス演出モード、一般演出モード、前兆演出モード、天国演出モード及びRUSH演出モードの5つの演出モードを備えて構成しているが、6つ以上の演出モードを備えて構成してもよい。例えば、RUSH演出モードとして、A時短遊技状態のRUSH演出モードを第1のRUSH演出モードとし、B時短遊技状態のRUSH演出モードを第2のRUSH演出モードとし、C時短遊技状態のRUSH演出モードを第2のRUSH演出モードとし、第1のRUSH演出モード、第2のRUSH演出モード及び第3のRUSH演出モードがそれぞれ異なる演出モードとしてもよい。

〔7032〕

サブ制御回路300におけるサブCPU301は、図511に示す演出モード決定テーブルを参照し、遊技状態とモード移行条件とに基づいて、演出モード情報を決定することになる。

〔7033〕

〔13-6-2. 図柄演出パターン決定テーブル〕

次に、図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図512、図513及び図514は、第11のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。

〔7034〕

ここで、「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。また、「図柄演出パターン」とは、特別図柄または普通図柄の可変表示中において、少なくとも表示装置7に後述する「第1の装飾図柄（主図柄）」を所定の変動態様で可変表示させることを定めた情報である。なお、図柄演出パターンの種類によっては、第1の装飾図柄の可変表示に加え、背景表示態様およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン54の操作態様の変化演出等も定められていることもある。また、図柄演出パターンの他に、各種の演出パターンの表示演出が重畳して実行可能となっている。

10

20

30

40

50

【7035】

サブ制御回路300におけるサブCPU301は、図512、図513または図514に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターンを決定することになる。

【7036】

〔チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブル〕

図512(a)に示すように、チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZには、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、先読みフラグと、選択率(第1乱数値)と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【7037】

ここで、「先読みフラグ」とは、先読み演出を実行中か否かを判別する情報であり、先読みフラグ=00Hは、先読み演出を実行中でないことを示し、先読みフラグ=01Hは、先読み演出を実行中であることを示している。

【7038】

また、「選択率」とは、第1の乱数範囲からなる第1乱数値に対して、取得された第1乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については1~100%の他に0%が含まれていてもよく、0%の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、後述するテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

【7039】

図512(a)に示すチャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが「時短当り」に対応する変動パターンコマンドであるときには、専用の図柄演出パターンとして、特定の図柄演出パターン(図柄演出パターンCZ10~CZ15、CZ20、CZ21)が決定可能に構成されている。また、特別図柄の変動パターンコマンドが「ハズレ」に対応する変動パターンコマンドであるときにも、特定の図柄演出パターン(図柄演出パターンCZ22、CZ23)が決定可能に構成されている。

このため、特別図柄の抽選で時短当りであるときには、専用の図柄演出を行うことができる。

【7040】

この特定の図柄演出パターンは、「カード演出」を実行する図柄演出パターンと、「RUSH突入演出」を実行する図柄演出パターンとで構成されている。

【7041】

この「カード演出」を実行する図柄演出パターンは、時短当りである場合において、第1時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z10~z12」と、第2時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z20」と、第3時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z30」のときに決定される。

このため「カード演出」により、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することが示唆することができる。

【7042】

また、「RUSH突入演出」は、時短当りかつ第2時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄z20」であるときと、ハズレであるときに決定される。

このため「RUSH突入演出」により、第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)に移行するか否かの演出を実行することができる。

【7043】

さらに、「カード演出」と「RUSH突入演出」とは、選択率(第1乱数値)により、「弱演出(白カード演出またはRUSH突入演出A)」と、弱演出よりも第2時短遊技状態に移行することの期待値が高い「強演出(赤カード演出またはRUSH突入演出B)」とで構成されている。

【7044】

そして、図512(a)に示すチャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZによれば、先読み演出を実行であるとき（先読みフラグ＝01H）には、「強演出（赤カード演出またはRUSH突入演出B）」の図柄演出パターン（図柄演出パターンCZ11、CZ13、CZ15、CZ21、CZ23）が決定可能に構成されている。

これにより、先読み演出が実行された場合には、当該変動において「強演出（赤カード演出またはRUSH突入演出B）」が実行されるので、期待感をもって遊技を行うことができる。

【7045】

また、本実施形態においては、図512(a)に示すチャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZは、特別図柄の変動パターンコマンドが第2特別図柄に対応するものであるときには、図柄演出パターンに代わり、「告知演出パターン」が決定されるように構成されている。この「告知演出パターン」では、第1の装飾図柄（主図柄）の変動表示を行わずに、特別図柄の抽選結果を報知する告知演出が実行される。このことは、後述する図柄演出パターン決定テーブルについても同様である。

【7046】

このように、特別図柄の変動パターンコマンドが第2特別図柄に対応するものであるときには、図柄演出パターンに代わり、告知演出パターンが決定されるので、第2特別図柄の抽選結果に関する告知演出と、小当り遊技状態において行われる小当り演出と、大当り遊技状態において行われる大当り演出とを一連の当り演出（BONUS演出）のようにみせることもでき、より遊技の興趣を向上させることができる。

【7047】

〔一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブル〕

図512(b)に示すように、一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNRには、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターンとが対応付けられている。

【7048】

なお、図512(b)に示す一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNRには、選択率（第1乱数値）が対応付けられていないが、1つの特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、第1乱数値により複数の図柄演出パターンを対応付けてもよい。

【7049】

図512(b)に示す一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNRによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第1の装飾図柄の表示態様（図柄デザイン）及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。

【7050】

〔前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブル〕

図513(a)に示すように、前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルZTには、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、現在の遊技状態と、移行先の遊技状態と、選択率（第1乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【7051】

ここで、「現在の遊技状態」は、主制御回路200から受信した遊技状態指定コマンドによって判別され、「移行先の遊技状態」は、現在の遊技状態及び特別図柄の時短回数（後述する「サブ特別図柄時短カウンタ」）から判別することになる。

【7052】

図513(a)に示す前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルZTによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが第1特別図柄の可変表示回数Nが1～10のときの専用の特別図柄の変動パターン（10H）であるとき（図477(b)参照）には、専用の

10

20

30

40

50

図柄演出パターンとして、示唆用の図柄演出パターン（図柄演出パターン Z T 0 9）が決定可能に構成されている。

このため、第 1 特別図柄の変動表示回数 N が 1 ～ 1 0 のときには、専用の図柄演出を行うことができる。

【 7 0 5 3 】

この示唆用の図柄演出パターン（図柄演出パターン Z T 0 9）は、「モード移行煽り演出」を実行する図柄演出パターンである。

この「モード移行煽り演出」により、所定回数の第 1 特別図柄の変動表示が行われることにより、演出モードが移行する可能性があることを事前に示唆することができる。

【 7 0 5 4 】

また、図 5 1 3（a）に示す前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブル Z T によれば、特別図柄の変動パターンコマンドが第 1 特別図柄の変動表示回数 N = 0 のときの専用の特別図柄の変動パターン（1 1 H）であるとき（図 4 7 7（c）参照）には、専用の図柄演出パターンとして、判定用の図柄演出パターン（図柄演出パターン Z T 1 0 ～ Z T 1 2）が決定可能に構成されている。

このため、第 1 特別図柄の変動表示回数 N = 0 のときには、専用の図柄演出を行うことができる。

【 7 0 5 5 】

この判定用の図柄演出パターン（図柄演出パターン Z T 1 0 ～ Z T 1 2）は、現在の遊技状態と移行先の遊技状態とに基づいて決定され、「モード移行演出」を実行する図柄演出パターンである。

この「モード移行演出」により、前兆演出モードから一般演出モード、チャンス演出モードまたは天国演出モードのいずれかの演出モードに移行することを報知することができる。また、天国演出モードへの移行を報知するモード移行演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターン Z T 1 2）が実行されることにより、上述した移行フラグ = 0 1 H となる（図 5 1 1 参照）。

【 7 0 5 6 】

また、本実施形態では、判定用の図柄演出パターンとして、現在の遊技状態が第 3 時短遊技状態であるときには、選択率（第 1 乱数値）に基づいて、一般演出モードへの移行を報知するモード移行演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターン Z T 1 0）と、天国演出モードへの移行を報知するモード移行演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターン Z T 1 2）とのいずれかが決定可能に構成されている。

これにより、モード移行演出によって一般演出モードに移行することが報知されたとしても、第 3 時短遊技状態であることの期待感を残存させ、遊技の興趣の維持を図ることができる。

【 7 0 5 7 】

なお、判定用の図柄演出パターンとして、現在の遊技状態が第 3 時短遊技状態であるときには、天国演出モードへの移行を報知するモード移行演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターン Z T 1 2）のみが決定されるように構成してもよい。

【 7 0 5 8 】

また、図 5 1 3（a）に示す前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブル Z T によれば、特別図柄の変動パターンコマンドが第 1 特別図柄の抽選結果のハズレに対応する特別図柄の変動パターン（1 0 H）であるとき（図 4 7 7（b）参照）には、専用の図柄演出パターンとして、煽り用の図柄演出パターン（図柄演出パターン Z T 0 9）が決定可能に構成されている。

この煽り用の図柄演出パターンによる演出により、「モード移行演出」が実行されることが近づいていることを示唆することができる。

【 7 0 5 9 】

なお、本実施形態においては、一般演出モード、前兆演出モード及びチャンス演出モードで異なる図柄演出パターンを決定可能に構成したが、一般演出モード、前兆演出モード

10

20

30

40

50

及びチャンス演出モードで同じ図柄演出パターンを決定可能に構成してもよい。特に、RAMクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、一般演出モード、前兆演出モード及びチャンス演出モードで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成することが望ましい。このように構成すると、遊技店の開店時にRAMクリアされているのか否かが一見して識別困難になり、RAMクリアされていない遊技機であっても遊技店の開店時から遊技機の稼働を促進させることができる。

【7060】

〔天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブル〕

図513(b)に示すように、天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTEには、主制御回路200から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターンとが対応付けられている。

10

【7061】

なお、図513(b)に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTEには、選択率(第1乱数値)が対応付けられていないが、1つの特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、第1乱数値により複数の図柄演出パターンを対応付けてもよい。

【7062】

図513(b)に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTEによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モード、一般演出モード及び前兆演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第1の装飾図柄の表示態様(図柄デザイン)及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。

20

【7063】

〔RUSH演出モードの図柄演出パターン決定テーブル〕

図514に示すように、RUSH演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRUには、主制御回路200から受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、選択率(第2乱数値)と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【7064】

図514に示すRUSH演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRUによれば、図512及び図513に示した図柄演出パターン決定テーブルとは異なり、特別図柄の変動パターンコマンドではなく、普通図柄の変動パターンコマンドが対応付けられている。

30

これにより、右打ちが正規な遊技態様とされるRUSH遊技状態(RUSH演出モード)においては、普通図柄の抽選結果に関する変動演出として、第1の装飾図柄(主図柄)による演出が行われることになり、普通図柄の抽選結果を主とした遊技性を明確にすることができる。

【7065】

なお、本実施形態においては、RUSH演出モードのときに特別図柄の変動パターンコマンドを受信すると、第1の装飾図柄(主図柄)の変動態様を定める図柄演出パターンを決定せずに、第2の装飾図柄(副図柄)の変動態様を定めるサブ図柄演出パターンを決定することになる。

これにより、RUSH遊技状態(RUSH演出モード)であるときには、第1特別図柄の抽選結果に関する変動演出として、第2の装飾図柄(副図柄)を可変表示させることになるので、第1特別図柄の抽選結果に関する変動演出が、普通図柄の抽選結果に関する変動演出を阻害することを防止することができる。

40

【7066】

〔13-6-3. テロップ演出パターン決定テーブル〕

次に、テロップ演出パターンを決定するためのテロップ演出パターン決定テーブルについて説明する。図515は、第11のパチンコ遊技機におけるテロップ演出パターン決定テーブルの一例である。

【7067】

ここで、「テロップ演出パターン」とは、第2始動口11140がロング開放すること

50

を事前に示唆するテロップ演出を定めた情報をいう。この「テロップ演出パターン」は、第2始動口11140がロング開放することを示唆し、ロング開放することを報知する「テロップ演出パターンK01」と、第2始動口11140がロング開放することを示唆し、ロング開放しないことを報知する「テロップ演出パターンK02」とで構成されている。

【7068】

図515に示すように、テロップ演出パターン決定テーブルには、主制御回路200から受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第2乱数値）と、テロップ演出パターンとが対応付けられている。

【7069】

また、図515に示すテロップ演出パターン決定テーブルに対応付けられている普通図柄の変動パターンコマンドは、第3時短遊技状態のときに主制御回路200から送信される普通図柄の変動パターンコマンドである（図483参照）。

このため、一般遊技状態である第3時短遊技状態のときにテロップ演出パターンによるテロップ演出が実行可能となる。

【7070】

なお、一般遊技状態である第1時短遊技状態であるときには、第2始動口11140がロング開放することはないが、第1時短遊技状態であるときに主制御回路200から送信される普通図柄の変動パターンコマンドにより、ロング開放しないことを報知する「テロップ演出パターンK02」を決定可能に構成してもよい。

【7071】

サブ制御回路300におけるサブCPU301は、図515に示すテロップ演出パターン決定テーブルを参照し、テロップ演出パターンを決定することになる。

【7072】

【13-6-4. 先読み演出パターン決定テーブル】

次に、先読み演出パターンを決定するための先読み演出パターン決定テーブルについて説明する。図516は、第11のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定テーブルの一例である。また、図516(a)は、通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1の一例であり、図516(b)は、一般遊技状態である第1時短遊技状態、第3時短遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ2の一例である。

【7073】

ここで、「先読み演出パターン」とは、遊技球が第1始動口11120または第2始動口11140に入球したときに、特別図柄の抽選結果を事前に示唆する先読み演出を定めた情報をいう。

【7074】

サブ制御回路300におけるサブCPU301は、図516に示す先読み演出パターン決定テーブルを参照し、先読み演出パターンを決定することになる。

【7075】

【通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル】

図516(a)に示すように、通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1には、主制御回路200から受信した先読みコマンドと、選択率（第3乱数値）と、先読み演出パターンとが対応付けられている。

【7076】

図516(a)に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1によれば、先読みコマンドが「大当たりまたはハズレ」かつ「スーパーリーチ、超スーパーリーチまたはRUSH突入演出」に対応する先読みコマンドであるとき、または、先読みコマンドが「時短当り」かつ「特別図柄の選択図柄Z20」に対応する先読みコマンドであるときには、「期待UPゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンZ01）が決定可能に構成されている。

このため、「期待UPゾーン」により、所定の演出が行われること、大当たり遊技状態ま

10

20

30

40

50

たは第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）に移行することを事前に示唆することができる。

【7077】

また、図516（a）に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1によれば、先読みコマンドが「時短当り」に対応する先読みコマンドであるとき、または「ハズレ」に対応する先読みコマンドであるときには、先読み演出パターンとして、「モード移行ゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンZ02）が決定可能に構成されている。

このため、「モード移行ゾーン」により、時短当りであること、通常遊技状態から第1時短遊技状態、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆することができる。

10

【7078】

また、図516（a）に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1によれば、先読みコマンドが「時短当り」かつ「特別図柄の選択図柄Z20」に対応する先読みコマンドであるとき、または先読みコマンドが「ハズレ」に対応する先読みコマンドであるときには、「RUSH期待ゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンZ03）が決定可能に構成されている。

このため、「RUSH期待ゾーン」により、第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）に移行することを事前に示唆することができる。

【7079】

20

〔一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル〕

図516（b）に示すように、一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ2には、主制御回路200から受信した先読みコマンドと、選択率（第3乱数値）と、先読み演出パターンとが対応付けられている。

【7080】

図516（b）に示す先読み演出パターン決定テーブルZ2によれば、先読みコマンドが「大当たりまたはハズレ」かつ「スーパーリーチ、超スーパーリーチ」に対応する先読みコマンドであるときには、「期待UPゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンZ01）が決定可能に構成されている。

【7081】

30

そして、図516（a）に示す先読み演出パターン決定テーブルZ1と図516（b）に示す先読み演出パターン決定テーブルZ2とを比較すると、通常遊技状態のときの方が、一般遊技状態ときよりも、「期待UPゾーン」を実行する先読み演出パターンが決定されやすく構成されている。

このため、通常遊技状態のときの方が、一般遊技状態よりも「期待UPゾーン」が実行されやすく、通常遊技状態（チャンス演出モード）における遊技の興趣をより高めることができる。

【7082】

なお、本実施形態においては、先読み演出パターンとして、「期待UPゾーン」、「モード移行ゾーン」、「RUSH期待ゾーン」を実行する3種類の先読み演出パターンを備えて構成したが、示唆する内容を細分化させて4種類以上の先読み演出パターンを備えて構成してもよいし、示唆する内容を統合化（または省略化）させて2種類以下の先読み演出パターンを備えて構成してもよい。

40

【7083】

さらには、RUSH遊技状態である第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態のときにも先読み演出パターンを決定するように構成してもよい。

【7084】

〔13-6-5. 先読み演出の禁止条件設定テーブル〕

先読み演出（期待UPゾーン、モード移行ゾーン、RUSH期待ゾーン）の実行の可否を決定するための先読み演出の禁止条件設定テーブルについて説明する。図517は、第

50

11のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【7085】

図517に示すように、先読み演出の実行を禁止するための禁止条件として、期待UPゾーン、モード移行ゾーン及びRUSH期待ゾーンのそれぞれの先読み演出の実行を禁止する「共通禁止条件」と、モード移行ゾーン及びRUSH期待ゾーンの両者の先読み演出を禁止する「固有禁止条件」とが設定されている。

【7086】

共通禁止条件は、共通禁止条件1～3の3つの禁止条件が設定されている。「共通禁止条件1」は、第2特別図柄の保留個数があるときに成立し、「共通禁止条件2」は、第2特別図柄の制御期間中（第2特別図柄の可変表示中）のときに成立し、「共通禁止条件3」は、先読みフラグを参照して既に先読み演出が実行中のときに成立するものである。

10

【7087】

この共通禁止条件1～3のいずれかの禁止条件が成立していると、先読み演出パターンが決定されず、期待UPゾーン、モード移行ゾーン及びRUSH期待ゾーンのいずれの先読み演出も実行されないことになる。

【7088】

固有禁止条件は、固有禁止条件1及び固有禁止条件2の2つの禁止条件が設定されている。「固有禁止条件1」は、遊技球が第1始動口11120または第2始動口11140に入球したときに、それ以前の保留記憶に大当たりと判定される始動情報が記憶されているときに成立し、「固有禁止条件2」は、遊技球が第1始動口11120または第2始動口11140に入球したときに、それ以前の保留記憶に時短当たりかつ特別図柄の選択図柄220が決定される始動情報が記憶されているときに成立するものである。

20

【7089】

この固有禁止条件1及び固有禁止条件2のいずれかの禁止条件が成立していると、モード移行ゾーン及びRUSH期待ゾーンの先読み演出が実行されないことになるが、期待UPゾーンの先読み演出は実行可能に構成されている。

【7090】

【12-6-6. 第1遊技停止予告終了判定テーブル】

遊技球の増加数(MY)が第1の計数範囲であるときに開始された第1遊技停止予告の実行の終了させるための第1遊技停止予告終了判定テーブルについて説明する。図518は、第11のパチンコ遊技機における第1遊技停止予告終了判定テーブルの一例である。

30

【7091】

図518に示すように、第1遊技停止予告の実行の終了させる「第1遊技停止予告終了条件」として、終了条件1～3の3つの終了条件が設定されている。

【7092】

「終了条件1」は、通常遊技状態であるときに成立する。ただし、「終了条件1」は、大当たり遊技状態中の通常遊技状態のときには成立しない。また、「終了条件2」は、第1時短遊技状態であるときに成立し、「終了条件3」は、第3時短遊技状態であるときに成立するものである。すなわち、第1遊技停止予告は、通常遊技状態または一般遊技状態に移行すると終了することになる。

40

【7093】

そして、第1遊技停止予告が実行中である場合に、上記「第1遊技停止予告終了条件」のいずれかの条件が成立すると、第1遊技停止予告の実行が終了することになる。

【7094】

【13-7-1. サブ制御回路処理】

次に、図519を参照して、サブ制御回路300のサブCPU301により実行される各種処理の内容について説明する。図519は、第11のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【7095】

図519に示すように、サブCPU301は、先ず、初期化処理を行う(S11600

50

）。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11610に移す。

【7096】

S11610において、サブCPU301は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート308からコマンドを入力したり、演出ボタン54によって検出された遊技者による操作情報を入力したりする処理が行われる。このデータ入力処理の詳細については、図525を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11620に移す。

10

【7097】

S11620において、サブCPU301は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S11610の処理で入力されたコマンドの解析が行われる。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11630に移す。

【7098】

S11630において、サブCPU301は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図520を参照して後述する。

20

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11640に移す。

【7099】

S11640において、サブCPU301は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、描画リクエストを表示制御回路304に送信する。表示制御回路304は、サブCPU301から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11650に移す。

【7100】

S11650において、サブCPU301は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、サウンドリクエストを音声制御回路305に送信する。音声制御回路305は、サブCPU301から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ32に音声を出力させるための音声制御を行う。

30

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11660に移す。

【7101】

S11660において、サブCPU301は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、LEDリクエストをLED制御回路306に送信する。LED制御回路306は、サブCPU301から送信されたメッセージ（LEDリクエスト）に基づいて、LED群46を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。

40

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11670に移す。

【7102】

S11670において、サブCPU301は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、役物リクエストを役物制御回路307に送信する。役物制御回路307は、サブCPU301から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群58を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11680に移す。

【7103】

S11680において、サブCPU301は、演出ボタン制御処理を実行する。この処

50

理において、サブCPU301は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路310に送信する。ボタン制御回路310は、サブCPU301から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン54の操作態様を変化させたり、演出ボタン54を振動させたりする駆動制御を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11690に移す。

【7104】

S11690において、サブCPU301は、演出進行処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、各種演出の実行を進行させるための演出タイマカウンタや、後述する強制報知タイマ等を更新する処理を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11610に戻す。

【7105】

【13-7-2. 演出態様決定処理】

次に、図520を参照して、サブ制御回路処理（図519参照）中でサブCPU301により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図520は、第11のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【7106】

S11631において、サブCPU301は、後述する遊技停止フラグがオフ（＝00H）である場合に限り、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、表示装置7に表示される表示演出の態様や、スピーカ32から出力される音演出の態様、演出ボタン54の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。なお、遊技停止フラグがオン（＝01H）である場合には、演出パターン決定処理は実行されない。この演出パターン決定処理の詳細については、図521～図524を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11632に移す。

【7107】

S11632において、サブCPU301は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S11631において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11633に移す。

【7108】

S11633において、サブCPU301は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S11632において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11634に移す。

【7109】

S11634において、サブCPU301は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S11631において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11635に移す。

【7110】

S11635において、サブCPU301は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S11631において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11636に移す。

【7111】

S11636において、サブCPU301は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S11631において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11637に移す。

【7112】

10

20

30

40

50

S 1 1 6 3 7において、サブCPU 3 0 1は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 1 1 6 3 1において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 1 1 6 3 8に移す。

【7 1 1 3】

S 1 1 6 3 8において、サブCPU 3 0 1は、後述する遊技停止フラグがオン（＝0 1 H）である場合に限り、遊技停止関連特別リクエストの生成処理を実行する。

【7 1 1 4】

この遊技停止関連特別リクエストの生成処理では、遊技停止フラグがオン（＝0 1 H）である場合に、後述する強制報知時間が経過していないときには、第1の報知態様で遊技停止報知を実行させる描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエストを生成する。また、遊技停止フラグがオン（＝0 1 H）である場合に、強制報知時間が経過したときには、第2の報知態様で遊技停止報知を実行させる描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図5 1 9参照）に戻す。

【7 1 1 5】

【1 3－7－3．演出パターン決定処理】

次に、図5 2 1～図5 2 3を参照して、演出態様決定処理（図5 2 0参照）中でサブCPU 3 0 1により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図5 2 1～図5 2 3は、第11のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【7 1 1 6】

S 1 1 6 3 1－1において、サブCPU 3 0 1は、メインCPU 2 0 1から受信したコマンドが「特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【7 1 1 7】

S 1 1 6 3 1－1において「特別図柄の入賞コマンド」とであると判定した場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 1 1 6 3 1－2に移す。一方、「特別図柄の入賞コマンド」でないと判定した場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 1 1 6 3 1－3に移す。

【7 1 1 8】

S 1 1 6 3 1－2において、サブCPU 3 0 1は、特別図柄の保留個数を加算等する特別図柄の保留個数加算処理を行う。

【7 1 1 9】

この特別図柄の保留個数加算処理では、「第1特別図柄の入賞コマンド」であるか「第2特別図柄の入賞コマンド」であるかを判別し、「第1特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークRAM 3 0 3の第1特別図柄の保留個数（第1特別図柄の保留個数カウンタ）に1を加算し、「第2特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークRAM 3 0 3の第2特別図柄の保留個数（第2特別図柄の保留個数カウンタ）に1を加算する。

この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図5 2 0参照）に移す。

【7 1 2 0】

S 1 1 6 3 1－3において、サブCPU 3 0 1は、メインCPU 2 0 1から受信したコマンドが特別図柄の「先読みコマンド」であるか否かを判定する。

【7 1 2 1】

S 1 1 6 3 1－3において「先読みコマンド」とであると判定した場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 1 1 6 3 1－4に移す。一方、「先読みコマンド」でないと判定した場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 1 1 6 3 1－1 0に移す。

【7 1 2 2】

S 1 1 6 3 1－4において、サブCPU 3 0 1は、特別図柄の始動情報の内容を記憶する保留情報記憶処理を行う。

10

20

30

40

50

【7123】

この保留情報記憶処理では、「第1特別図柄の先読みコマンド」であるか「第2特別図柄の先読みコマンド」であるかを判別し、先読みコマンドの各種パラメータ（図479参照）を、メインRAM203の特別図柄判定領域、第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域と対応するように、ワークRAM303の装飾図柄判定領域、第1装飾図柄始動記憶領域及び第2装飾図柄始動記憶領域に記憶する。すなわち、主制御回路200のメインRAM203に記憶された特別図柄の始動情報に対応する情報が、サブ制御回路300のワークRAM303にも記憶されることになる。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-5に移す。

【7124】

S11631-5において、サブCPU301は、先読み演出を実行するための先読み演出パターン決定する先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理の詳細については、図524を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図520参照）に移す。

【7125】

S11631-10において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。

【7126】

S11631-10において「図柄指定コマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-11に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-20に移す。

【7127】

S11631-11において、サブCPU301は、停止表示する装飾図柄の種類を決定する装飾図柄決定処理を行う。

【7128】

この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの内容に基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークRAM303の停止図柄記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図520参照）に移す。

【7129】

S11631-20において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【7130】

S11631-20において「特別図柄の変動パターンコマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-21に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-30に移す。

【7131】

S11631-21において、サブCPU301は、特別図柄の保留個数を減算等する特別図柄の保留個数減算処理を行う。

【7132】

この特別図柄の保留個数減算処理では、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」であるか「第2特別図柄の変動パターンコマンド」であるかを判別し、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数カウンタから1を減算し、「第2特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークRAM303の第2特別図柄の保留個数カウンタから1を減算する。また、今回減算した特別図柄の保留画像に対して、表示装置7に保留画像をシフトして表示させる保留シフト表示パターンを決定する。さらに、ワークRAM303の装飾図柄判定領域、第1装飾図柄始動記憶領域及び第2装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種情報を、メインRAM2

10

20

30

40

50

03の特別図柄判定領域、第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域と同様にシフトさせる。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-22に移す。

【7133】

S11631-22において、サブCPU301は、ワークRAM303の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、図柄演出パターン決定テーブルを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。

【7134】

この図柄演出パターン決定処理では、チャンス演出モードであるときには、図512(a)に示す図柄演出パターン決定テーブルCZを決定し、一般演出モードであるときには、図512(b)に示す図柄演出パターン決定テーブルNRを決定する。また、前兆演出モードであるときには、図513(a)に示す図柄演出パターン決定テーブルZTを決定し、天国演出モードであるときには、図513(b)に示す図柄演出パターン決定テーブルTEを決定する。なお、RUSH演出モードであるときには、図柄演出パターン決定テーブルを決定しない。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-23に移す。

【7135】

S11631-23において、サブCPU301は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。

【7136】

この図柄演出パターン決定処理では、第1乱数値を取得した後、上記図柄演出パターン決定処理で決定された図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターン決定テーブルに対応付けられた各種情報に基づいて、図柄演出パターンを決定する。また、図柄演出パターンを決定した後には、第2の装飾図柄(副図柄)の変動態様を定めるサブ図柄演出パターンも決定することになる。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-24に移す。

【7137】

ここで、図柄演出パターンにおいて、図513(a)に示す前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルZTを参照し、「モード移行演出」によって天国演出モードの報知を行う図柄演出パターンZT12が決定された場合には、ワークRAM303に移行フラグ=01Hをセットし、演出モード情報記憶領域に天国演出モードを示す演出モード情報(10H)を記憶する。

これにより、次の第1特別図柄の可変表示では、演出モードが前兆演出モードから天国演出モードに移行し、図513(b)に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTEが参照(決定)されることになる。

【7138】

なお、本実施形態においては、上述したようにRUSH演出モードのときに特別図柄の変動パターンコマンドを受信しても、図柄演出パターン決定テーブルが決定されず、図柄演出パターンも決定されないが、サブ図柄演出パターンは決定されることになる。

【7139】

S11631-24において、サブCPU301は、予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。

【7140】

この予告演出パターン決定処理では、所定の乱数値を取得した後、図示しない予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、取得した第2乱数値等に基づいて、当該変動で実行する予告演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図520参照)に移す。

【7141】

S11631-30において、サブCPU301は、メインCPU201から受信した

10

20

30

40

50

コマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

【7142】

S11631-30において「特別図柄演出停止コマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-31に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-40に移す。

【7143】

S11631-31において、サブCPU301は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。

【7144】

この図柄演出終了処理では、図柄演出パターンによる図柄演出の実行を終了させる図柄演出実行終了データを作成する。また、図柄演出終了処理では、装飾図柄決定処理によって決定された装飾図柄の停止図柄を停止表示させる図柄停止表示データを作成する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-32に移す。

【7145】

S11631-32において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、各種カウンタを更新する回数カウンタ更新処理を行う。

【7146】

この回数カウンタ更新処理では、通常遊技状態である場合には、通常遊技状態における特別図柄の変動表示回数を計数するワークRAM303の「通常変動回数カウンタ」に1を加算して更新する。また、時短遊技状態かつ第1特別図柄演出停止コマンドであるときには、時短遊技状態における特別図柄の時短回数を計数するワークRAM303の「サブ特別図柄時短カウンタ」から1を減算して更新する。

【7147】

さらに、時短遊技状態かつ第1特別図柄演出停止コマンドである場合には、ワークRAM303の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、一般演出モードまたは前兆演出モードであるときには、第1特別図柄の変動表示回数Nを計数するワークRAM303の「サブ変動表示回数Nカウンタ」から1を減算して更新する。

【7148】

また、回数カウンタ更新処理では、先読み演出の実行中であることを示す先読みフラグがオンであるときには、ワークRAM303の「先読み回数カウンタ」から1を減算して更新する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-33に移す。

【7149】

S11631-33において、サブCPU301は、演出モード等に移行させるための演出モード等移行処理を行う。

【7150】

この演出モード等移行処理では、時短遊技状態であるときには、サブ特別図柄時短カウンタを参照し、サブ特別図柄時短カウンタ=0であると、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に通常遊技状態の状態情報を記憶する。

【7151】

さらに、ワークRAM303の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、一般演出モードまたは前兆演出モードであるときには、サブ変動表示回数Nカウンタを参照し、サブ変動表示回数Nカウンタ=10であると、演出モード情報記憶領域に前兆演出モードを示す演出モード情報（02H）を記憶する。また、サブ変動表示回数Nカウンタ=0であると、演出モード情報記憶領域に一般演出モードを示す演出モード情報（01H）を記憶し、サブ変動表示回数N=50を再セットする。

【7152】

また、演出モード等移行処理では、先読み演出の実行中であることを示す先読みフラグがオンであるときには、ワークRAM303の「先読み回数カウンタ」を参照し、先読み

10

20

30

40

50

回数カウンタ＝０であると先読みフラグをオフ（＝００Ｈ）にする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２０参照）に移す。

【７１５３】

Ｓ１１６３１－４０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【７１５４】

Ｓ１１６３１－４０において「小当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４１に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４２に移す。

10

【７１５５】

Ｓ１１６３１－４１において、サブＣＰＵ３０１は、小当り開始演出を行うための小当り開始演出パターンを決定する小当り開始演出決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２０参照）に移す。

【７１５６】

Ｓ１１６３１－４２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「Ｖ通過コマンド」であるか否かを判定する。

【７１５７】

Ｓ１１６３１－４２において「Ｖ通過コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４３に移す。一方、「Ｖ通過コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４４に移す。

20

【７１５８】

Ｓ１１６３１－４３において、サブＣＰＵ３０１は、Ｖ通過演出を行うためのＶ通過演出パターンを決定するＶ通過演出決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２０参照）に移す。

【７１５９】

Ｓ１１６３１－４４において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

30

【７１６０】

Ｓ１１６３１－４４において「小当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４５に移す。一方、「小当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－５０に移す。

【７１６１】

Ｓ１１６３１－４５において、サブＣＰＵ３０１は、小当り終了演出を行うための演出パターンを決定する小当り終了演出決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２０参照）に移す。

【７１６２】

40

Ｓ１１６３１－５０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【７１６３】

Ｓ１１６３１－５０において「大当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－５１に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－５２に移す。

【７１６４】

Ｓ１１６３１－５１において、サブＣＰＵ３０１は、大当り開始演出を行うための演出パターンを決定する大当り開始演出決定処理を行う。この大当り開始演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）に応じて大当り

50

開始演出の演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図520参照）に移す。

【7165】

S11631-52において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

【7166】

S11631-52において「大当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-53に移す。一方、「大当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-60に移す。

【7167】

S11631-53において、サブCPU301は、大当り終了演出を行うための演出パターンを決定する大当り終了演出決定処理を行う。この大当り終了演出決定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄（当り図柄）に応じて大当り終了演出の演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-54に移す。

【7168】

S11631-54において、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了時に各種カウンタを設定する回数カウンタ設定処理を行う。

【7169】

この回数カウンタ設定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）が時短遊技状態に移行するものであるときには、その時短遊技状態における時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」に対応した回数（図475（a）参照）を、ワークRAM303の「サブ特別図柄時短カウンタ」にセットする。

【7170】

この回数カウンタ設定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）が時短遊技状態に移行するものであるときには、その時短遊技状態における時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」及び「普通図柄の可変表示回数」に対応した回数（図475（a）参照）を、ワークRAM303の「サブ特別図柄時短カウンタ」及び「サブ普通図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、図475（a）に示すように、「特別図柄の選択図柄z1」のときには、時短終了条件としての特別図柄の可変表示回数＝10000回、普通図柄の可変表示回数＝120回に対応して、サブ特別図柄時短カウンタ＝10000回、サブ普通図柄時短カウンタ＝120回が設定される。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図520参照）に移す。

【7171】

S11631-60において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「普通図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【7172】

S11631-60において「普通図柄の変動パターンコマンド」であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-61に移す。一方、「普通図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-70に移す。

【7173】

S11631-61において、サブCPU301は、テロップ演出パターンを決定するテロップ演出パターン決定処理を行う。

【7174】

このテロップ演出パターン決定処理では、第2乱数値を取得した後、図515に示すテロップ演出パターン決定テーブルを参照し、受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、第2乱数値とに基づいて、テロップ演出パターンを決定する。

10

20

30

40

50

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-62に移す。

【7175】

S11631-62において、サブCPU301は、RUSH演出モードのとき図柄演出パターンを決定するRUSH図柄演出パターン決定処理を行う。

【7176】

このRUSH図柄演出パターン決定処理では、ワークRAM303の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、RUSH演出モードである場合には、第2乱数値を取得した後、図514に示す図柄演出パターン決定テーブルRUを参照し、受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、第2乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。なお、RUSH演出モードでない場合には、普通図柄の変動パターンコマンドに基づいて図柄演出パターンを決定しない。

10

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図520参照）に移す。

【7177】

S11631-70において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【7178】

S11631-70において「遊技状態指定コマンド」とであると判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-71に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-80に移す。

20

【7179】

S11631-71において、サブCPU301は、今回受信した遊技状態指定コマンドから現在の遊技状態を解析し、解析した現在の遊技状態がワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報と異なるか、すなわち遊技状態の更新がされたか否かを判定する。

【7180】

S11631-71において遊技状態の更新がされたと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-72に移す。一方、遊技状態の更新がされていない（遊技状態が保持されている）と判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-80に移す。

30

【7181】

S11631-72において、サブCPU301は、上記S11631-71で解析した現在の遊技状態を示す状態情報をワークRAM303の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-73に移す。

【7182】

S11631-73において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に更新された状態情報を参照し、B時短遊技状態（第4時短遊技状態）またはC時短遊技状態（第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態）である場合には、BC時短遊技状態設定処理を行う。

40

【7183】

このBC時短遊技状態設定処理では、現在の遊技状態がB時短遊技状態（第4時短遊技状態）に更新された場合には、第4時短遊技状態における時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」に対応した回数（図475（c）参照）を、ワークRAM303の「サブ普通図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、第4時短遊技状態であれば、サブ普通図柄時短カウンタ＝950回をセットする。

【7184】

また、現在の遊技状態がC時短遊技状態（第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態）に更新された場合には、ワークRAM303の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）に応じて、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」または「

50

普通図柄の可変表示回数」に対応した回数（図 4 7 5（b）参照）を、ワーク R A M 3 0 3 の「サブ特別図柄時短カウンタ」または「サブ普通図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、第 1 時短遊技状態であり、「特別図柄の選択図柄 z 1 0」のときには、サブ特別図柄時短カウンタ＝5 0 回をセットする。また、第 2 時短遊技状態であれば、サブ普通図柄時短カウンタ＝9 5 0 回をセットし、また、第 3 時短遊技状態であれば、サブ特別図柄時短カウンタ＝9 5 0 回をセットする。

【7 1 8 5】

さらに、現在の遊技状態が第 1 時短遊技状態または第 3 時短遊技状態に更新された場合には、第 1 時短遊技状態の最小の第 1 時短回数と同じ「5 0 回」を、ワーク R A M 3 0 3 の「サブ可変表示回数 N カウンタ」にセットする。

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は処理を S 1 1 6 3 1－7 4 に移す。

【7 1 8 6】

なお、本実施形態においては、現在の遊技状態が第 1 時短遊技状態または第 3 時短遊技状態に更新された場合には、サブ特別図柄時短カウンタにセットされた時短回数は遊技者に報知させずに、「サブ可変表示回数 N カウンタ」にセットされた回数を遊技者に報知するように構成されている。

【7 1 8 7】

S 1 1 6 3 1－7 4 において、サブ C P U 3 0 1 は、演出モードを設定する演出モード設定処理を行う。

【7 1 8 8】

この演出モード設定処理では、図 5 1 1 に示す演出モード決定テーブルを参照して、現在の遊技状態に基づいて演出モード情報を決定し、決定した演出モード情報をワーク R A M 3 0 3 の演出モード情報記憶領域に記憶する。

【7 1 8 9】

ここで、現在の遊技状態が第 1 時短遊技状態または第 3 時短遊技状態に更新された場合には、ワーク R A M 3 0 3 の移行フラグ及びサブ可変表示回数 N カウンタも参照して、演出モード情報を決定する。なお、本実施形態においては、第 1 時短遊技状態または第 3 時短遊技状態に更新された当初は、移行フラグ＝0 0 H 及びサブ可変表示回数 N カウンタ＝5 0 であることから、一般演出モードを示す演出モード情報（0 1 H）を決定することになる。

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は処理を S 1 1 6 3 1－7 5 に移す。

【7 1 9 0】

S 1 1 6 3 1－7 5 において、サブ C P U 3 0 1 は、第 1 遊技停止予告の実行を終了させるか否かの判定をする第 1 遊技停止予告終了判定処理を行う。

【7 1 9 1】

この第 1 遊技停止予告終了判定処理では、図 5 1 8 に示す第 1 遊技停止予告終了判定テーブルを参照して、「終了条件 1」～「終了条件 3」のいずれかの終了条件が成立しているか否かを判定し、いずれかの終了条件が成立していると、第 1 遊技停止予告の実行を終了させる。

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 5 2 0 参照）に移す。

【7 1 9 2】

S 1 1 6 3 1－8 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 から受信したコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。

【7 1 9 3】

S 1 1 6 3 1－8 0 において「デモ表示コマンド」とであると判定した場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 1 1 6 3 1－8 1 に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定した場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 1 1 6 3 1－9 0 に移す。

【7 1 9 4】

S 1 1 6 3 1－8 1 において、サブ C P U 3 0 1 は、遊技の待機中の演出を行うための

10

20

30

40

50

デモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図520参照）に移す。

【7195】

S11631-90において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「差玉数コマンド」であるか否かを判定する。

【7196】

S11631-90において「差玉数コマンド」であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-91に移す。一方、「差玉数コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-92に移す。

【7197】

S11631-92において、サブCPU301は、差玉数を記憶する差玉数記憶処理を行う。

【7198】

この差玉数記憶処理では、受信した差玉数コマンドに対応したMY判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）を、ワークRAM303のサブ差玉数カウンタに記憶する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図520参照）に移す。

【7199】

S11631-92において、サブCPU301は、メインCPU201から受信したコマンドが「遊技停止コマンド」であるか否かを判定する。

【7200】

S11631-92において「遊技停止コマンド」であると判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-93に移す。一方、「遊技停止コマンド」でないと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11631-99に移す。

【7201】

S11631-93において、サブCPU301は、受信した遊技停止コマンドに応じた報知を行う遊技停止報知処理を行う。

【7202】

この第1遊技停止予告終了判定処理では、遊技停止コマンド=01Hであるときには第1遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド=02Hであるときには第2遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド=03Hであるときには第3遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド=04Hであるときには遊技停止報知の実行を開始させる。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS11631-94に移す。

【7203】

S11631-94において、サブCPU301は、遊技停止フラグ等を設定する遊技停止設定処理を行う。

【7204】

この遊技停止フラグの設定処理では、受信した遊技停止コマンドが遊技停止コマンド=04Hであるときには、ワークRAM303の遊技停止フラグをオン(=01H)にする。さらに、受信した遊技停止コマンドが遊技停止コマンド=04Hであるときには、強制報知タイマに強制報知時間に対応した所定のカウンタ（例えば5分）をセットする。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図520参照）に移す。

【7205】

S11631-99において、サブCPU301は、その他、メインCPU201から受信した各種コマンドに応じた演出パターンを決定したり、その他のカウンタを更新したりする。例えば、第1大入賞口入賞コマンドまたは第2大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。この処理を終了すると、サブCPU30

10

20

30

40

50

1 は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 5 2 0 参照）に移す。

【 1 3 - 7 - 4 . 先読み演出決定処理】

次に、図 5 2 4 を参照して、演出パターン決定処理（図 5 2 1 参照）中でサブ CPU 3 0 1 により実行される先読み演出決定処理の詳細について説明する。図 5 2 4 は、第 1 1 のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 7 2 0 6 】

S 1 1 7 0 1 において、サブ CPU 3 0 1 は、図 5 1 7 に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、共通禁止条件 1 ～ 3 のいずれの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。

10

【 7 2 0 7 】

S 1 1 7 0 1 において共通禁止条件 1 ～ 3 のいずれの禁止条件も未成立であると判定した場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 1 1 7 0 2 に移す。一方、共通禁止条件 1 ～ 3 のいずれの禁止条件も未成立でないと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 5 2 0 参照）に移す。

【 7 2 0 8 】

S 1 1 7 0 2 において、サブ CPU 3 0 1 は、ワーク RAM 3 0 3 の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、先読み演出テーブルを決定する先読み演出テーブル決定処理を行う。

20

【 7 2 0 9 】

この先読み演出テーブル決定処理では、通常遊技状態であるときには、図 5 1 6 （ a ）に示す先読み演出パターン決定テーブル Z 1 を決定し、一般遊技状態である第 1 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態であるときには、図 5 1 6 （ b ）に示す先読み演出パターン決定テーブル Z 2 を決定する。

この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は処理を S 1 1 7 0 3 に移す。

【 7 2 1 0 】

S 1 1 7 0 3 において、サブ CPU 3 0 1 は、先読み演出パターンを決定する先読み演出パターン決定処理を行う。

【 7 2 1 1 】

この先読み演出パターン決定処理では、第 3 乱数値を取得した後、上記先読み演出テーブル決定処理で決定された先読み演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路 2 0 0 から受信した先読みコマンドと、第 3 乱数値に基づいて、先読み演出パターンを決定する。

30

この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は処理を S 1 1 7 0 4 に移す。

【 7 2 1 2 】

S 1 1 7 0 4 において、サブ CPU 3 0 1 は、先読み回数カウンタを設定する先読み回数カウンタ設定処理を行う。

【 7 2 1 3 】

この先読み回数カウンタ設定処理では、先読み演出パターン（先読み演出パターン Z 0 1 ～ Z 0 3 ）が決定された場合に、先読みフラグをオン（ = 0 1 H ）にし、ワーク RAM 3 0 3 の第 1 特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第 1 特別図柄の保留個数に対応した回数をワーク RAM 3 0 3 の先読み回数カウンタにセットする。

40

この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は処理を S 1 1 7 0 5 に移す。

【 7 2 1 4 】

S 1 1 7 0 5 において、サブ CPU 3 0 1 は、モード移行ゾーンまたは R U S H 期待ゾーンを実行する特定の先読み演出パターン（先読み演出パターン Z 0 2 、 Z 0 3 ）が決定されたか否かを判定する。

【 7 2 1 5 】

S 1 1 7 0 5 において特定の先読み演出パターンが決定されたと判定した場合、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 1 1 7 0 6 に移す。一方、特定の先読み演出パターンが決定され

50

なかったと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２０参照）に移す。

【７２１６】

Ｓ１１７０６において、サブＣＰＵ３０１は、図５１７に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれかの禁止条件が成立したか否かを判定する。

【７２１７】

Ｓ１１７０６において固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれの禁止条件が成立したと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１７０７に移す。一方、固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれの禁止条件も成立していないと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２０参照）に移す。

【７２１８】

Ｓ１１７０７において、サブＣＰＵ３０１は、特定の先読み演出パターン、先読みフラグ及び先読み回数カウンタをクリアする処理を行う。すなわち、特定の先読み演出パターンを破棄し、先読みフラグをオフ（＝００Ｈ）にするとともに、先読み回数カウンタ＝０をセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２０参照）に移す。

【７２１９】

このように、共通禁止条件１～３のいずれかの禁止条件が成立しているときには、期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン、ＲＵＳＨ期待ゾーンのいずれの先読み演出も実行されないことになる。また、固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれかの禁止条件が成立しているときには、期待ＵＰゾーンの先読み演出は実行可能であるものの、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンの先読み演出は実行されないことになる。

【７２２０】

【１３－７－５．データ入力処理】

次に、図５２５を参照して、サブ制御回路処理（図５１９参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行されるデータ入力処理の詳細について説明する。図５２５は、第１１のパチンコ遊技機におけるデータ入力処理の一例を示すフローチャートである。

【７２２１】

Ｓ１１６１１において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８からコマンドを読み出すコマンド読込処理を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１２に移す。

【７２２２】

Ｓ１１６１２において、サブＣＰＵ３０１は、複数の演出ボタン５４（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）のそれぞれに対し、各種演出状況等に基づいて、演出ボタン５４遊技者による操作情報の入力を有効する操作有効期間と、遊技者による操作情報の入力を無効とする操作無効期間とを設定する演出ボタン許可設定処理を行う。

【７２２３】

特に、本実施形態においては、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）かつ強制報知時間が経過していないときには、すべての演出ボタン５４に対して、操作無効時間が設定されている。また、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）であり、強制報知時間が経過すると、一部の演出ボタン５４（左右ボタン、上下ボタン）に対して、操作有効期間が設定される。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１３に移す。

【７２２４】

Ｓ１１６１３において、サブＣＰＵ３０１は、操作有効期間内に複数の演出ボタン５４のいずれかの操作情報の入力があったか否かの判定を行う。

【７２２５】

Ｓ１１６１３において、操作有効期間内に複数の演出ボタン５４のいずれかの操作情報

10

20

30

40

50

の入力があったと判定した場合、サブCPU301は、処理をS11614に移す。一方、操作有効期間内に複数の演出ボタン54のいずれの操作情報の入力もなかったと判定した場合、今回のデータ入力処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図519参照）に移す。

【7226】

S11614において、サブCPU301は、図柄演出パターンによる演出を実行している場合に、決定ボタンの演出ボタン54に対応した第1の操作情報を入力したときには、変動中ボタン設定処理を行う。

【7227】

この変動中ボタン設定処理では、実行している図柄演出パターンの内容と特別図柄の抽選結果とに基づいて、変動中ボタン演出（例えば、ボタンカットイン演出）を実行させる設定をする。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11615に移す。

【7228】

S11615において、図柄演出パターンによる演出を実行していない場合に、決定ボタンの演出ボタン54に対応した第1の操作情報を入力したときには、各種の演出調整メニューやQRコード（登録商標）を表示させる待機中メニュー設定処理を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11616に移す。

【7229】

S11616において、サブCPU301は、左右ボタンの演出ボタン54に対応した第2の操作情報を入力したときには、スピーカ32から出力する音量の大きさを調整する音量調整処理を行う。具体的には、左ボタンの演出ボタン54に対応した第2の操作情報Lを入力したときには、音量の大きさを1段階下げる調整を行い、右ボタンの演出ボタン54に対応した第2の操作情報Rを入力したときには、音量の大きさを1段階上げる調整を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS11617に移す。

【7230】

なお、本実施形態においては、演出ボタン54の操作により音量調整処理が行われるように構成したが、演出ボタン54の操作によらず、調整条件の成立により自動的に音量が調整できるように構成してもよい。例えば、上述した遊技停止関連特別リクエストの生成処理（図520参照）により、調整条件の成立として強制報知時間が経過したときには、自動的に音量の大きさを下げる調整を行ってもよい。

【7231】

S11617において、サブCPU301は、上下ボタンの演出ボタン54に対応した第3の操作情報を入力したときには、発光するLEDの輝度の大きさを調整する光量調整処理を行う。具体的には、下ボタンの演出ボタン54に対応した第3の操作情報Dを入力したときには、輝度の大きさを1段階下げる調整を行い、上ボタンの演出ボタン54に対応した第2の操作情報Uを入力したときには、輝度の大きさを1段階上げる調整を行う。

この処理を終了すると、サブCPU301は、今回のデータ入力処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図519参照）に移す。

【7232】

なお、本実施形態においては、演出ボタン54の操作により光量調整処理が行われるように構成したが、演出ボタン54の操作によらず、調整条件の成立により自動的に光量が調整できるように構成してもよい。例えば、上述した遊技停止関連特別リクエストの生成処理（図520参照）により、調整条件の成立として強制報知時間が経過したときには、自動的に光量の大きさを下げる調整を行ってもよい。

【7233】

【13-8. 遊技状態の移行図】

次に、図526を参照して、第11のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図526は、第11のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態

10

20

30

40

50

移行図の一例である。

【7234】

上述したように、C時短遊技状態（状態フラグ＝3）において、普電作動パターン＝00が設定された時短遊技状態を「第1時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝02が設定された時短遊技状態を「第2時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝01が設定された時短遊技状態を「第3時短遊技状態」という。また、B時短遊技状態（状態フラグ＝2）において、普電作動パターン＝02が設定された時短遊技状態を「第4時短遊技状態」という。また、A時短遊技状態（状態フラグ＝1）において、普電作動パターン＝02が設定された時短遊技状態を「第5時短遊技状態」という。

【7235】

（通常遊技状態の移行制御）

通常遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第1始動口11120に遊技球が入球可能であるとともに、第2通過ゲート11126Lにも遊技球が通過可能に構成されている。通常遊技状態は、第1特別図柄の抽選に関するゲーム性を主として遊技が進行される。

【7236】

図526に示すように、通常遊技状態において、第1始動口11120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の抽選により「大当たり」、「時短当たり」または「ハズレ」が判定される（図471参照）。なお、遊技状態に関わらず、第1特別図柄の抽選では、「小当たり」が判定されることはない。

【7237】

そして、通常遊技状態において「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、大当たりを契機とした第1のルートからの大当たり遊技状態の終了後には、第1特別図柄の選択図柄に応じて60%が第5時短遊技状態に移行し、40%が通常遊技状態に移行する（図472、図475参照）。

【7238】

また、通常遊技状態において「時短当たり」が判定されると、第1特別図柄の可変表示の終了後には、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれかのC時短遊技状態に移行する。ここで、「時短当たり」が判定されると、特別図柄の選択図柄に応じて70%が第1時短遊技状態に移行し、15%が第2時短遊技状態に移行し、15%が第3時短遊技状態に移行する（図472、図475参照）。

【7239】

特に、本実施形態においては、「時短当たり」は、通常遊技状態における第1特別図柄の抽選においてのみ判定されるように構成されている（図471参照）。このため、通常遊技状態からのみ、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれかのC時短遊技状態に移行可能となっている。

【7240】

また、通常遊技状態において、第2通過ゲート11126Lに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当たり」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝00により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「0」となっている（図482参照）。すなわち、通常遊技状態においては、第2始動口11140に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。

【7241】

また、大当たり遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、通常遊技状態からB時短遊技状態の第4の時短遊技状態に移行する。

【7242】

このため、通常遊技状態からは、大当たり遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態、第4の時短遊技状態に移行することになる。

【7243】

（第1時短遊技状態の移行制御）

10

20

30

40

50

第1時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第1始動口11120に遊技球が入球可能であるとともに、第2通過ゲート11126Lにも遊技球が通過可能に構成されている。第1時短遊技状態は、第1特別図柄の抽選に関するゲーム性を主として遊技が進行される。

【7244】

第1時短遊技状態において、第1始動口11120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の抽選により「大当たり」または「ハズレ」が判定される（図471参照）。なお、すべての時短遊技状態における第1特別図柄の抽選では、「時短当たり」が判定されることはない。

【7245】

そして、第1時短遊技状態において「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、大当たりを契機とした第1のルートからの大当たり遊技状態の終了後には、第1特別図柄の選択図柄に応じて60%が第5時短遊技状態に移行し、40%が通常遊技状態に移行する（図472、図475参照）。

【7246】

また、第1時短遊技状態において、第2通過ゲート11126Lに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当たり」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン=00により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「0」となっている（図482参照）。すなわち、第1時短遊技状態においては、第2始動口11140に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。

【7247】

なお、第1時短遊技状態は、通常遊技状態と同じ「ロング開放確率」であり、通常遊技状態のように「時短当たり」が導出されないことから、通常遊技状態であるときよりも、大当たり遊技状態に移行しにくい不利な遊技状態となる。

【7248】

また、大当たり遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、第1時短遊技状態からB時短遊技状態の第4の時短遊技状態に移行する。

【7249】

ここで、第1時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として最小の第1時短回数である50回、第2時短回数である100回、第3時短回数である150回のいずれかが設定される（図475参照）。そして、大当たり遊技状態に移行せずに、設定された時短回数の特別図柄の可変表示が行われると、第1時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。

【7250】

このため、第1時短遊技状態からは、大当たり遊技状態、通常遊技状態、第4の時短遊技状態に移行することになる。

【7251】

（第3時短遊技状態の移行制御）

第3時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第1始動口11120に遊技球が入球可能であるとともに、第2通過ゲート11126Lにも遊技球が通過可能に構成されている。第3時短遊技状態は、第1特別図柄の抽選に関するゲーム性を主として遊技が進行される。

【7252】

第3時短遊技状態において、第1始動口11120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の抽選により「大当たり」または「ハズレ」が判定される（図471参照）。

【7253】

そして、第3時短遊技状態において「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、大当たりを契機とした第1のルートからの大当たり遊技状態の終了後には、第1特別図柄の選択図柄に応じて60%が第5時短遊技状態に移行し、40%が通常遊技状態に移行する

10

20

30

40

50

(図472、図475参照)。

【7254】

また、第3時短遊技状態において、第2通過ゲート11126Lに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン=01により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「約1/197.6」となっている(図482参照)。すなわち、第3時短遊技状態においては、所定の確率(約1/197.6)で第2始動口11140に遊技球が入球することが可能となっている。

【7255】

ここで、第2始動口11140に遊技球が入球すると、遊技状態に関わらず、約1/1という極めて高い確率で「小当り」と判定され(図471参照)、小当り遊技状態からの第2のルートを経て大当り遊技状態に移行可能に構成されている。

したがって、第3時短遊技状態であるときには、第1時短遊技状態であるときよりも、大当り遊技状態に移行しやすい有利な遊技状態となる。

【7256】

また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値(950回)に到達した後は、第3時短遊技状態からB時短遊技状態の第4の時短遊技状態に移行する。

【7257】

ここで、第3時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第5時短回数である950回が設定される(図475参照)。しかしながら、第3時短遊技状態において、第5時短回数が計数される前には、特別図柄の可変表示回数が天井値(950回)に到達していることになる。

このため、第3時短遊技状態からは、大当り遊技状態、第4の時短遊技状態にしか移行できないことになる。

【7258】

(RUSH遊技状態の移行制御)

RUSH遊技状態である第2時短遊技状態、第4時短遊技状態及び第5時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技状態様とされ、第1通過ゲート11126Rに遊技球が通過可能であり、普通図柄の抽選により第2始動口11140がロング開放することにより、第2始動口11140に遊技球が入球可能に構成されている。RUSH遊技状態は、普通図柄の抽選に関するゲーム性を主として遊技が進行される。

【7259】

RUSH遊技状態において、第1通過ゲート11126Rに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン=02により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「約1/68.5」となっている(図482参照)。すなわち、RUSH遊技状態においては、所定の確率(約1/68.5)で第2始動口11140に遊技球が入球することが可能となっている。

【7260】

また、RUSH遊技状態において、第2始動口11140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の抽選により「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定される(図471参照)。特に、本実施形態では、第2特別図柄の抽選により約1/1という極めて高い確率で「小当り」と判定されるように構成されている。

【7261】

RUSH遊技状態において「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行し、小当り遊技状態において、第2大入賞口11151の内部に設けられたV入賞口11156に遊技球が進入すると、大当り遊技状態に移行することになる。なお、本実施形態では、小当り遊技状態において、遊技球が第2大入賞口11151に入球すると、V入賞口11156にも遊技球が原則として通過するように構成されている。

そして、小当りを契機とした第2のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて80%が第5時短遊技状態に移行し、20%が通常遊技状態に移行する（図472、図475参照）。

【7262】

また、RUSH遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第1のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第2特別図柄の選択図柄に応じて100%が第5時短遊技状態に移行する（図472、図475参照）。

【7263】

また、RUSH遊技状態の第2時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」として、第4時短回数である950回が設定される（図475参照）。この第4時短回数は、普通図柄の抽選による「ロング開放確率」が「約1/68.5」であることから、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数である。

10

このため、RUSH遊技状態の第2時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。

【7264】

また、RUSH遊技状態の第4時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」として、第7時短回数である950回が設定される（図475参照）。この第7時短回数は、普通図柄の抽選による「ロング開放確率」が「約1/68.5」であることから、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数である。

20

このため、RUSH遊技状態の第4時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。

【7265】

また、RUSH遊技状態の第5時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」として第6時短回数である120回が設定される（図475参照）。

なお、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として10000回も設定されるが、10000回は、1日の遊技において成立不可能な回数であり、「特別図柄の可変表示回数」の時短終了条件が成立することはない。そして、大当り遊技状態に移行せずに、第6時短回数の普通図柄の可変表示が行われると、第5時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。

30

このため、RUSH遊技状態の第5時短遊技状態からは、大当り遊技状態または通常遊技状態に移行することになる。

【7266】

このように、本実施形態においては、通常遊技状態及び一般遊技状態のときには第1特別図柄の抽選により大当り遊技状態を目指す第1のゲーム性から構成され、RUSH遊技状態のときには普通図柄の抽選により第2始動口11140のロング開放を目指す第2のゲーム性から構成されているので、所謂1種タイプのパチンコ遊技機と所謂2種タイプのパチンコ遊技機とを混合させただけではなく、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【7267】

特に、本実施形態においては、第2特別図柄の抽選が行われること（第2始動口11140に遊技球が入球すること）により、実質的（約1/1）に大当り遊技状態に移行可能となるように構成しているので、RUSH遊技状態であるときには、普通図柄の抽選により第2始動口11140をロング開放させることに一層の興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7268】

また、本実施形態においては、通常遊技状態における第1特別図柄の抽選においてのみ「時短当り」が判定されると、RUSH遊技状態の第2時短遊技状態に移行可能に構成さ

50

れている。また、RUSH遊技状態の第2時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。

このため、通常遊技状態においては、大当り遊技状態への移行率を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7269】

そして、通常遊技状態はRAMクリア後の初期の遊技状態でもあることから、RAMクリア後の電源投入後の状態においては、一般遊技状態である第1時短遊技状態よりも有利な通常遊技状態から遊技を開始させることができ、遊技店の開店後からの遊技機の稼働を向上させることができる。

【7270】

また、通常遊技状態において「時短当り」が判定され、通常遊技状態よりも不利な第1時短遊技状態に移行したとしても、第1時短遊技状態で設定された時短回数（50回、100回または150回）の特別図柄の変表示が行われると、第1時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることが可能となる。

これにより、通常遊技状態よりも不利な第1時短遊技状態に移行したとしても、特別図柄の変表示により通常遊技状態に移行させることが可能なので、遊技の興趣の維持を図ることができる。

【7271】

特に、本実施形態においては、第1時短遊技状態で設定された時短回数は、遊技者に報知されず、複数の時短回数のうちのいずれかが設定され、第2時短回数（100回）及び第3時短回数（150回）は最小の第1時短回数（50回）の整数倍に設定されている。

このため、最小の第1時短回数（50回）を1周期として、周期的に第1時短遊技状態から通常遊技状態に移行することの期待を持たせることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7272】

また、本実施形態においては、時短遊技状態のときには普電作動パターンによりロング開放確率が異なるので、ロング開放確率が異なる複数の時短遊技状態を楽しむことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7273】

特に、本実施形態においては、一般遊技状態である第3時短遊技状態のときには、一般遊技状態である第1時短遊技状態よりも、ロング開放がされやすく、大当り遊技状態に移行しやすい有利な遊技状態となっている。

これにより、通常遊技状態において「時短当り」が判定されたものの、RUSH遊技状態に移行されなくとも、一般遊技状態において第3時短遊技状態であることの期待を持たせて、遊技の興趣の維持を図ることができる。

【7274】

【13-9. 演出フロー】

次に、第11のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて演出の概略を説明する。図527は、第11のパチンコ遊技機における演出モードの演出フローの一例である。

【7275】

上述したように、本実施形態においては、演出モードとして、チャンス演出モード、一般演出モード、前兆演出モード、天国演出モード及びRUSH演出モードの5つの演出モードを備えて構成している。

【7276】

そして、各演出モードに基づいて、当該変動において所定の装飾図柄の変動表示からなる図柄演出、当該変動において特別図柄の抽選結果を事前に示唆する予告演出、当該変動において普通図柄の抽選結果を事前に示唆するテロップ演出、事前変動において特別図柄の抽選結果を事前に示唆する先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。

【7277】

10

20

30

40

50

また、本実施形態においては、第1特別図柄の抽選に基づく演出を「第1特別図柄の演出」、第2特別図柄の抽選に基づく演出を「第2特別図柄の演出」という。

【7278】

(チャンス演出モード)

チャンス演出モードは、通常遊技状態のときに実行可能となっている。このチャンス演出モードにより、第1時短遊技状態よりも有利な通常遊技状態であることを示唆することができる。

【7279】

そして、チャンス演出モードにおいては、チャンス演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。なお、チャンス演出モードにおいては、第2始動口11140がロング開放することはないので、テロップ演出は実行不能となっている。

【7280】

また、チャンス演出モードにおいては、図柄演出として、「カード演出」、「RUSH突入演出」が少なくとも実行可能となっている。

【7281】

上述したように、「カード演出」は、当該変動において、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを示唆する演出である。また、「RUSH突入演出」は、当該変動において、第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)に移行するか否かを示唆する演出である。

【7282】

また、チャンス演出モードにおいては、先読み演出として、「モード移行ゾーン」、「期待UPゾーン」、「RUSH期待ゾーン」が少なくとも実行可能となっている。

【7283】

上述したように、「モード移行ゾーン」は、事前変動において、時短当りであること、通常遊技状態から第1時短遊技状態、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆する演出である。また、「期待UPゾーン」は、事前変動において、所定の演出(スーパーリーチ)が行われること、大当り遊技状態または第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)に移行することを事前に示唆する演出である。また、「RUSH期待ゾーン」は、事前変動において、第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)に移行することを事前に示唆する演出である。

【7284】

チャンス演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【7285】

チャンス演出モードにおいて、時短当りに当選した場合に、一般遊技状態である第1時短遊技状態または第3時短遊技状態に移行するときには一般演出モードに移行し、第2時短遊技状態に移行するときにはRUSH演出モードに移行する。

【7286】

チャンス演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値(950回)に到達した後は、チャンス演出モードからRUSH演出モードに移行する。

【7287】

(一般演出モード)

一般演出モードは、一般遊技状態における第1時短遊技状態または第3時短遊技状態の場合において、第1特別図柄の可変表示回数 $N > 10$ のとき(一般演出モードの開始から1~39回転目)に実行可能となっている。

【7288】

そして、一般演出モードにおいては、一般演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出、テロップ演出等の演出が実行可能に構成されている。

【7289】

また、一般演出モードにおいても、先読み演出として、「期待UPゾーン」が実行可能となっているが、時短当りが当選することがないので、「モード移行ゾーン」及び「RUSH期待ゾーン」は実行不能となっている。

【7290】

一般演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【7291】

一般演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、第1特別図柄の可変表示回数 $N = 10$ （一般演出モードの開始から40回転目）になると、一般演出モードから前兆演出モードに移行する。

10

【7292】

一般演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、一般演出モードからRUSH演出モードに移行する。

【7293】

（前兆演出モード）

前兆演出モードは、一般遊技状態における第1時短遊技状態または第3時短遊技状態の場合において、第1特別図柄の可変表示回数 N が $0 \sim 10$ （一般演出モードの開始から40～50回転目）のときに実行可能となっている。

20

【7294】

そして、前兆演出モードにおいては、前兆演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出、テロップ演出等の演出が実行可能に構成されている。

【7295】

また、前兆演出モードにおいては、図柄演出として、第1特別図柄の可変表示回数 N が $1 \sim 10$ （一般演出モードの開始から40～49回転目）のときには「モード移行煽り演出」が実行可能となる。また、第1特別図柄の可変表示回数 N が 0 （一般演出モードの開始から50回転目）のときには「モード移行演出」が実行可能となっている。

【7296】

上述したように、「モード移行煽り演出」は、当該変動において、所定回数の第1特別図柄の可変表示が行われることにより、演出モードが移行する可能性があることを事前に示唆する演出である。また、「モード移行演出」は、当該変動において、前兆演出モードから一般演出モード、チャンス演出モードまたは天国演出モードのいずれかの演出モードに移行することを報知する演出である。

30

【7297】

前兆演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【7298】

前兆演出モードにおいて、モード移行演出が実行され、モード移行演出により一般演出モードに移行することが報知されたときには、前兆演出モードから一般演出モードに移行する。また、モード移行演出によりチャンス演出モードに移行することが報知されたときには、前兆演出モードからチャンス演出モードに移行する。また、モード移行演出により天国演出モードに移行することが報知されたときには、前兆演出モードから天国演出モードに移行する。

40

【7299】

前兆演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、前兆演出モードからRUSH演出モードに移行する。

【7300】

なお、上述したように、RAMクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、一般演出

50

モード、前兆演出モード及びチャンス演出モードで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成する場合には、電源投入時には、共通の演出モード（例えば、チャンス演出モードまたは前兆演出モード）から開始することが望ましい。

【7301】

（天国演出モード）

天国演出モードは、一般遊技状態における第1時短遊技状態または第3時短遊技状態の場合において、「モード移行演出」により天国演出モードに移行することが報知されたときに実行可能となっている。この天国演出モードにより、有利な一般遊技状態（第3時短遊技状態）であることを示唆することができる。

10

【7302】

そして、天国演出モードにおいては、天国演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出、テロップ演出等の演出が実行可能に構成されている。

【7303】

天国演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【7304】

天国演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（950回）に到達した後は、天国演出モードからRUSH演出モードに移行する。

20

【7305】

（RUSH演出モード）

RUSH演出モードは、RUSH遊技状態における第2短遊技状態、第4短遊技状態及び第5短遊技状態のときに実行可能となっている。このRUSH演出モードにより、大当り遊技状態に移行しやすい状態であることを示唆することができる。

【7306】

そして、RUSH演出モードにおいては、RUSH演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。

【7307】

RUSH演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

30

【7308】

RUSH演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、時短回数の普通図柄の可変表示が行われると、RUSH演出モードからチャンス演出モードに移行する。

なお、RUSH遊技状態の第2時短遊技状態及び第4時短遊技状態のときには、時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」として、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数（950回）が設定されることから、RUSH演出モードからチャンス演出モードに移行することはなく、RUSH演出モードからチャンス演出モードに移行するのは、RUSH遊技状態の第5時短遊技状態のときのみである。

40

【7309】

【13-10. 遊技停止予告のタイムチャート】

次に、第11のパチンコ遊技機において行われる遊技停止予告の概略を説明する。図528は、第11のパチンコ遊技機における遊技停止コマンドによる遊技停止予告のタイムチャートの一例である。

【7310】

図528は、「遊技状態」と、「報知装置（表示装置7、スピーカ32、LED群46）」と、遊技停止を示す「遊技停止フラグ」と、「遊技球の増加数（MY）」とを上下に図示している。

【7311】

50

図 5 2 8 (a) は、遊技球の増加数 (MY) が第 1 の計数範囲 (8 5 0 0 0 ~ 8 9 9 9 9) である場合に、第 1 の遊技停止予告開始条件が成立したときに、第 1 遊技停止予告を実行するタイムチャート 1 の一例である。

【 7 3 1 2 】

図 5 2 8 (a) に示す (ア) のタイミングにおいては、遊技球の増加数 (MY) が第 1 の計数範囲である場合に、第 1 の遊技停止予告開始条件が成立し、報知装置において第 1 遊技停止予告の実行が開始される。ここで、第 1 の遊技停止予告開始条件の成立の一例として、特別図柄の選択図柄 z 1 の大当り遊技状態中が成立している (図 4 8 4 参照)。なお、第 1 遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【 7 3 1 3 】

図 5 2 8 (a) に示す (イ) のタイミングにおいては、遊技球の増加数 (MY) が第 2 の計数範囲に到達せず、遊技球の増加数 (MY) が第 1 の計数範囲である場合に、第 1 遊技停止予告終了条件が成立し、報知装置において第 1 遊技停止予告の実行が終了する。ここで、第 1 遊技停止予告終了条件の成立の一例として、遊技状態が通常短遊技状態に移行したことが成立している (図 5 1 8 参照)。

【 7 3 1 4 】

このように、図 5 2 8 (a) に示すタイムチャート 1 によれば、遊技者が多量の遊技価値 (遊技球) を獲得することが期待できる遊技状態である場合には、第 2 の計数範囲よりも事前に第 1 遊技停止予告の実行を開始させることができる。そして、その遊技状態により遊技球の増加数 (MY) が第 2 の計数範囲に到達しなかったときには、第 1 遊技停止予告の実行を終了させることができる。

【 7 3 1 5 】

図 5 2 8 (b) は、第 1 遊技停止予告の実行が終了した後、遊技球の増加数 (MY) が第 2 の計数範囲 (9 0 0 0 0 ~ 9 4 9 9 9) に到達した場合に、第 2 遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート 2 の一例である。

【 7 3 1 6 】

図 5 2 8 (b) に示す (ア) 及び (イ) のタイミングは、上述した図 5 2 8 (a) に示す (ア) 及び (イ) のタイミングと同様である。すなわち、遊技球の増加数 (MY) が第 1 の計数範囲である場合において、第 1 の遊技停止予告開始条件の成立により第 1 遊技停止予告の実行を開始し、第 1 遊技停止予告終了条件の成立により第 1 遊技停止予告の実行を終了している。

【 7 3 1 7 】

図 5 2 8 (b) に示す (ウ) のタイミングにおいては、小当り遊技状態、大当り遊技状態及び R U S H 遊技状態が実行されておらず、第 1 始動口 1 1 1 2 0 や一般入賞口 1 2 2 等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数 (MY) が第 2 の計数範囲 (9 0 0 0 0 ~ 9 4 9 9 9) に到達している。

このとき、既に第 1 遊技停止予告が実行されたことから、第 2 の遊技停止予告開始条件が成立せずに、第 2 遊技停止予告は実行されない (図 4 8 4 参照)。

【 7 3 1 8 】

図 5 2 8 (b) に示す (エ) のタイミングにおいては、大当り遊技状態が実行されたことにより、第 2 の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第 2 遊技停止予告の実行が開始される。この第 2 遊技停止予告は、遊技球の増加数 (MY) が規制値 (9 5 0 0 0) になるまで継続して実行される。なお、第 2 遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【 7 3 1 9 】

図 5 2 8 (b) に示す (オ) のタイミングにおいては、小当り遊技状態または大当り遊技状態が実行されておらず、遊技球の増加数 (MY) が規制値 (9 5 0 0 0) に到達している。

このとき、遊技停止フラグがオンになり、遊技停止報知として、報知装置において第 1 遊技停止報知が実行される。

10

20

30

40

50

【7320】

図528(b)に示す(カ)のタイミングにおいては、遊技停止フラグがオンになった後、強制報知時間が経過している。

このとき、遊技停止報知として、報知装置において第1遊技停止報知とは異なる第2遊技停止報知が実行される。また、第2遊技停止報知が実行されているときには、所定の演出ボタン54の操作情報の入力有効となり、音量調整及び光量調整が可能となる。なお、第1遊技停止報知及び第2遊技停止報知の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【7321】

このように、図528(b)に示すタイムチャート2によれば、既に第1遊技停止予告が実行された場合には、遊技者が所定の遊技価値(遊技球)を獲得することが期待できる遊技状態(大当り遊技状態等)になったときに、第2遊技停止予告の実行を開始させることができる。

10

【7322】

また、既に第1遊技停止予告が実行された場合には、第1始動口11120や一般入賞口122等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲に到達したときであっても、第2遊技停止予告の実行が開始されることはない((ウ)～(エ)の期間)。

これにより、第1始動口11120や一般入賞口122等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されて、遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲に到達したものの、遊技球の発射により遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲を下回ってしまった場合(第1の境界値の90000個を前後するような場合)であっても、遊技停止予告を実行させたり終了させたりすることがなくなり、遊技停止予告による煩わしさを解消することができる。

20

【7323】

さらに、遊技停止報知として、遊技停止フラグがオンになった当初は第1遊技停止報知を実行し、強制報知時間が経過した後は第2遊技停止報知を実行するので、遊技停止報知後の経過時間に応じて、適切な報知を行うことができる。

【7324】

図528(c)は、第1遊技停止予告を実行せずに、遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲(90000～94999)に到達した場合に、第2遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート3の一例である。

30

【7325】

図528(c)に示す(ウ)のタイミングにおいては、小当り遊技状態、大当り遊技状態及びRUSH遊技状態が実行されておらず、第1始動口11120や一般入賞口122等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数(MY)が第2の計数範囲(90000～94999)に到達している。

このとき、第1遊技停止予告が実行されなかったことから、第2の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第2遊技停止予告の実行が開始される(図484参照)。この第2遊技停止予告は、遊技球の増加数(MY)が規制値(95000)になるまで継続して実行される。

40

【7326】

そして、図528(c)に示す(オ)及び(カ)のタイミングにおいては、図528(b)に示すタイムチャート2と同様に、報知装置において第1遊技停止報知、第2遊技停止報知が実行される。

【7327】

このように、図528(c)に示すタイムチャート3によれば、第1遊技停止予告が実行されずに、遊技球の増加数(MY)が規制値(95000)に近づいたときには、素早く第2遊技停止予告を実行させて、事前に遊技が停止されることを遊技者に報知することができる。

50

【 7 3 2 8 】

図 5 2 8 (d) は、第 1 遊技停止予告、第 2 遊技停止予告、第 3 遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート 4 の一例である。

【 7 3 2 9 】

図 5 2 8 (d) に示す (ア) のタイミングにおいては、遊技球の増加数 (M Y) が第 1 の計数範囲である場合に、第 1 の遊技停止予告開始条件が成立し、報知装置において第 1 遊技停止予告の実行が開始される。

【 7 3 3 0 】

図 5 2 8 (d) に示す (ウ) のタイミングにおいては、R U S H 遊技状態において、遊技球の増加数 (M Y) が第 2 の計数範囲 (9 0 0 0 0 ~ 9 4 9 9 9) に到達している。

10

このとき、第 2 の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第 2 遊技停止予告の実行が開始される (図 4 8 4 参照) 。この第 2 遊技停止予告は、遊技球の増加数 (M Y) が規制値 (9 5 0 0 0) になるまで継続して実行される。

【 7 3 3 1 】

図 5 2 8 (d) に示す (キ) のタイミングにおいては、大当り遊技状態を実行しているときに、遊技球の増加数 (M Y) が規制値 (9 5 0 0 0) に到達している。

このとき、遊技は停止せずに遊技停止フラグがオフに保持され、大当り遊技状態中に、報知装置において第 3 遊技停止予告の実行が開始される (図 4 8 4 参照) 。なお、第 3 遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【 7 3 3 2 】

20

図 5 2 8 (d) に示す (ク) のタイミングにおいては、遊技球の増加数 (M Y) が規制値 (9 5 0 0 0) に到達した後の大当り遊技状態が終了している。

このとき、遊技停止フラグがオンになり、遊技停止報知として、報知装置において第 1 遊技停止報知が実行される。

【 7 3 3 3 】

そして、図 5 2 8 (d) に示す (カ) のタイミングにおいては、図 5 2 8 (b) に示すタイムチャート 2 と同様に、報知装置において第 2 遊技停止報知が実行される。

【 7 3 3 4 】

このように、図 5 2 8 (d) に示すタイムチャート 4 によれば、大当り遊技状態の終了後に遊技が停止する場合には、大当り遊技状態中の第 3 遊技停止予告により、具体的な遊技停止内容 (例えば「この大当り遊技状態の終了後に遊技が停止します」) を報知することができる。

30

【 7 3 3 5 】

【 1 3 - 1 1 . 演出の表示内容 】

以上の主制御回路 2 0 0 及びサブ制御回路 3 0 0 等の制御により実行される演出の表示内容について、表示装置 7 の表示領域に表示される表示画像を用いて説明する。

【 7 3 3 6 】

(表示画像の基本構成)

まず、図 5 2 9 を参照して、表示装置 7 の表示領域に表示される表示画像の基本構成について説明する。図 5 2 9 は、第 1 1 のパチンコ遊技機における表示装置 7 の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。図 5 2 9 (a) は、通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成であり、図 5 2 9 (b) は、R U S H 遊技状態における表示画像の基本構成である。

40

【 7 3 3 7 】

図 5 2 9 に示すように、装飾図柄は、表示装置 7 の表示領域に遊技者が認識し易く大きく表示される第 1 の装飾図柄としての「主図柄」と、遊技者が認識し難く小さく表示される第 2 の装飾図柄としての「副図柄」との 2 種類で構成されている。なお、装飾図柄の種類はこれに限定されない。

【 7 3 3 8 】

(通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成)

50

図 5 2 9 (a) に示すように、通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置 7 の表示領域の中央側に、第 1 特別図柄に対応した主図柄としての左図柄 1 1 0 7 1 L、中図柄 1 1 0 7 1 C、右図柄 1 1 0 7 1 R が表示可能に構成されている。なお、主図柄の数は 3 種類に限定されない。

【 7 3 3 9 】

また、表示装置 7 の表示領域の右隅には、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 1 副図柄 1 1 0 7 2、第 2 特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 2 副図柄 1 1 0 7 3、普通図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第 3 副図柄 1 1 0 7 5 が小さく表示可能に構成されている。

【 7 3 4 0 】

本実施形態においては、通常遊技状態または一般遊技状態のときに第 1 特別図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄 1 1 0 7 1 L、中図柄 1 1 0 7 1 C 及び右図柄 1 1 0 7 1 R の主図柄の可変表示に加え、第 1 副図柄 1 1 0 7 2 の可変表示も行われることになる。

【 7 3 4 1 】

また、通常遊技状態または一般遊技状態のときに第 2 特別図柄の可変表示が行われる場合には、第 2 副図柄 1 1 0 7 3 のみの可変表示が行われ、第 2 特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。また、通常遊技状態または一般遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、第 3 副図柄 1 1 0 7 5 のみの可変表示が行われ、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【 7 3 4 2 】

表示装置 7 の表示領域の左下には、第 1 特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第 1 特別図柄の保留個数に応じて、第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) に始動情報が記憶されていることを示す第 1 保留画像 1 0 0 7 4 a、第 1 特別図柄始動記憶領域 (2) に始動情報が記憶されていることを示す第 2 保留画像 1 0 0 7 4 b、第 1 特別図柄始動記憶領域 (3) に始動情報が記憶されていることを示す第 3 保留画像 1 0 0 7 4 c、第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に始動情報が記憶されていることを示す第 4 保留画像 1 0 0 7 4 d が表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、第 1 特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像 1 0 0 7 4 z が表示可能に構成されている。なお、本実施形態では、通常遊技状態において第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

(R U S H 遊技状態における表示画像の基本構成)

図 5 2 9 (b) に示すように、R U S H 遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置 7 の表示領域の中央側に、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄 1 1 0 7 6 L、中図柄 1 1 0 7 6 C 及び右図柄 1 1 0 7 6 R が表示可能に構成されている。

【 7 3 4 3 】

また、表示装置 7 の表示領域の右隅には、通常遊技状態及び一般遊技状態であるときと同様に、第 1 特別図柄に対応した第 1 副図柄 1 1 0 7 2、第 2 特別図柄に対応した第 2 副図柄 1 1 0 7 3、普通図柄に対応した第 3 副図柄 1 1 0 7 5 が小さく表示可能に構成されている。

【 7 3 4 4 】

本実施形態においては、R U S H 遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄 1 1 0 7 6 L、中図柄 1 1 0 7 6 C 及び右図柄 1 1 0 7 6 R の主図柄の可変表示に加え、第 3 副図柄 1 1 0 7 5 の可変表示も行われることになる。また、R U S H 遊技状態のときに、第 1 特別図柄の可変表示が行われる場合には、第 1 副図柄 1 1 0 7 2 のみの可変表示が行われ、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。R U S H 遊技状態のときに第 2 特別図柄の可変表示が行われる場合には、第 2 副図柄 1 1 0 7 3 のみの可変表示が行われ、第 2 特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【7345】

表示装置7の表示領域の左下には、普通図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、普通図柄の保留個数に応じて、普通図柄始動記憶領域(1)に始動情報が記憶されていることを示す第1保留画像11077a、普通図柄始動記憶領域(2)に始動情報が記憶されていることを示す第2保留画像11077b、普通図柄始動記憶領域(3)に始動情報が記憶されていることを示す第3保留画像11077c、普通図柄始動記憶領域(4)に始動情報が記憶されていることを示す第4保留画像11077dが表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、普通図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像11077zが表示可能に構成されている。なお、本実施形態では、RUSH遊技状態において第1特別図柄及び第2特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第1特別図柄及び第2特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

10

【7346】

表示装置7の表示領域の右上には、正規な遊技態様として右打ちを指示する右打ち指示画像11079が表示可能に構成されている。

【7347】

このように、通常遊技状態及び一般遊技状態のときには、第1特別図柄の抽選により大当たり遊技状態を目指す第1のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が第1特別図柄に対応しており、RUSH遊技状態のときには、普通図柄の抽選により第2始動口11140のロング開放を目指す第2のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が普通図柄に対応している。すなわち、第1の装飾図柄(主図柄)は、通常遊技状態であるときには第1特別図柄に対応した図柄となり、RUSH遊技状態であるときには普通図柄に対応した図柄に差し替わることになる。

20

【7348】

(カード演出)

次に、図530を参照して、チャンス演出モードにおけるカード演出について説明する。図530は、第11のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのカード演出を説明する表示画像の一例である。

【7349】

なお、カード演出の説明においては、図529で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極めて小さく表示される第1副図柄11072、第2副図柄11073及び第3副図柄11075の図示についても省略する。このことは、図530～図536で説明する演出においても同様である。

30

【7350】

図530(a)は、チャンス演出モードにおいて、第1特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【7351】

図530(b)は、時短当りに当選した第1特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が開始されたときの表示画像の一例である。

40

【7352】

図530(b)に示すように、カード演出を実行する図柄演出パターン(図512参照)が決定されてカード演出が開始されると、「一般演出モード」、「RUSH演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが裏返しになってシャッフルされ、そのカードを1つ選択するような演出が行われる。ここで、カード演出は、白いカードが表示される白カード演出と、赤いカードが表示される赤カード演出との2種類があり、赤カード演出の方が、白カード演出よりも、RUSH演出モード(第2時短遊技状態)に移行することの期待値が高く設定されている。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

50

【 7 3 5 3 】

図 5 3 0 (c) は、第 1 特別図柄の変動表示が行われており、カード演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。

【 7 3 5 4 】

図 5 3 0 (c) に示すように、カード演出において 1 つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「一般演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

【 7 3 5 5 】

図 5 3 0 (d) は、第 1 特別図柄の変動表示が終了して、一般演出モードに移行したことを報知する表示画像の一例である。

【 7 3 5 6 】

図 5 3 0 (d) に示すように、「一般演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが表示されると、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく停止表示される。その後、背景の表示態様が変化し、一般演出モードに移行したことが報知される。

【 7 3 5 7 】

なお、本実施形態においては、チャンス演出モードの背景の表示態様と、一般演出モードの背景の表示態様とを異ならせて構成したが、共通の背景の表示態様としてもよい。

【 7 3 5 8 】

このように、カード演出により、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することが示唆することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 7 3 5 9 】

(R U S H 突入演出)

次に、図 5 3 1 を参照して、チャンス演出モードにおける R U S H 突入演出について説明する。図 5 3 1 は、第 1 1 のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードの R U S H 突入演出を説明する表示画像の一例である。

【 7 3 6 0 】

図 5 3 1 (a) は、チャンス演出モードにおいて、第 1 特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【 7 3 6 1 】

図 5 3 1 (b) は、時短当りに当選した第 1 特別図柄の変動表示が行われており、R U S H 突入演出が開始されたときの表示画像の一例である。

【 7 3 6 2 】

図 5 3 1 (b) に示すように、R U S H 突入演出を実行する図柄演出パターン (図 5 1 2 参照) が決定されて R U S H 突入演出が開始されると、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような演出が行われる。

【 7 3 6 3 】

図 5 3 1 (c) は、第 1 特別図柄の変動表示が終了し、R U S H 突入演出が成功したときの表示画像の一例である。

【 7 3 6 4 】

図 5 3 1 (c) に示すように、R U S H 突入演出が成功すると、扉が閉まる演出が行われ、全ての装飾図柄が停止表示を行う。なお、R U S H 突入演出が失敗すると、扉が閉まらずに開放する演出が行われる。

【 7 3 6 5 】

図 5 3 1 (d) は、第 1 特別図柄の変動表示が終了して、R U S H モードに移行したことを報知する表示画像の一例である。

【 7 3 6 6 】

図 5 3 0 (d) に示すように、完全に閉まった扉が開放すると、背景の表示態様が変化し、R U S H モードに移行したことが報知される。

10

20

30

40

50

【 7 3 6 7 】

このように、R U S H 突入演出により、R U S H 遊技状態（第 2 時短遊技状態）に移行するか否かの演出を実行することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 7 3 6 8 】

（テロップ演出）

次に、図 5 3 2 を参照して、天国演出モードにおけるテロップ演出について説明する。図 5 3 2 は、第 1 1 のパチンコ遊技機における天国演出モードのテロップ演出を説明する表示画像の一例である。

【 7 3 6 9 】

図 5 3 2 （ a ） は、天国演出モードにおいて、第 1 特別図柄及び普通図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【 7 3 7 0 】

図 5 3 2 （ b ） は、普通図柄の変動表示が行われており、普通図柄の抽選によりテロップ演出が開始されたときの表示画像の一例である。なお、図 5 3 2 （ b ） では、第 1 特別図柄の変動表示も行われているが、第 1 特別図柄の変動表示は行われていても、行われていなくともよい。

【 7 3 7 1 】

図 5 3 2 （ b ） に示すように、テロップ演出を実行するテロップ演出パターン（図 5 1 5 参照）が決定されてテロップ演出が開始されると、表示領域の上部に第 2 始動口 1 1 1 4 0 がロング開放されることを示唆する「緊急速報：チャンス口が開きそうです・・・」という文字が表示される。

【 7 3 7 2 】

図 5 3 1 （ c ） は、普通図柄の変動表示が終了し、第 2 始動口 1 1 1 4 0 がロング開放するときのテロップ演出の表示画像の一例である。

【 7 3 7 3 】

図 5 3 1 （ c ） に示すように、第 2 始動口 1 1 1 4 0 がロング開放するときには、第 2 始動口 1 1 1 4 0 に遊技球が入球するように、右打ちを指示し、表示領域の上部に「チャンス口を狙え」という文字が表示される。なお、テロップ演出において、第 2 始動口 1 1 1 4 0 がロング開放しないときには、表示領域の上部に「チャンス口が開きませんでした・・・」という文字が表示される。

【 7 3 7 4 】

このように、テロップ演出により、第 2 始動口 1 1 1 4 0 がロング開放することを示唆し、第 2 始動口 1 1 1 4 0 に遊技球を入球させることができる。

【 7 3 7 5 】

なお、上述したテロップ演出は、第 1 特別図柄の変動表示が行われている場合には、表示領域の左下など第 1 特別図柄に対応した第 1 の装飾図柄（主図柄）の変動表示に干渉しない領域に表示することが望ましい。さらには、テロップ演出は、第 1 特別図柄の変動表示が行われている場合には、第 1 特別図柄に対応した第 1 の装飾図柄の変動表示に干渉しないように、第 1 の装飾図柄よりも背面（背面レイヤー等）に表示してもよい。

【 7 3 7 6 】

（先読み演出）

次に、図 5 3 3 を参照して、事前変動において行われる先読み演出について説明する。図 5 3 3 は、第 1 1 のパチンコ遊技機における先読み演出を説明する表示画像の一例である。

【 7 3 7 7 】

図 5 3 3 （ a ） は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「期待 U P ゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。

【 7 3 7 8 】

図 5 3 3 （ a ） に示すように、「期待 U P ゾーン」が実行されると、表示領域の左右に「期待 U P ゾーン」の文字が付された帯が表示される。

【7379】

この「期待UPゾーン」により、所定の演出が行われること、大当り遊技状態または第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）に移行することを事前に示唆することができ、遊技者に有利な大当り遊技状態またはRUSH遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7380】

図533（b）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「モード移行ゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。

【7381】

図533（b）に示すように、「モード移行ゾーン」が実行されると、表示領域の上部に「モード移行ゾーン」の文字が付された帯が表示される。

10

【7382】

この「モード移行ゾーン」により、時短当りであること、通常遊技状態から第1時短遊技状態、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆することができ、遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7383】

図533（c）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「RUSH期待ゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。

【7384】

図533（c）に示すように、「RUSH期待ゾーン」が実行されると、チャンス演出モードの背景表示態様から、特別な背景表示態様に切り替わる。また、特別な背景表示態様に切り替わることにより、主図柄の大きさも小さく変化する。

20

【7385】

この「RUSH期待ゾーン」により、第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）に移行することを事前に示唆することができ、RUSH遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7386】

なお、本実施形態においては、事前変動において行われる先読み演出として、所定の画像を追加表示させたり、背景表示態様を変化させたりするように構成したが、事前変動において保留画像の表示態様を変化させることにより先読み演出を実行してもよい。

30

【7387】

（モード移行演出）

次に、図534を参照して、前兆演出モードにおいて行われるモード移行演出について説明する。図534は、第11のパチンコ遊技機における一般演出モード、前兆演出モード、モード移行演出を説明する表示画像の一例である。

【7388】

図534（a）は、一般演出モードが開始されたときの表示画像の一例である。

【7389】

図534（a）に示すように、一般演出モードにおいては、表示領域の左上に第1特別図柄の可変表示回数Nを計数する「残りゲーム数」が表示されている。この「残りゲーム数」は、一般演出モードが開始されたときには「50回」が設定され、第1特別図柄の可変表示が行われる毎に1減算されていく。

40

【7390】

図534（b）は、一般演出モードにおいて第1特別図柄の可変表示が行われ、「残りゲーム数」が「10回」になったときに、前兆演出モードが開始されたときの表示画像の一例である。

【7391】

図534（b）に示すように、前兆演出モードにおいては、一般演出モードから引き続き、表示領域の左上に「残りゲーム数」が表示されている。また、一般演出モードから前

50

兆演出モードに移行すると、背景の表示態様が変化する。この前兆演出モードにおいては、第1特別図柄の抽選がハズレであるときに「モード移行煽り演出」も実行可能となっている（図513（a）参照）。

【7392】

図534（c）は、前兆演出モードにおいて第1特別図柄の可変表示が行われ、「残りゲーム数」が「0回」になったときに、モード移行演出が開始されたときの表示画像の一例である。

【7393】

図534（c）に示すように、モード移行演出においては、所定のキャラクタが表示され、一般演出モード、チャンス演出モードまたは天国演出モードのいずれかの演出モードに移行することを報知する。

【7394】

図534（d-1）は、モード移行演出において、チャンス演出モードに移行することを報知したときの表示画像の一例である。モード移行演出によりチャンス演出モードに移行することが報知されると、図530（a）に示す表示画像に移行することになる。

【7395】

図534（d-2）は、モード移行演出において、一般演出モードに移行することを報知したときの表示画像の一例である。モード移行演出により一般演出モードに移行することが報知されると、「残りゲーム数」が新たに「50回」に再設定され、図534（a）に示す表示画像に戻るすることになる。

【7396】

この「モード移行演出」により、所定回数の第1特別図柄の可変表示が行われることにより、前兆演出モードから一般演出モード、チャンス演出モードまたは天国演出モードのいずれかの演出モードに移行することを報知することができ、遊技者にとって有利な遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7397】

なお、本実施形態においては、一般演出モード及び前兆演出モードのときに第1特別図柄の可変表示回数Nを計数する「残りゲーム数」を表示するように構成したが、「残りゲーム数」を表示しないように構成してもよい。

【7398】

（遊技停止予告）

次に、図535を参照して、遊技停止予告の報知内容について説明する。図535は、第11のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。

【7399】

図535（a）は、第1遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。

【7400】

図535（a）に示すように、第1遊技停止予告が実行されると、表示領域の上部に「遊技の停止に近づいています」の文字が表示される。

【7401】

「遊技の停止に近づいています」の文字は、第1遊技停止予告終了条件が成立するまで継続して表示される。

【7402】

この第1遊技停止予告により、遊技球の増加数（MY）により遊技の停止が近づいていることを事前に把握することができる。

【7403】

図535（b）は、第2遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。

【7404】

図535（b）に示すように、第2遊技停止予告が実行されると、表示領域の上部に「遊技の停止まで約XX00発です」の文字が表示される。

【7405】

10

20

30

40

50

「遊技の停止まで約 X X 0 0 発です」の文字は、遊技球の増加数 (M Y) が規制値 (9 5 0 0 0) に到達するまで継続して表示され、「約 X X 0 0 発」は、ワーク R A M 3 0 3 のサブ差玉数カウンタに記憶された値に基づいて、約 5 0 0 0 発→約 4 0 0 0 発→約 3 0 0 0 発→約 2 0 0 0 発→約 1 0 0 0 発のように更新表示されていく。

【7 4 0 6】

この第 2 遊技停止予告により、遊技が停止するまでの遊技球の増加数を具体的に把握することができる。

【7 4 0 7】

なお、本実施形態においては、「約 X X 0 0 発」の文字により遊技が停止するまでの遊技球の増加数を報知しているが、遊技が停止するまでの遊技球の増加数を報知しなくてもよい。

【7 4 0 8】

図 5 3 5 (c) は、第 3 遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。

【7 4 0 9】

上述したように、第 3 遊技停止予告は、大当り遊技状態中に遊技球の増加数 (M Y) が規制値 (9 5 0 0 0) に到達したときに実行され、その大当り遊技状態の終了後には遊技が停止される。

【7 4 1 0】

図 5 3 5 (c) に示すように、第 3 遊技停止予告が実行されると、表示領域の中央に「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」の文字が表示される。

【7 4 1 1】

「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」の文字は、その大当り遊技状態の終了後まで継続して表示される。

【7 4 1 2】

この第 3 遊技停止予告により、大当り遊技状態の終了後に遊技が停止することを把握することができる。

【7 4 1 3】

(停止報知)

次に、図 5 3 6 を参照して、遊技停止報知の報知内容について説明する。図 5 3 6 は、第 1 1 のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。

【7 4 1 4】

図 5 3 6 (a) は、第 1 遊技停止報知が実行されているときの表示画像の一例である。

【7 4 1 5】

図 5 3 6 (a) に示すように、第 1 遊技停止報知が実行されると、表示領域には遊技の停止を示す「遊技が停止しました。本日は遊技終了です」の文字のみが表示される。また、第 1 遊技停止報知が実行されているときには、装飾図柄やその他の情報は表示されず、すべての演出ボタン 5 4 の操作情報の入力も無効となっている。

【7 4 1 6】

この第 1 遊技停止報知により、遊技が停止されたことを明確に把握することができる。

【7 4 1 7】

図 5 3 6 (b) は、第 1 遊技停止報知が実行され、強制報知時間が経過した後に、第 2 遊技停止報知が開始されたときの表示画像の一例である。

【7 4 1 8】

図 5 3 6 (b) に示すように、第 2 遊技停止報知が実行されると、表示領域の右下に第 1 遊技停止報知の表示画像が縮小表示される。そして、縮小表示された第 1 遊技停止報知の表示画像の背面側では、遊技の停止中に対応したデモ画像が表示される。

【7 4 1 9】

デモ画像は、所定のキャラクタが表示されたり、決定ボタンの演出ボタン 5 4 の操作により Q R コードが表示されたりする。なお、Q R コードは、決定ボタンの演出ボタン 5 4 の操作によらずに、自動的に表示されるように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 7 4 2 0 】

また、本実施形態においては、図 5 3 6 (b) に示すデモ画像は、遊技が停止されているとき専用のデモ画像であるが、遊技が進行しているときのデモ画像と共通にしてもよい。

【 7 4 2 1 】

この第 2 遊技停止報知により、遊技が停止されたことが明確に把握された後（強制報知時間が経過した後）には、遊技が停止されていることを継続して報知しつつも、遊技店の営業終了までデモ画像により装飾的な表示を行うことができる。

【 7 4 2 2 】

図 5 3 6 (c) は、第 2 遊技停止報知を実行している場合に、左右ボタンの演出ボタン 5 4 に対応した第 2 の操作情報を入力したときに行われる音量調整の表示画像の一例である。

【 7 4 2 3 】

図 5 3 6 (c) に示すように、第 2 遊技停止報知を実行している場合に音量調整が行われると、デモ画像が音量調整用の調整画像に切り替わる。そして、左ボタンの演出ボタン 5 4 を操作したときには音量の大きさを 1 段階下げる調整が行われ、右ボタンの演出ボタン 5 4 を操作したときには、音量の大きさを 1 段階上げる調整が行われる。

【 7 4 2 4 】

このように、第 2 遊技停止報知を実行しているときには音量調整が可能となっていることから、遊技が停止されているときのデモ画像に応じた音量の調整を行うことができる。

【 7 4 2 5 】

なお、図示は省略するが、第 2 遊技停止報知を実行している場合に、上下ボタンの演出ボタン 5 4 に対応した第 3 の操作情報を入力したときには、音量調整と同様に、光量調整の表示画像が表示される。また、第 2 遊技停止報知を実行しているときには光量調整が可能となっていることから、遊技が停止されているときのデモ画像に応じた光量の調整を行うことができる。

【 7 4 2 6 】

このように、第 1 1 のパチンコ遊技機では、時短当りが当選可能な通常遊技状態、第 2 始動口 1 0 1 4 0 の開放パターンが定められた普電作動パターンにより複数の時短遊技状態（第 1 時短遊技状態～第 5 時短遊技状態）を備え、遊技状態に更なる変化を与え、新たな遊技状態に応じた演出を行うことにより、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 7 4 2 7 】

特に、第 1 1 のパチンコ遊技機では、左打ちが正規な遊技態様のときには、通常遊技状態、第 1 時短遊技状態または第 3 時短遊技状態が制御され、右打ちが正規な遊技態様のときには、第 2 時短遊技状態、第 4 時短遊技状態または第 5 時短遊技状態が制御されるので、それぞれの遊技態様においても遊技状態に更なる変化を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 7 4 2 8 】

また、第 1 1 のパチンコ遊技機では、通常遊技状態においてのみ時短当りが当選可能であり、時短当りから R U S H 遊技状態の第 2 時短遊技状態に移行可能に構成されている。このため、通常遊技状態においては R U S H 遊技状態を経由した大当り遊技状態への移行率を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 7 4 2 9 】

そして、通常遊技状態は R A M クリア後の初期の遊技状態でもあることから、R A M クリア後の電源投入後の状態においては、時短当りが当選可能な通常遊技状態から遊技を開始させることができ、遊技店の開店後からの遊技機の稼働を向上させることができる。

【 7 4 3 0 】

また、第 1 1 のパチンコ遊技機では、時短当りの当選により通常遊技状態から不利な第 1 時短遊技状態に移行したとしても、設定された時短回数の特別図柄の可変表示が行われ

10

20

30

40

50

ると、第1時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる。このため、抽選という偶然性による移行ではなく、特別図柄の可変表示回数という必然性により通常遊技状態に復帰させることができるので、遊技の興趣を減退させることなく、遊技機の稼働の向上を図ることができる。

【7431】

そして、第1時短遊技状態に移行するときには、複数の時短回数（第1時短回数～第3時短回数）の中からいずれかの1つ時短回数が設定されるので、いつ第1時短遊技状態から通常遊技状態に復帰するのかに興味を与えて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7432】

特に、第11のパチンコ遊技機では、第1時短遊技状態の時短回数として、最小の第1時短回数である50回、第2時短回数である100回、第3時短回数である150回が設定可能となっており、第2時短回数及び第3時短回数は最小の第1時短回数の整数倍に設定されている。このため、第1時短遊技状態においては、最小の第1時短回数である50回の第1特別図柄の可変表示回数が行われることを1周期として、周期的に通常遊技状態に復帰することを期待させることができる。

【7433】

さらに、第1時短遊技状態の1周期内（50回転以内）においては、第1特別図柄の可変表示回数Nに基づいて、特別図柄の変動パターンテーブル、図柄演出パターンテーブル及び演出モードが切り替わっていき、通常遊技状態に移行する時期が近づいていることを示唆する専用演出（モード移行煽り演出）や、通常遊技状態に移行するか否かの専用演出（モード移行演出）を行うので、更なる遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7434】

また、第11のパチンコ遊技機では、遊技球の増加数（MY）が規制値（例えば、95000個）に到達すると、遊技が停止可能となっているので、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。

【7435】

そして、遊技が停止される前には、遊技球の増加数（MY）の計数範囲に応じた遊技停止予告を行うことができるので、遊技球の増加数（MY）の計数範囲に応じた適切な内容を報知することができる。さらに、遊技が停止された後においても、強制報知時間によって、適切な遊技停止の報知を行うことができる。

【7436】

<第11のパチンコ遊技機の変形例>

なお、第11のパチンコ遊技機においては、遊技の停止に関わるデータとして、遊技停止機能作動管理フェーズ、獲得遊技球数、差玉数カウンタ、MY判定用カウンタの更新制御を主制御回路200（メインCPU201）によって行われるように構成したが、払出・発射制御回路400によって行われるように構成してもよい。

【7437】

なお、第11のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第11のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また時短遊技状態（第1時短遊技状態～第5時短遊技状態）は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（RT状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（AT状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ART状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当たり、小当たりは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、RT状態の突入当選に当選すること、AT状態の突入当選に当選すること、ART状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。

【7438】

(その他)

上述の第11のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【7439】

また、第11のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【7440】

更に、上記【4. 拡張例】は、第11のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【7441】

以下、上述した遊技機における構成とその構成から奏する効果について付記する。

【7442】

<付記H-1>

【7443】

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【7444】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ROM（Read Only Memory）とRAM（Random Access Memory）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2021-53443号公報）。

【7445】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ROMに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を含む領域外エリアに区分し、RAMに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ROMの遊技用エリアとRAMの遊技用エリアをバンク0に割り当て、ROMの領域外エリアとRAMの領域外エリアをバンク1に割り当てている。

【7446】

このように、バンクごとにROMとRAMで別の領域を割り当てることによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【7447】

しかしながら、従来の構成では、所定領域のクリア処理やデータのセット処理等を行う場合に、バンクの切り替えが行われると、その間の割込み禁止、割込み許可の設定が保持されない場合があり、そのために、バンクの切り替えが行われる場合に、所定のフラグをオン、オフするなどして割込み禁止、割込み許可の設定を管理し、また、そのような所定のフラグのオン、オフについても、タイミングや処理順序を意識して行う必要があった。

【7448】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、呼び出された際の割込み制御状

10

20

30

40

50

態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる遊技機を提供することを目的とする。

【7449】

また、さらなる本発明の目的は、所定領域のクリア処理やデータの格納処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる遊技機を提供することである。

【7450】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインCPU4201）を備え、

前記演算処理手段は、

所定処理（例えば、データの格納処理や所定領域のクリア処理）を実行する際に、割込み禁止状態か割込み許可状態かを示す割込み制御状態（例えば、割込み許可レジスタ）を退避することを特徴とする（例えば、第3実施形態に係るパチンコ機）。

【7451】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【7452】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値（例えば、割込み許可レジスタ2の値）、第2の値（例えば、割込み許可レジスタ1の値）で管理され、

前記第1の値、及び第2の値は、前記割込み禁止命令、及び前記割込み許可命令によって同じ値に設定される（例えば、割込み禁止命令では禁止「0」、割込み許可命令では許可「1」）ように構成されることが望ましい。

【7453】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【7454】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、

前記割込み制御状態を退避した後で（例えば、割込み許可レジスタ2の値がフラグレジスタに格納された後で）、前記割込み禁止命令を実行するように構成されることが望ましい。

【7455】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態として、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【7456】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記割込み禁止命令を実行した後で、前記第1の値を退避する（例えば、フラグレジスタに格納された割込み許可レジスタ2の値をスタックに退避する）ように構成されることが望ましい。

【7457】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態としつつ、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【7458】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記第1の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行するように構成されることが望ましい。

10

【7459】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができる。

【7460】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

20

前記第1の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、

前記データの格納処理、または前記クリア処理が終わった後で、退避していた前記第1の値を復帰させるように構成されることが望ましい。

【7461】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

30

【7462】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記第1の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、

前記データの格納処理、または前記クリア処理が終わった後で、退避していた前記第1の値を復帰させ、

40

復帰させた前記第1の値が割込み禁止状態を示す値である場合、割込み許可命令を実行しないように構成されることが望ましい。

【7463】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。さらに、呼び出された時点で割込み禁止状態であった場合は、割込み禁止状態を維持するために、重

50

複した割込み禁止命令を行わないようにして、プログラムの構成を簡潔かつ小サイズにすることができる。

【7464】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記第1の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、

前記データの格納処理、またはクリア処理が終わった後で、退避していた前記第1の値を復帰させ、

復帰させた前記第1の値が割込み許可状態を示す値である場合、割込み許可命令を実行するように構成されることが望ましい。

【7465】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【7466】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインRAM4203）を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メインRAM4203の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインRAM4203の領域外エリア）を含み、

前記所定処理が、前記遊技用の領域に係る処理から、前記遊技用以外の領域に係る処理として呼び出される際に、前記第1の値は使用されず、前記第2の値に所定の値がセットされる（例えば、割込み許可レジスタ1に「0」がセットされる）ように構成されることが望ましい。

【7467】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【7468】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、

前記所定処理が、前記遊技用の領域に係る処理から、前記遊技用以外の領域に係る処理として呼び出された後、前記遊技用の領域に係る処理に戻る際に、前記第1の値が、前記

10

20

30

40

50

第2の値にセットされる（例えば、割込み許可レジスタ2の値が割込み許可レジスタ1にセットされる）ように構成されることが望ましい。

【7469】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【7470】

上記構成の遊技機によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【7471】

また、上記構成の遊技機によれば、所定領域のクリア処理やデータのセット処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を保存するとともに、当該呼び出される処理において割込み禁止状態で処理を行い、その後、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【7472】

さらに、プログラムにおいて、割込み制御状態の制御、所定領域のクリア処理、及び当該所定処理へのデータの格納処理がひとまとまりに記述されることで、管理上、及び処理上の一層の効率化が図られる。

【7473】

<付記H-2>

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当たり遊技状態（所謂「大当たり」）に移行する。

【7474】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ROM（Read Only Memory）とRAM（Random Access Memory）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2021-53443号公報）。

【7475】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ROMに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を含む領域外エリアに区分し、RAMに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ROMの遊技用エリアとRAMの遊技用エリアをバンク0に割り当て、ROMの領域外エリアとRAMの領域外エリアをバンク1に割り当てている。

【7476】

また、データの演算や記憶に用いられるレジスタの一部は、バンクごとに設けられ、さらに、データを一時的に保持するためのメモリ領域であるスタックにおける現在の操作位置を示すスタックポインタも、バンクごとに設定される。

【7477】

10

20

30

40

50

このように、バンクごとにROMとRAMで別の領域を割り当て、さらに、レジスタやスタックを別個に設定することによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【7478】

しかしながら、初期化処理におけるスタックポインタの設定は、RAMの遊技用エリアに関しては、バンク0に係る処理（プログラム）によって行い、RAMの領域外エリアに関しては、バンク0からバンク切り替えを行って、バンク1に係る処理（プログラム）を行う必要があるものの、当該スタックポインタの設定を行う処理やバンク切り替えのタイミング・順序について、効率的かつ簡潔な構成となるように考慮されたものはなかった。また、初期化処理においてRAMをクリアする場合にも、その範囲を決定する処理について、効率的でかつ簡潔な構成となるように考慮されたものはなかった。

【7479】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行い、RAMのクリア範囲を決定する初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【7480】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインCPU4201）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインRAM4203）と、を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メインRAM4203の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインRAM4203の領域外エリア）を含み、

さらに、前記遊技用の領域に設けられたスタック（例えば、スタックエリア（遊技用エリア））は前記遊技用の領域に係る処理によって利用され、前記遊技用以外の領域に設けられたスタック（例えば、スタックエリア（領域外エリア））は前記遊技用以外の領域に係る処理によって利用され、

前記遊技用以外の領域に係る処理が最初に呼び出された場合に、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定することを特徴とする（例えば、第3実施形態に係るパチンコ機）。

【7481】

このような本発明の構成によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行うことができ、スタックエリアの設定に係る初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

【7482】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用の領域に係る処理から呼び出され、

前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定した後に、指定領域のCRC算出（例えば、メインRAM4203の遊技用エリア、及び領域外エリアに関するCRC算出）を行うように構成される。

【7483】

このような本発明の構成によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行うことができ、スタックエリアの設定に係る初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができることが望ましい。

【7484】

好適には、本発明に係る遊技機は、

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

10

20

30

40

50

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行うように構成されることが望ましい。

【7485】

このような本発明の構成によれば、電源投入の前後において、メインRAMの指定領域に関して異常を検知することができる。

【7486】

好適には、本発明に係る遊技機は、

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

前記電源投入時のCRC算出と、前記電断時のCRC算出は共通の処理であるように構成されることが望ましい。

【7487】

このような本発明の構成によれば、電源投入の前後において、メインRAMの指定領域に関して異常を検知することができる。

【7488】

好適には、本発明に係る遊技機は、

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

前記電源投入時に、起動状態（例えば、電断復帰、設定確認、メインRAM4203のクリア、及び設定変更）に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲（例えば、メインRAM4203においてデータをクリアする範囲）が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致しなかった場合であって、電源投入時に設定変更が指示されている場合、前記クリア範囲の先頭アドレスに、異常時に設定されるクリア範囲の先頭アドレス（例えば、異常時RAMクリア範囲先頭アドレス）を設定するように構成されることが望ましい。

【7489】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができる。

【7490】

好適には、本発明に係る遊技機は、

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記クリア範囲を決定するクリア範囲判定データ（例えば、メインRAM4203の遊技用エリアに係るクリア範囲先頭アドレスの下位1バイト）は、前記遊技用の領域に係る処理において設定され、

前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用以外の領域についてのクリア範囲を、前記クリア範囲判定データに基づいて決定するように構成されることが望ましい。

【7491】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができ、さらに、遊技用エリアについて判定されたクリア範囲の一部に基づいて、領域外エリアのクリア範囲を決定することにより、処理が効率化されるとともに、プログラムのサイズを小さくすることができる。

【7492】

好適には、本発明に係る遊技機は、

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段（例えば、設定キー差込口4174）、及び第2入力手段（例えば、RAMクリアスイッチ4176）を備え、電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、設定変更中の電断復帰である場合、今回の電源投入時における前記第1入力手段、及び前記第2入力手段の状態情報に、前回の前記第1入力手段、及び前記第2入力手段の状態情報をセットするように構成されることが望ましい。

【7493】

10

このような本発明の構成によれば、前回、設定変更の途中で電断が発生した場合であっても、電源投入時に続けて設定変更を行うことができる。

【7494】

好適には、本発明に係る遊技機は、

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段、及び第2入力手段を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

20

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段と前記第2入力手段がオフの場合（例えば、起動状態が電断復帰である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定するように構成されることが望ましい。

【7495】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができる。

【7496】

好適には、本発明に係る遊技機は、

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

30

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段、及び第2入力手段を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段がオンの場合（例えば、起動状態が、設定確認、または設定変更である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定しないように構成されることが望ましい。

【7497】

40

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができる。

【7498】

好適には、本発明に係る遊技機は、

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段、及び第2入力手段を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

50

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段と前記第2入力手段がオンの場合（例えば、起動状態が設定変更である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段がオフ、かつ前記第2入力手段がオンの場合（例えば、起動状態がメインRAM 4203のクリアである場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段と前記第2入力手段がオフの場合（例えば、起動状態が電断復帰である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、

前記設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを記憶する記憶領域と、前記電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを記憶する記憶領域（例えば、レジスタ）は同じであるように構成されることが望ましい。

【7499】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができ、クリア範囲が同じ記憶領域に記憶されることで、メインRAM 4203の領域外エリアのクリア範囲を決定する場合に1つの記憶領域を参照するだけでよく、処理が単純化、効率化される。

【7500】

上記構成の遊技機によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定等の初期化処理や、そのためのバンク切り替えを、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

【7501】

<付記H-3>

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【7502】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ROM（Read Only Memory）とRAM（Random Access Memory）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2021-53443号公報）。

【7503】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ROMに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を含む領域外エリアに区分し、RAMに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ROMの遊技用エリアとRAMの遊技用エリアをバンク0に割り当て、ROMの領域外エリアとRAMの領域外エリアをバンク1に割り当てている。

【7504】

また、データの演算や記憶に用いられるレジスタの一部は、バンクごとに設けられ、さらに、データを一時的に保持するためのメモリ領域であるスタックにおける現在の操作位置を示すスタックポインタも、バンクごとに設定される。

【7505】

このように、バンクごとにROMとRAMで別の領域を割り当て、さらに、レジスタやスタックを別個に設定することによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【7506】

このような、遊技用エリアと領域外エリアが設定された遊技機では、初期化処理において、遊技用エリアに関するクリア処理と、領域外エリアに関するクリア処理を別個に行う必要がある、さらに、遊技機の起動時の状況に応じて、RAMのクリア範囲を調整する必要がある。

10

【7507】

また、従来の構成では、所定の処理を行う場合に、バンクの切り替えが行われると、その間の割込み禁止、割込み許可の設定が保持されない場合があり、そのために、バンクの切り替えが行われる場合に、所定のフラグをオン、オフするなどして割込み禁止、割込み許可の設定を管理し、また、そのような所定のフラグのオン、オフについても、タイミングや処理順序を意識して行う必要があった。

【7508】

しかしながら、このようなRAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定するよう考慮されたものはなく、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができるような構成はなかった。

20

【7509】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、RAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定し、また、所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【7510】

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

30

【7511】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインCPU4201）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインRAM4203）と、を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メインRAM4203の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインRAM4203の領域外エリア）を含み、

電源投入時に、前記遊技用の領域、及び前記遊技用以外の領域の少なくとも一部をクリアするクリア制御が実行され、

40

前記クリア制御は、

前記遊技用以外の領域をクリアする場合、そのクリア範囲を、前記遊技用の領域のクリア範囲（遊技用の領域のクリア範囲を指定する情報であって、例えば、遊技用の領域のクリア範囲の先頭アドレスの下位1バイト）に応じて設定可能とすることを特徴とする（例えば、第3実施形態に係るパチンコ機）。

【7512】

このような本発明の構成によれば、RAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定することができ、これによって、当該クリア処理の効率化を図ることができ、さらに、プログラムの構成を簡潔にし、かつプロ

50

グラムのサイズを小さくすることができる。

【7513】

好適には、本発明に係る遊技機は、
前記クリア制御は、

電源投入時の起動状態が電断復帰でない場合に、前記遊技用の領域に記憶された戻り番地を保護するために、クリア範囲を調整する（例えば、スタックエリア（遊技用エリア）のスタックポインタSPの初期設定アドレスから数バイト分をクリア範囲から除外する）ように構成されることが望ましい。

【7514】

このような本発明の構成によれば、呼び出したプログラムが戻り番地に正常に戻ることができ、正常なクリア処理が担保される。

10

【7515】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記クリア制御は、前記記憶手段に異常が生じたと判定された場合に、

前記遊技用以外の領域の対応するクリア範囲をクリアし、

改めて、性能表示モニタを制御するための設定値を、前記遊技用以外の領域に格納する（例えば、性能モニタ制御イニシャルテーブルをメインRAM4203の作業領域（領域外エリア）に格納する）ように構成されることが望ましい。

【7516】

このような本発明の構成によれば、遊技用以外の領域のすべてがクリアされた場合であっても、性能表示モニタを制御するための初期値（例えば、LEDの設定等に関する初期値）が設定されるため、電源投入後に、当該初期値に基づいて性能表示モニタの制御を開始することができる。

20

【7517】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記クリア制御は、前記記憶手段に異常が生じていないと判定された場合に、

性能表示モニタを制御するための設定値を、前記記憶手段に格納することなく、

電源投入時の初期化用設定値を、前記遊技用以外の領域に格納する（例えば、電源投入時初期化用データをメインRAM4203の作業領域（領域外エリア）に格納する）ように構成されることが望ましい。

30

【7518】

このような本発明の構成によれば、遊技用以外の領域の一部がクリアされた場合であっても、電源投入時の初期化用設定値（例えば、LEDの設定等に関する設定値）が格納されるため、電源投入後に、当該設定値に基づいて制御を開始することができる。

【7519】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記クリア制御は、

電源投入時の起動状態が電断復帰でない場合に、前記遊技用の領域に記憶された戻り番地を保護するために、クリア範囲を調整し、

その後、調整後のクリア範囲に基づいて、前記遊技用の領域をクリアするように構成される。

40

【7520】

このような本発明の構成によれば、RAMのクリア処理に関し、電源投入時の起動状態に応じて、RAMのクリア範囲を効果的に切り分けることができることが望ましい。

【7521】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記クリア制御は、

前記遊技用以外の領域のクリア範囲を、前記遊技用の領域のクリア範囲に対応付けられた判定データ（例えば、RAMクリア範囲判定データ）に応じて設定可能とし、

前記判定データを前記遊技用以外の領域とは異なる領域（例えば、所定のレジスタ）

50

に退避した後、前記遊技用以外の領域のクリア範囲をクリアするように構成されることが望ましい。

【7522】

このような本発明の構成によれば、遊技用の領域のクリア範囲、及び遊技用以外の領域のクリア範囲を識別可能な判定データを、遊技用以外の領域のクリア範囲をクリアした後も利用可能とすることができ、判定データが利用可能なタイミングを意識する必要がなくなる。

【7523】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演算処理手段は、

所定処理（例えば、データの格納処理や所定領域のクリア処理）を実行する際に、割込み禁止状態か割込み許可状態かを示す割込み制御状態（例えば、割込み許可レジスタ）を退避するように構成されることが望ましい。

【7524】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【7525】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演算処理手段は、

所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値（例えば、割込み許可レジスタ2の値）、第2の値（例えば、割込み許可レジスタ1の値）で管理され、

前記第1の値、及び第2の値は、前記割込み禁止命令、及び前記割込み許可命令によって同じ値に設定される（例えば、割込み禁止命令では禁止「0」、割込み許可命令では許可「1」）ように構成されることが望ましい。

【7526】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【7527】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演算処理手段は、

所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、

前記割込み制御状態を退避した後で（例えば、割込み許可レジスタ2の値がフラグレジスタに格納された後で）、前記割込み禁止命令を実行するように構成されることが望ましい。

【7528】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態として、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【7529】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演算処理手段は、

所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、

10

20

30

40

50

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記割込み禁止命令を実行した後で、前記第1の値を退避する（例えば、フラグレジスタに格納された割込み許可レジスタ2の値をスタックに退避する）ように構成されることが望ましい。

【7530】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態として、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

10

【7531】

上記構成の遊技機によれば、RAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定することができ、これによって、当該クリア処理の効率化を図ることができ、さらに、プログラムの構成を簡潔にし、かつプログラムのサイズを小さくすることができる。また、所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態が退避されるので、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【7532】

<付記H-4>

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

20

【7533】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、パチンコ遊技機の電断時等に発生する外部割込み要求に応じて、割込み処理を実行するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2021-53443号公報）。

30

【7534】

このようなパチンコ遊技機の割込み処理では、入力ポートの状態を読み出して、電断信号を検知中であると判定した場合、所定フラグをオンにセットし、他の処理は、当該所定フラグがオンの状態である場合に、所定の電断処理を行うように構成される。

【7535】

しかしながら、このようなパチンコ遊技機の構成では、割込み処理を開始した後に、他の割込み要因が発生すると、そのような状況を想定してプログラムを作成しなければならず、プログラムが複雑になるとともに、そのサイズが大きくなるという問題がある。また、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題については、上記のような割込みに関連するものだけではない。

40

【7536】

また、割込み処理を開始した後に、他の割込み要因が発生するという状況を想定するために、電断に係る割込処理を早急に行うことができないという問題が生じ、また、それぞれの割込み要因に対応する割込み処理に関して、実行タイミングや処理順を考慮する必要がある。

【7537】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができる遊技機を提供することを目的とする。また、割込み処理の対応や他の要因により、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題を解決す

50

ることができる遊技機を提供することも目的とする。

【7538】

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

【7539】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインCPU4201）を備え、

前記演算処理手段は、

割込み要因が電断である割込みを検知した場合に、電断に係る割込み処理（例えば、図131に示す外部マスカブル割込み処理）を実行し、

前記電断に係る割込み処理において、割込み要因がタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタPTC2）である割込み処理（例えば、図132に示すシステムタイマ割込み処理）を実行しないように設定することを特徴とする（例えば、第3実施形態に係るパチンコ機）。

【7540】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。また、上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【7541】

好適には、本発明に係る遊技機は、

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインRAM4203）を備え、

前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレス（例えば、対応する割込み処理の開始アドレス）を有する設定領域が記憶され、

前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行するように構成されることが望ましい。

【7542】

このような本発明の構成によれば、割込み要因に応じて、対応する割込み処理が実行されるように構成され、対応するエントリアドレスに割込み処理を記述するだけで、割込み要因ごとの個別の処理を設定することができる。

【7543】

好適には、本発明に係る遊技機は、

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、

前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレスを有する設定領域が記憶され、

前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行し、

前記設定領域は、割込み要因ごとに、前記エントリアドレスと、対応する割込み処理の優先順位を含み、

前記エントリアドレスと前記優先順位は、所定のデータ（例えば、ビット「0」）によって区切られているように構成されることが望ましい。

【7544】

このような本発明の構成によれば、割込み要因に応じて、対応する割込み処理が実行されるように構成されるときともに、割込み要因の優先順位を設定することができる。

【 7 5 4 5 】

好適には、本発明に係る遊技機は、

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、

前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレスを有する設定領域が記憶され、

前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行し、

前記設定領域には、前記割込み要因として、複数のタイマカウンタの割込み（例えば、タイマカウンタ P T C 0 ~ P T C 2 ）、複数の非同期シリアル送受信の受信割込み（例えば、非同期シリアル送受信 R X 0 、 R X 1 ）、及び少なくとも外部端子（ X I N T ）から入力される外部割込みに係るエントリアドレスと優先順位を含むことができるように構成されることが望ましい。

10

【 7 5 4 6 】

このような本発明の構成によれば、複数の異なる割込み要因に対して、対応する割込み処理を設定することができる。

【 7 5 4 7 】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記電断に係る割込み処理は、割込み要因がタイマカウンタである割込み処理を実行しないように設定するため、マスクデータを専用のレジスタ（例えば、割込み要因マスクレジスタ）に記憶し（例えば、割込み要因マスクで割込みマスクレジスタを更新し）、

20

前記マスクデータの各ビットは、そのビットに対応する割込み要因が発生した場合に、対応する割込み処理を実行するか否かを決定するために用いられるように構成されることが望ましい。

【 7 5 4 8 】

このような本発明の構成によれば、マスクデータの内容を調整することによって、特定の割込み要因に対応する割込み処理を実行するか否かを制御することができる。

【 7 5 4 9 】

好適には、本発明に係る遊技機は、

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、

30

前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタ P T C 2 ）である割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、前記遊技用以外の領域に関し、異常状態監視処理（例えば、図 1 3 5 に示す異常状態監視処理（領域外））を実行するように構成されることが望ましい。

【 7 5 5 0 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。

40

【 7 5 5 1 】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、 L E D の点灯データを出力する点灯データ出

50

力処理（例えば、図 1 3 6 の遊技 L E D 点灯データ出力処理）を実行し、

前記点灯データ出力処理は、図柄表示を行うための遊技 L E D に関する L E D コモンデータに係る更新処理を 1 命令で行い、

前記更新処理は、前記 L E D コモンデータに 1 を加算した場合に、

前記加算の結果が、指定した最大値以上である場合に、第 1 計算結果領域に 0 をセットするとともに、第 2 計算結果領域にも 0 をセットし、

前記加算の結果が、指定した最大値未満である場合に、第 1 計算結果領域に前記加算の結果をセットするとともに、第 2 計算結果領域にも前記加算の結果をセットする（例えば、図 1 3 6 のステップ S 4 4 8 2 に示す処理）ように構成されることが望ましい。

【 7 5 5 2 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。また、図柄表示を行うための遊技 L E D に関する L E D コモンデータに係る更新処理であって、条件に応じて、第 2 計算結果領域にも値をセットする処理を 1 命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。

【 7 5 5 3 】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、L E D の点灯データを出力する点灯データ出力処理を実行し、

前記点灯データ出力処理は、図柄表示を行うための遊技 L E D に関する L E D コモンデータに係る更新処理を 1 命令で行い、

前記更新処理は、前記 L E D コモンデータに 1 を加算した場合に、

前記加算の結果が、指定した最大値以上である場合に、第 1 計算結果領域に 0 をセットするとともに、第 2 計算結果領域にも 0 をセットし、

前記加算の結果が、指定した最大値未満である場合に、第 1 計算結果領域に前記加算の結果をセットするとともに、第 2 計算結果領域にも前記加算の結果をセットし、

前記第 2 計算結果領域にセットされた値を、前記遊技 L E D の L E D データを格納する領域の数で除算し、商を前記第 2 計算結果領域にセットし、余りを第 3 計算結果領域にセットする（例えば、図 1 3 6 のステップ S 4 4 8 3 に示す処理）ように構成されることが望ましい。

【 7 5 5 4 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。また、図柄表示を行うための遊技 L E D に関する L E D コモンデータに係る更新処理であって、条件に応じて、第 2 計算結果領域にも値をセットする処理を 1 命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。

【 7 5 5 5 】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、ＬＥＤの点灯データを出力する点灯データ出力処理を実行し、

前記点灯データ出力処理は、前記ＬＥＤのダイナミック点灯を行うためのコモンデータの初期値として定数（例えば、ビット列「１０００００００」）を用いるように構成されることが望ましい。

【７５５６】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。

10

【７５５７】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演算処理手段は、

遊技状態に係る情報を更新する遊技状態情報更新処理（例えば、図１３７に示す遊技状態情報更新処理）を実行し、

前記遊技状態情報更新処理は、

指定した領域（例えば、２バイトレジスタ）に記憶されている１バイトデータに基づいて２バイトコマンドを生成するコマンド生成処理を１命令で実行し（例えば、図１３７のステップＳ４５１３に示す処理）、

20

前記コマンド生成処理は、前記１バイトデータを指定したビット位置で振り分け、それぞれ上位ビットに０をセットして１バイトデータとし、これらの１バイトを結合して２バイトデータのコマンドを生成するように構成されることが望ましい。

【７５５８】

このような本発明の構成によれば、２バイトレジスタに記憶されている１バイトデータに基づいて、２バイトコマンドを生成する処理を１命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。

【７５５９】

上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。

30

【７５６０】

また、上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【７５６１】

さらに、他の割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上する。

40

【７５６２】

また、割込み要因に関連するものだけでなく、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題を解決することができる。

<付記：第４のパチンコ遊技機>

従来、始動口への遊技球の入球を契機に、図柄表示装置で特別図柄を変動表示し、その表示結果が予め定めた特定表示態様となることを条件として大当たり遊技状態を制御させるもの（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球に基づき、可変入賞装置（大入賞口）の可動部材を遊技球が入賞困難な状態から入賞し易い状態に変化させ、可変入賞装置に入球した遊技球が可変入賞装置内に設けられた特定領域に入球することを条件として大当たり遊技状態を制御させる遊技機が知られている（所謂２種タイプの遊技

50

機)。

【7563】

また、上記大入賞口や始動口以外にも、遊技領域には普通図柄を作動させる通過ゲートが設けられており、当該通過ゲートに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選が行われる。この普通図柄の抽選に当選すると、特定の始動口に設けられた可動部材(所謂電動チューリップ)が開放する。

そして、こうした可動部材を備えた遊技機のほとんどが、遊技の興趣を高めるために、可動部材が単位時間あたりに開放しやすくなる時短遊技状態と、可動部材が単位時間あたりに開放し難い非時短遊技状態とを有している(特開2009-273866号公報参照)。

10

【7564】

しかしながら、特定の始動口に設けられた可動部材の作動に対しては、時短遊技状態であるときに遊技球が通過ゲートを通過したか、非時短遊技状態であるときに遊技球が通過ゲートを通過したかにしか興味を与えておらず、遊技の興趣の向上を図るには、一層の改善点があった。

【7565】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

【7566】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤(例えば、遊技パネル3100, 4100)と、前記遊技領域に設けられた始動領域(例えば、第1始動口3120)への遊技球の進入を検出する始動領域検出手段(例えば、第1始動口スイッチ3121)と、前記遊技領域に設けられた通過領域(第1通過ゲート3126A)への遊技球の進入を検出する通過領域検出手段(例えば、第1通過ゲートスイッチ3127A)と、前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れやすい開放状態と受け入れ難い閉鎖状態とに変化可能な始動可変入賞装置(例えば、普通電動役物3146)と、前記通過領域検出手段によって遊技球が検出されたことを条件に、前記始動可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に変化させるか否かの開閉判定を行う普通遊技判定手段(例えば、メインCPU201)と、普通図柄表示装置に普通図柄の可変表示を開始させ、所定の可変表示時間の経過後に、普通図柄表示装置に普通図柄を停止表示させる制御を行う普通図柄表示制御手段(例えば、メインCPU201)と、前記始動可変入賞装置を前記開放状態と前記閉鎖状態とに変化させる開放態様を決定する開放態様決定手段(例えば、メインCPU201)と、前記普通図柄表示制御手段によって特定の普通図柄が停止表示されると、前記開放態様決定手段により決定された開放態様により、前記始動可変入賞装置を前記開放状態と前記閉鎖状態とに変化させる開閉制御を行う始動開閉制御手段(例えば、メインCPU201)と、前記始動領域検出手段によって遊技球が検出されたことを契機とした特別条件(例えば、C時短図柄が停止表示されること)が成立することにより、所定の遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段(例えば、メインCPU201)と、を備え、

20

30

前記普通遊技判定手段は、前記普通図柄表示制御手段によって普通図柄の可変表示が開始されるときに遊技状態に基づいて、前記開閉判定を行い、前記開放態様決定手段は、前記普通図柄表示制御手段によって特定の普通図柄が停止表示されるときに遊技状態に基づいて、前記開放態様を決定可能であることを特徴とする。

40

【7567】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記始動可変入賞装置への遊技球の進入を検出する始動可変入賞装置検出手段(例えば、第2始動口スイッチ3141)と、前記始動領域検出手段によって遊技球が検出されたことを契機として、第1の移行条件(例えば、「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合)が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行う第1特別遊技制御手段(例えば、メインCPU201)と、前記始動可変入賞装置検出手段によって遊技球が検出されたことを契機として、第2の移行

50

条件（例えば、Vアタッカー3152に進入した遊技球がV入賞口を通過した場合）が成立すると、前記特別遊技の制御を行う第2特別遊技制御手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

前記第1の移行条件よりも前記第2の移行条件の方が成立しやすく設定されていることが望ましい。

【7568】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記始動領域検出手段によって遊技球が検出されたことを条件に、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段（例えば、メインCPU201）と、特別図柄表示装置に特別図柄の可変表示を開始させ、所定の可変表示時間の経過後に、特別図柄表示装置に特別図柄を停止表示させる制御を行う特別図柄表示制御手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

10

前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技の制御を行わないと判定され、前記特別図柄表示制御手段によって特定の特別図柄（例えば、C時短図柄等）が停止表示されると、特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態からなる時短遊技状態）に移行させ、特定遊技状態の制御可能であることが望ましい。

【7569】

好適には、本発明に係る遊技機は、普通図柄の可変表示時間よりも長い特別図柄の第1可変表示時間と、普通図柄の可変表示時間よりも短い特別図柄の第2可変表示時間とが少なくとも含まれた複数の特別図柄の可変表示時間に対して、それぞれの特別図柄の可変表示時間の選択率が異なって規定された複数の変動時間テーブル（例えば、図113～図116に示す特別図柄の変動パターンテーブル）を記憶している変動時間テーブル記憶手段（例えば、メインROM202）と、所定の変更条件（例えば、小当り図柄切替情報やリミッタ機能の作動の有無等）により、前記変動時間テーブル記憶手段に記憶された複数の変動時間テーブルの中から1つの変動時間テーブルを決定する変動時間テーブル決定手段（例えば、メインCPU201）と、特別図柄の可変表示時間を決定する特別図柄変動時間決定手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

20

前記特別図柄変動時間決定手段は、前記変動時間テーブル決定手段によって決定された変動時間テーブルに基づいて、特別図柄の可変表示時間を決定可能であることが望ましい。

30

【7570】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技判定手段による判定結果に応じて、特別図柄表示装置に停止表示させる特別図柄の種類を決定する特別図柄決定手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

前記特別図柄決定手段は、前記特別遊技判定手段により第1の利益を付与することが可能な第1の特別遊技の制御を行うと判定されると第1の特別の特別図柄（例えば、大当り図柄）を決定し、前記第1の利益よりも利益率の低い第2の利益を付与することが可能な第2の特別遊技の制御を行うと判定されると第2の特別の特別図柄（例えば、小当り図柄切替情報に対応する「役物開放当り」の図柄）を決定可能であり、前記変動時間テーブル決定手段は、前記特別図柄表示制御手段によって前記第2の特別の特別図柄が停止表示されると、次回以降の特別図柄の可変表示時間を決定するに際し、前記変動時間テーブル記憶手段に記憶された複数の変動時間テーブル（例えば、図113（1）～（3）に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3、図114（1）～（3）に示すC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルC1～C3）の中から特殊の変動時間テーブルを決定可能であることが望ましい。

40

【7571】

好適には、本発明に係る遊技機は、特定条件（A時短遊技状態）下における前記特別遊技の制御が行われた回数を計数する特別遊技回数計数手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技回数計数手段によって特定の回数（例えば、リ

50

ミッタ回数)が計数されると、遊技者にとって不利な通常遊技状態に移行可能であり、前記変動時間テーブル決定手段は、前記特別遊技回数計数手段によって特定の回数が計数されると、所定の終了条件が成立するまでは、前記特別図柄の第1可変表示時間よりも前記特別図柄の第2可変表示時間の方を実行する割合が高い特定の変動時間テーブル(例えば、図116に示す特別図柄の変動パターンテーブルZ1、Z2)を決定可能であることが望ましい。

【7572】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記特別図柄表示制御手段によって前記特定の特別図柄(例えば、C時短図柄)が停止表示されると、前記特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態からなる時短遊技状態であって、主としてC時短遊技状態)に移行させ、第1終了条件の成立後(例えば、1回の特別図柄の可変表示)に、前記特定遊技状態の制御を終了し、前記特別図柄表示制御手段によって前記第1の特別の特別図柄(例えば、大当り図柄)が停止表示されると、前記特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態からなる時短遊技状態であって、主としてA時短遊技状態)に移行させ、第2終了条件の成立後(例えば、100回の特別図柄の可変表示)に、前記特定遊技状態の制御を終了し、前記第1終了条件と前記第2終了条件とが異なる終了条件であることが望ましい。

【7573】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技盤は、前記始動領域を、前記通過領域を通過した遊技球の進行方向であって、前記通過領域に近接して前記遊技領域に設けられ、前記通過領域を通過した遊技球は、前記始動領域を通過可能に構成されていることが望ましい。

【7574】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7575】

<付記：第5のパチンコ遊技機>

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させるもの(所謂1種タイプのパチンコ遊技機)や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機が知られている(所謂2種タイプの遊技機)。こうした大当り遊技状態に制御されると、遊技球の入球が容易となるような有利な開放態様(例えば、開放時間29秒×10ラウンド等)で大入賞口が開放され、当該大入賞口に入球した遊技球に対応する賞球が払い出され、遊技者が遊技球を獲得可能に構成されている。

【7576】

また、上記大入賞口や始動口以外にも、遊技領域には普通図柄を作動させる通過口が設けられており、当該通過口に遊技球が通過すると、普通図柄の抽選が行われる。この普通図柄の抽選に当選すると、特定の始動口に設けられた可動部材(所謂電動チューリップ)が開放する。そして、こうした可動部材を備えた遊技機のほとんどが、遊技の興趣を高めるために、可動部材が単位時間あたりに開放しやすくなる時短遊技状態と、可動部材が単位時間あたりに開放し難い非時短遊技状態とを有し、時短遊技状態においては特別図柄の抽選機会を増やしている(特開2009-273866号公報参照)。

【7577】

しかしながら、特許文献1のように時短遊技状態を備えた遊技機にしても、遊技者が遊技球を獲得可能な契機を特別図柄の抽選のみにしてしまうと、遊技性が単調になってしまうことから、遊技の興趣の向上を図るには、一層の改善点があった。

【7578】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

10

20

30

40

50

【7579】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機においては、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤（例えば、遊技パネル5100）と、前記遊技領域に設けられた通常領域（例えば、第1通過口5126A、第2通過口5126B）への遊技球の進入を検出する通常領域検出手段（例えば、第1通過口スイッチ5127A、第2通過口スイッチ5127B）と、前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れやすい開放状態と受け入れ難い閉鎖状態とに変化可能な第1可変入賞装置（例えば、普通電動役物5146）と、前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れやすい開放状態と受け入れ難い閉鎖状態とに変化可能な第2可変入賞装置（例えば、特別電動役物5133）と、前記通常領域検出手段によって遊技球が検出されたことを条件に、前記第1可変入賞装置を開放状態に変化させるか否かの開閉判定を行う通常開閉判定手段（例えば、メインCPU201）と、前記第1可変入賞装置への遊技球の進入を検出する第1可変入賞装置検出手段（例えば、始動口スイッチ5141）と、前記第1可変入賞装置検出手段によって遊技球が検出されたことを条件に、前記第2可変入賞装置を開放状態にさせる特別利益（例えば、小当り）と、前記第2可変入賞装置を開放状態にさせずに、所定の遊技状態を制御可能にさせる状態利益（例えば、時短当り）と、が含まれた複数種類の利益から、いずれかの利益を付与するか否かを判定する利益付与判定手段（例えば、メインCPU201）と、前記第1可変入賞装置が開放状態になりにくい通常遊技状態、または前記第1可変入賞装置が開放状態になりやすい特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）を実行する制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

10

20

前記利益付与判定手段は、前記特別利益または前記状態利益のいずれの利益も付与しないと判定するよりも、前記特別利益または前記状態利益のいずれかの利益を付与すると判定しやすく、前記遊技状態制御手段は、前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定されると、前記特定遊技状態を実行可能となることを特徴とする。

【7580】

好適には、本発明に係る遊技機においては、前記利益付与判定手段は、第1の開放態様により前記第2可変入賞装置を開放状態と閉鎖状態とに変化させる第1の特別遊技（例えば、大当り遊技状態）と、前記第1の開放態様によりも遊技者にとって不利な第2の開放態様により前記第2可変入賞装置を開放状態と閉鎖状態とに変化させる第2の特別遊技（例えば、小当り遊技状態）と、前記状態利益とが含まれた複数種類の利益から、いずれかの利益を付与するか否かを判定するとともに、前記第1の特別遊技よりも、前記第2の特別遊技を付与すると判定しやすいことが望ましい。

30

【7581】

好適には、本発明に係る遊技機においては、前記特定遊技状態において前記利益付与判定手段によって所定回数（例えば、1回の時短回数）の判定が行われると、前記特定遊技状態から前記通常遊技状態を実行可能であり、前記所定回数の判定が行われる前に前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定された場合には、再度所定回数の判定が行われるまで前記特定遊技状態を実行可能となることが望ましい。

【7582】

好適には、本発明に係る遊技機においては、前記特定遊技状態は、前記利益付与判定手段によって前記特別利益を付与すると判定された後に実行可能な第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）と、前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定された後に実行可能な第2特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）と、を含み、前記第1特定遊技状態は、前記第2特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な（例えば、時短回数が多）遊技状態であり、前記遊技状態制御手段は、前記第1特定遊技状態を実行しているときに、前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定された場合には、前記第2特定遊技状態を実行することなく前記第1特定遊技状態を継続して実行可能であることが望ましい。

40

【7583】

好適には、本発明に係る遊技機においては、所定の演出を行う演出手段（例えば、表示

50

装置 7、スピーカー 3 2 及び LED 群 4 6 を制御するサブ制御回路 3 0 0、サブ CPU 3 0 1) と、を備え、

前記演出手段は、前記特別利益が付与されているときには、複数の前記特別利益にわたって実行可能な共通の特別演出（例えば、ボーナスタイム基本演出、またはボーナスタイム特化演出）を行うことが可能であり、前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定されたときには、前記特別演出がさらに延長して継続される旨を示唆する継続特別演出（例えば、巻き戻し演出）を行うことが可能であることが望ましい。

【7 5 8 4】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7 5 8 5】

<付記：第 6 のパチンコ遊技機>

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させるもの（所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機が知られている（所謂 2 種タイプの遊技機）。こうした大当り遊技状態に制御されると、遊技球の入球が容易となるような有利な開放態様（例えば、開放時間 2 9 秒×1 0 ラウンド等）で大入賞口が開放され、当該大入賞口に入球した遊技球に対応する賞球（遊技球）が払い出し可能に構成されている。

【7 5 8 6】

そして、特別図柄の抽選の結果に基づいて、遊技の興趣の向上を図るために、第 1 のリーチ演出（ロングリーチ、SP リーチ）を行った後に、発展的に第 2 のリーチ演出（SP SP リーチ）を行う遊技機が知られている（特開 2 0 1 3 - 2 3 6 8 5 0 号公報参照）。

【7 5 8 7】

しかしながら、第 1 のリーチ演出や第 2 のリーチ演出等の関連性を高め、リーチ演出等の演出をさらに向上させることにより、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【7 5 8 8】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

【7 5 8 9】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると識別図柄の変動表示を行うことが可能な遊技機であって、

前記識別図柄の変動表示が行われているときに所定の演出を行う演出実行手段（例えば、表示装置 7、スピーカ 3 2、LED 群 4 6、演出用役物群 5 8 及び演出ボタン装置 6 3 1 0 を制御するサブ制御回路 3 0 0、サブ CPU 3 0 1) と、を備え、

前記演出実行手段は、第 1 の演出（例えば、桜蓄積予告）を行うことにより第 1 の演出実行条件（例えば、極決戦への道アイコンの獲得）が成立すると、第 2 の演出（例えば、極決戦への道）を実行可能であり、前記第 1 の演出とは異なる第 3 の演出（例えば、擬似連演出）を行うことにより第 2 の演出実行条件（例えば、5 個のキャラアイコンの表示）が成立すると、第 4 の演出（例えば、決戦への道）を実行可能であり、前記第 2 の演出と前記第 4 の演出とは、同種の特定の演出（例えば、1 0 個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を実行可能であることを特徴とする。

【7 5 9 0】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記第 1 の演出として、演出が段階的に進行する段階演出（例えば、桜蓄積予告）と、所定の発展情報（例えば、キャラアイコン）を表示することが可能な第 1 発展表示演出（例えば、キャラアイコン数を示す文字画像の「1 人結集中」等を表示したり、西軍アイコン表示部等にアイコン表示画像が点灯表示されたりする演出）と行うことが可能であることが望ましい。

10

20

30

40

50

【7591】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記第3の演出として、変動表示している前記識別図柄を一時的に仮停止表示させて、その仮停止表示させた前記識別図柄を再び変動表示させる擬似連演出を複数回行うことが可能であるとともに、前記擬似連演出を行うごとに、所定の発展情報（例えば、キャラアイコン）を表示することが可能な第2発展表示演出（例えば、1または複数のキャラアイコンが停止表示されたり、西軍アイコン表示部等にアイコン表示画像が点灯表示されたりする演出）を行うことが可能であることが望ましい。

【7592】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができる演出操作部（例えば、演出ボタン装置6310が有する第1演出操作部6311と、第2演出操作部6312）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定の演出として、遊技者に前記演出操作部への所定の操作回数の操作を行わせる操作演出（例えば、決戦への道または極決戦への道における1回操作演出）を行うことが可能であり、前記第2の演出における前記操作演出の操作回数の方が、前記第4の演出における前記操作演出の操作回数よりも、操作回数が多いことが望ましい。

【7593】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記第2の演出または前記第4の演出を行うことにより第3の演出実行条件（例えば、キャラアイコンの10個未満）が成立すると、第5の演出（例えば、対決リーチ）を実行可能であり、前記特定の演出として、所定の発展情報を表示し、表示した発展情報に応じて進行していく発展進行演出（例えば、10個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を行うことが可能であり、前記第5の演出として、前記発展進行演出において進行して表示された前記発展情報と関連した発展演出（例えば、援護アイコンによる演出）を行うことが可能であることが望ましい。

【7594】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、メインCPU201）と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な第1の特別遊技（例えば、大当り遊技）の制御を行うか否かの判定を行う第1特別遊技判定手段（例えば、メインCPU201）と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報に基づいて、前記第1の特別遊技よりも利益の低い第2の特別遊技（例えば、小当り遊技）の制御を行うか否かの判定を行う第2特別遊技判定手段（例えば、メインCPU201）と、前記第1特別遊技判定手段によって前記第1特別遊技の制御を行うと判定されることを条件に前記第1特別遊技の制御を行い、前記第2特別遊技判定手段によって前記第2特別遊技の制御を行うと判定されることを条件に前記第2特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段（例えば、メインCPU201）と、前記第1特別遊技判定手段及び前記第2特別遊技判定手段が判定を行うことができない状態で前記所定の始動条件が成立すると、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段（例えば、特別図柄始動記憶領域を有するメインRAM203）と、前記第1特別遊技判定手段及び前記第2特別遊技判定手段が判定を行うよりも前に、前記保留記憶手段に記憶された始動情報に基づいて、前記第1特別遊技または前記第2特別遊技の制御を行うか否かの判定を行うことが可能な事前判定手段（例えば、メインCPU201）と、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出期間にわたって事前演出（例えば、蓮の花予告）を行うことが可能な事前演出実行手段（例えば、表示装置7、スピーカ32、LED群46、演出用役物群58及び演出ボタン装置6310を制御するサブ制御回路300、サブCPU301）と、を備え、

前記事前演出実行手段は、前記所定の演出期間の間に、前記特別遊技制御手段によって前記第2の特別遊技の制御が行われたとしても、前記事前演出を継続して行うことが可能

10

20

30

40

50

であることが望ましい。

【7595】

好適には、本発明に係る遊技機において、第1の始動条件または第2の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、メインCPU201）と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段（例えば、メインCPU201）と、前記特別遊技判定手段が判定を行うことができない状態で前記第1の始動条件が成立すると、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を第1の保留個数まで記憶することが可能な第1保留記憶手段（例えば、第1特別図柄始動記憶領域（1）～（4）を有するメインRAM203）と、前記特別遊技判定手段が判定を行うことができない状態で前記第2の始動条件が成立すると、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を第2の保留個数まで記憶することが可能な第2保留記憶手段（例えば、第2特別図柄始動記憶領域（1）及び（2）を有するメインRAM203）と、前記特別遊技判定手段が判定を行うよりも前に、前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段に記憶された始動情報に基づいて、前記特別遊技の制御を行うか否かの判定を行うことが可能な事前判定手段（例えば、メインCPU201）と、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、保留事前演出（例えば、扇子予告）を行うことが可能な事前演出実行手段（例えば、表示装置7、スピーカ32、LED群46、演出用役物群58及び演出ボタン装置6310を制御するサブ制御回路300、サブCPU301）と、を備え、

前記事前演出実行手段は、前記第2保留記憶手段に所定の保留個数（例えば、2個）の始動情報が記憶されているときに、前記第1保留記憶手段に記憶された始動情報に基づいた保留事前演出を行うことが可能であることが望ましい。

【7596】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができる演出操作部（例えば、演出ボタン装置6310が有する第1演出操作部6311と、第2演出操作部6312）と、前記演出操作部に対する操作を検出する操作検出手段（例えば、演出ボタン装置6310が有する第1～3操作部検出スイッチ）と、前記操作検出手段によって検出された操作を有効であるか無効であるかを判定する操作判定手段（例えば、サブCPU301）と、を更に備え、

前記操作判定手段は、前記演出操作部に対する複数回の操作を受け付けることができる受付時間があるとき、前記受付時間の開示時期に設定された開始準備期間は、前記演出操作部に対する操作を無効と判定し、前記受付時間の終了時期に設定された終了準備期間は、前記演出操作部に対する操作を無効と判定し、前記開始準備期間の終了から終了準備期間の開始までに設定された操作有効期間は、前記演出操作部に対する操作を有効と判定するが、前記操作有効期間に検出された操作を有効と判定してから、次の操作を有効と判定するまでの操作無効期間を設定可能であり、前記操作無効期間は、前記操作有効期間に有効と判定された操作に基づく演出によって、異なる期間に設定されることが望ましい。

【7597】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができ、複数種類の操作態様を実行可能な演出操作部（例えば、演出ボタン装置6310）と、前記演出操作部を表示する操作表示演出（例えば、演出ボタン状態画像の表示）を行うことが可能な操作表示演出実行手段（例えば、表示装置7、スピーカ32、LED群46、演出用役物群58及び演出ボタン装置6310を制御するサブ制御回路300、サブCPU301）と、を備え、

前記操作表示演出実行手段は、操作すべき前記演出操作部の操作態様の変化に応じて、前記操作表示演出を行うことが望ましい。

【7598】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができ、複数種類の操作態様を実行可能な演出操作部（例えば、演出ボタン装置6310）と、遊技者によって所定の遊技が行われたときから所定時間が経過したことを含む所定条件が

成立すると、前記演出操作部の操作態様を初期の操作態様に戻す操作態様復帰手段（例えば、ボタン制御回路 310、サブ制御回路 300 及びサブ CPU 301）と、を備えることが望ましい。

【7599】

好適には、本発明に係る遊技機において、第 1 の始動条件が成立すると、第 1 報知図柄（例えば、第 1 特別図柄）の変動表示を開始させ、所定の変動時間が経過すると、第 1 報知図柄を所定の停止態様で停止表示させる第 1 報知図柄表示制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、第 2 の始動条件が成立すると、第 2 報知図柄（例えば、第 2 特別図柄）の変動表示を開始させ、所定の変動時間が経過すると、第 2 報知図柄を所定の停止態様で停止表示させる第 2 報知図柄表示制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、前記第 1 報知図柄表示制御手段によって特定の停止態様で第 1 報知図柄が停止表示されるか、前記第 2 報知図柄表示制御手段によって特定の停止態様で第 2 報知図柄が停止表示されると、通常遊技状態から特定遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、遊技に関する外部情報を所定の外部装置に出力する外部情報出力手段（例えば、外部端子板 184）と、を備え、

前記第 1 報知図柄表示制御手段による第 1 報知図柄の変動表示と、前記第 2 報知図柄表示制御手段による第 2 報知図柄の変動表示とを並行して実行可能であり、前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 1 報知図柄及び前記第 2 報知図柄の停止表示が所定回数行われると、前記特定遊技状態から前記通常遊技状態を制御し、前記外部情報出力手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特定遊技状態が制御されてから前記通常遊技状態が制御されるまでの出力期間に特定の外部情報（例えば、外部情報 3）を継続して出力することに加え、前記特定遊技状態が制御されている場合に前記第 1 報知図柄表示制御手段による第 1 報知図柄の変動表示が開始された場合には、第 1 報知図柄の停止表示が行われるまでの第 1 追加期間と、前記特定遊技状態が制御されている場合に前記第 2 報知図柄表示制御手段による第 2 報知図柄の変動表示が開始された場合には、第 2 報知図柄の停止表示が行われるまでの第 2 追加期間とでも、前記特定外部情報を継続して出力することが望ましい。

【7600】

また、「発展情報」とは、遊技や演出が進行する際に表示される情報であり、これから進行する演出内容が示された文字情報、所定のキャラクタが表示されたキャラアイコン情報、表示されたキャラアイコンの個数を表示する個数情報、既に行われた擬似連回数を表示する回数情報、これから進行する演出までの時間情報等の情報であり、数字、文字、図形、記号等からなる発展図柄を意味するものである。

【7601】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7602】

<付記：第 7 のパチンコ遊技機（その 1）>

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンと称される回胴式遊技機）も知られている。

【7603】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられてい

る（特開 2013-59682 号公報参照）。

【7604】

そして、遊技機の遊技状態や遊技状況等に応じて適切な演出を行い、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【7605】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【7606】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第 7 のパチンコ遊技機）は、識別図柄の可変表示を実行可能な遊技機において、

所定の演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置 7、スピーカ 32 及び LED 群 46 を制御するサブ制御回路 300、サブ CPU 301）と、遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記識別図柄の可変表示の実行結果が特別条件を満たす場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）に移行可能であるとともに、前記識別図柄の可変表示を実行可能な遊技状態として、通常遊技状態（例えば、第 1 の通常遊技状態）と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、第 1～3 の時短遊技状態及び第 2 の通常遊技状態）との遊技状態を少なくとも制御可能であり、前記演出実行手段は、前記通常遊技状態においては、複数種類の通常演出のうち一の通常演出（例えば、左打ちのときに行われるノーマルリーチ等の演出）を実行可能であり、前記特定遊技状態においては、複数種類の特定演出のうち一の特定演出（例えば、右打ちのときに行われるボスバトル演出、戦国タイム演出、バトル演出等）を実行可能であることを特徴とする。

【7607】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記複数種類の通常演出は、前記特別条件を満たす前記識別図柄の可変表示にて実行され得る複数種類の当該通常演出（例えば、当該変動におけるウィンドウ予告やノーマルリーチ等の演出）と、前記特別条件を満たす前記識別図柄の可変表示よりも前の前記識別図柄の可変表示にて実行され得る複数種類の事前通常演出（例えば、事前変動における先読み演出）と、を少なくとも含むことが望ましい。

【7608】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記複数種類の事前通常演出は、第 1 の事前通常演出（例えば、始動口への入賞時のフラッシュ予告等）と、第 2 の事前通常演出（例えば、保留変化予告等）と、を少なくとも含み、前記演出実行手段は、前記事前通常演出の開始時期（例えば、始動口への入賞時）に所定条件が成立している場合には、前記第 1 の事前通常演出を実行しない一方で、前記第 2 の事前通常演出を実行可能であることが望ましい。

【7609】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出実行手段は、前記事前通常演出の開始時期に前記所定条件とは異なる特定条件（例えば、共通禁止条件 1 である「第 2 特別図柄の保留個数があるとき」等）が成立している場合には、前記第 1 の事前通常演出及び前記第 2 の事前通常演出のいずれの演出も実行しないことが望ましい。

【7610】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定遊技状態（例えば、第 2 の時短遊技状態）は、通常表示状態（例えば、男性キャラクタステージ、または女性キャラクタステージ）と、前記通常表示状態と表示状態が異なる特殊表示状態（例えば、保留連ストック個数を示唆するプレミアステージ）とが実行され得る遊技状態であり、前記特定演出は、第 1 特定演出（例えば、男性キャラクタステージの背景表示態様による演出）と、第 2 特定演出（例えば、女性キャラクタステージによる背景表示態様による演出）と、を含み、前記演出実行手段は、前記通常表示状態においては、前記第 1 特定演出又は前記第 2 特定演出の

いずれの演出も実行可能である一方で、前記特殊表示状態においては、前記第 1 特定演出又は前記第 2 特定演出のいずれの演出も実行しないことが望ましい。

【7611】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態の終了後に実行され得る第 1 特定遊技状態（例えば、第 2 の時短遊技状態）と、前記第 1 特定遊技状態とは異なる第 2 特定遊技状態（例えば、第 2 の通常遊技状態）と、を少なくとも含み、前記演出実行手段は、演出状態を定めた複数種類の演出モードのいずれかを実行する演出モード実行手段と、前記演出モード実行手段により実行される前記演出モードを選択する演出モード選択手段と、を有し、前記演出モード実行手段は、前記第 1 特定遊技状態においては、少なくとも第 1 特定演出モード（例えば、男性キャラクタステージ）と前記第 1 モードとは異なる第 2 特定演出モード（例えば、女性キャラクタステージ）とが含まれた複数の特定演出モードの中からいずれかの演出モードを実行可能であり、前記演出モード選択手段は、所定の選択条件が成立している場合に、少なくとも前記第 1 特定演出モードと前記第 2 特定演出モードとのいずれかの演出モードを遊技者により選択可能にすることが望ましい。

10

【7612】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記所定の選択条件は、前記第 2 特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合に、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態にて成立し得る一方で、前記第 1 特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合に、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態にて成立し得ないことが望ましい。

20

【7613】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出モード実行手段は、前記第 1 特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件を満たしときに実行されている演出モードを、前記特別遊技状態の終了後の前記第 1 特定遊技状態にて継続して実行することが望ましい。

【7614】

好適には、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報が前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記識別図柄の可変表示が既に行われているか前記識別図柄の可変表示の実行ができないときに、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

30

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態において、前記保留記憶手段に前記特別条件を満たす始動情報が記憶されている場合に特別演出（例えば、V 通過演出パターンによる保留連ストック個数の表示）を実行可能であり、前記第 1 特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態において、前記特別演出を実行可能である一方で、前記第 2 特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態において、前記保留記憶手段に前記特別条件を満たす始動情報が記憶されている場合であっても、前記特別演出を実行しないことが望ましい。

40

【7615】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記所定条件が成立し得るパターンとして、前記事前通常演出の開始時期に実行されている前記識別図柄の可変表示の実行状態に応じて成立し得る第 1 の所定条件成立パターン（例えば、第 1 禁止条件 3 である「第 1 特別図柄の変動表示開始から 500ms 以内に第 1 始動口に入賞したとき」等）と、前記事前通常演出の開始時期に前記識別図柄の可変表示が実行されていないときに成立し得る第 2 の所定条件成立パターン（例えば、第 1 禁止条件 4 である「デモ表示中に第 1 始動口に入賞したとき」）と、を少なくとも含むことが望ましい。

50

【7616】

好適には、本発明に係る遊技機は、第1識別図柄の可変表示の実行として、第1識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後に、第1識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる第1識別図柄可変表示制御手段と、少なくとも第1識別図柄の変動時間を決定するための変動パターンが複数規定された複数種類の変動パターンテーブルの中から、いずれかの変動パターンテーブルに切り替える変動パターンテーブル切替手段と、前記変動パターンテーブル切替手段によって切り替えられた変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定し、決定した変動パターンに基づいて第1識別図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段と、を備え、

前記特定条件が成立し得るパターンとして、前記事前通常演出の開始時期に実行されている前記識別図柄の可変表示にて所定の通常演出が実行されている場合に成立し得る第1の特定条件成立パターン（例えば、共通禁止条件4，5である「全回転演出の表示中、既に同じ先読み演出が実行中のとき」等）と、前記事前通常演出の開始時期に前記変動パターンテーブル切替手段によって変動パターンテーブルの切り替えが行われる所定回数後、又は所定回数前であった場合に成立し得る第2の特定条件成立パターン（例えば、共通禁止条件3である「ステージ切り替え後の前後5回の変動表示以内のとき」）と、を含むことが望ましい。

【7617】

好適には、本発明に係る遊技機は、第1識別図柄の可変表示の実行として、第1識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後に、第1識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる第1識別図柄可変表示制御手段と、第2識別図柄の可変表示の実行として、第2識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後に、第2識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる第2識別図柄可変表示制御手段と、を備え、

前記特定条件が成立し得るパターンとして、前記事前通常演出の開始時期に実行されている前記識別図柄の可変表示が、前記第2識別図柄可変表示制御手段によって前記第2識別図柄の可変表示されているときに成立し得る第3の特定条件成立パターン（例えば、共通禁止条件2である「第2特別図柄の制御期間中（第2特別図柄の可変表示中）のとき」等）と、を含むことが望ましい。

【7618】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7619】

<付記：第7のパチンコ遊技機（その2）>

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂1種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技球の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂2種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回転され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンと称される回転式遊技機）も知られている。

【7620】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開2013-59682号公報参照）。

【7621】

そして、遊技機の遊技性に応じた適切な遊技状態を設定したり、適切な処理をしたりして遊技性の維持及び向上を図ることが望まれていた。

【7622】

本発明の目的は、遊技性の維持及び向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【7623】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、第1識別図柄（例えば、第1特別図柄）と第2識別図柄（例えば、第2特別図柄）との少なくともいずれかの識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後、前記識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる識別図柄可変表示制御手段（例えば、メインCPU201）と、所定の演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置7、スピーカ32及びLED群46を制御するサブ制御回路300、サブCPU301）と、遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

10

前記遊技状態制御手段は、前記第1識別図柄と前記第2識別図柄との少なくともいずれかの識別図柄の停止態様が特別条件を満たす場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）に移行可能であるとともに、前記識別図柄の変動表示を実行可能な遊技状態として、通常遊技状態（例えば、通常遊技状態）と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）との遊技状態を少なくとも備えており、前記通常遊技状態は、第1通常遊技状態（例えば、第1の通常遊技状態）と、前記第1通常遊技状態とは異なる第2通常遊技状態（例えば、第2の通常遊技状態）と、を含み、前記特定遊技状態は、第1特定遊技状態（例えば、第1の時短遊技状態）と、前記第1特定遊技状態とは異なる第2特定遊技状態（例えば、第2の時短遊技状態）と、前記第1特定遊技状態及び前記第2特定遊技状態とは異なる第3特定遊技状態（例えば、第3の時短遊技状態）と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記識別図柄の変動表示が行われた変動回数が予め定められた特定回数に達した場合に、前記通常遊技状態から前記第3特定遊技状態に移行可能であることを特徴とする。

20

【7624】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記第1通常遊技状態は、前記第1識別図柄を主として変動表示する遊技状態であり、前記第2通常遊技状態は、前記第2識別図柄を主として変動表示する遊技状態であり、前記第1特定遊技状態、前記第2特定遊技状態及び前記第3特定遊技状態のうち少なくとも何れか一つは、前記第2識別図柄を主として変動表示する遊技状態であることが望ましい。

30

【7625】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の終了後に、前記第2通常遊技状態に移行可能であり、前記第2通常遊技状態の終了後に、前記第1通常遊技状態に移行可能であることが望ましい。

【7626】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記識別図柄可変表示制御手段は、前記第1特定遊技状態において、前記第1識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たさないこと（例えば、ハズレ）になる前記第1識別図柄を変動表示させるときには、第1の変動時間（例えば、0.2秒）により前記第1識別図柄を変動表示させ、前記第1識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当りまたは小当りの場合）になる前記第1識別図柄を変動表示させるときには、前記第1の変動時間よりも長い第2の変動時間（例えば、8.9秒）により前記第1識別図柄を変動表示させ、前記第2識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当りまたは小当りの場合）になる前記第2識別図柄を変動表示させるときには、前記第1の変動時間以上、且つ、前記第2の変動時間以下の変動時間（例えば、0.2秒）により前記第2識別図柄を変動表示させることが可能であることが望ましい。

40

【7627】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記識別図柄可変表示制御手段は、前記第2特定遊技状態において、前記第2識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当りまたは小当りの場合）になる前記第2識別図柄を変動表示させるときには、第3の変

50

動時間（例えば、2秒）と、第3の変動時間よりも長い第4の変動時間（例えば、5秒または12秒）と、を含む何れかの変動時間により前記第2識別図柄を変動表示させることが可能であり、前記第1識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当たりまたは小当たりの場合）になる前記第1識別図柄を変動表示させるときには、前記第3の変動時間により前記第1識別図柄を変動表示させることが可能である一方で、前記第4の変動時間により前記第1識別図柄を変動表示させず、前記演出実行手段は、前記第2識別図柄が前記第3の変動時間により変動表示するときと、前記第1識別図柄が前記第4の変動時間により変動表示するときにおいて、同一の演出（例えば、装飾図柄の演出としての通常変動態様の演出）を実行可能であることが望ましい。

【7628】

10

好適には、本発明に係る遊技機は、前記識別図柄可変表示制御手段は、前記変動回数が前記特定回数に達するときに前記第2識別図柄を変動表示させる場合には、前記第2識別図柄の停止態様に関わらず同一の第5の変動時間（例えば、15秒）により前記第2識別図柄を変動表示させることが可能であり、前記演出実行手段は、前記変動回数が前記特定回数に達するときに前記第2識別図柄を変動表示させる場合には、前記第2識別図柄が前記第5の変動時間により変動表示しているときに、前記第2識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすことになるときに前記特別条件を満たさないことになるときとで、異なる演出（例えば、カード演出または扉開放演出）を実行可能であることが望ましい。

【7629】

好適には、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報に基づいて、前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記識別図柄の変動表示が既に実行されているか前記識別図柄の変動表示の実行ができないときに、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

20

前記演出パターン決定手段は、前記第2通常遊技状態においては、前記保留記憶手段に記憶されている前記特別条件を満たす始動情報の個数、及び前記特別条件判定手段による判定結果に応じて、異なる演出パターンを決定可能であることが望ましい。

【7630】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出実行手段は、演出の終了時間が規定されていない特殊演出（例えば、扉開放演出）を実行可能であることが望ましい。

30

【7631】

好適には、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報に基づいて、前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記識別図柄の変動表示が既に実行されているか前記識別図柄の変動表示の実行ができないときに、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記遊技状態制御手段が前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態のうち少なくともいずれか一方を制御しており、制御している前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の終了条件が成立するときに前記第1識別図柄が変動表示する場合に、前記保留記憶手段に前記第2識別図柄に対応する始動情報が記憶されていると、前記第2通常遊技状態へ移行するための第1の移行演出（例えば、連続バトル突入演出）を実行し、前記保留記憶手段に前記第2識別図柄に対応する始動情報が記憶されていないと、前記第1の移行演出を実行することなく前記特殊演出（例えば、扉開放演出）を実行することが望ましい。

40

【7632】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出実行手段は、前記遊技状態制御手段が前記第3特定遊技状態を制御しており、制御している前記第3特定遊技状態の終了条件が成立するときに前記第1識別図柄が変動表示する場合には、前記第1識別図柄の変動表示の開

50

始のときに前記特殊演出を実行可能であり、前記第 1 識別図柄の停止表示とともに当該特殊演出の実行を終了することが望ましい。

【7633】

好適には、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報に基づいて、前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記識別図柄の変動表示が既に実行されているか前記識別図柄の変動表示の実行ができないときに、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）の制御が行われているときに特定条件が成立しなかった場合（例えば、V入賞口を通過しなかったとき）には、前記特殊演出を実行可能であり、前記保留記憶手段に前記第 2 識別図柄に対応する始動情報が記憶されていると、当該特殊演出の終了後に前記第 2 通常遊技状態へ移行するための第 1 の移行演出（例えば、連続バトル突入演出）を実行し、前記保留記憶手段に前記第 2 識別図柄に対応する始動情報が記憶されていないと、当該特殊演出の終了後に第 1 通常遊技状態へ移行するための第 1 の移行演出（例えば、ステージチェンジ演出）を実行することが望ましい。

【7634】

本発明によれば、遊技性の維持及び向上を図ることができる。

【7635】

<付記：第 8 のパチンコ遊技機>

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技球の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。

【7636】

さらに、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機と所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機とを混合させた所謂 1 種 2 種タイプのパチンコ遊技機も知られている（開 2009-178259 号公報参照）。

【7637】

しかしながら、所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機と所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機とを混合させただけでなく、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【7638】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【7639】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第 8 のパチンコ遊技機）は、遊技の進行にかかわる制御を実行可能な主制御手段（例えば、主制御回路 200、メイン CPU 201）と、演出にかかわる制御を実行可能な演出制御手段（例えば、サブ制御回路 300、サブ CPU 301）と、を備える遊技機であって、

前記主制御手段は、所定の始動条件が成立したことに基づいてゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記ゲームの実行結果が特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記特別条件を満たすと判定された場合に、前記ゲームの終了後に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段と、前記ゲームが実行される遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、前記ゲーム実行手段に基づいて実行され、前記ゲームの実行結果が報知されるためのゲームの実行態様（例えば、特別図柄の変動パターン）を決定するゲーム実行態様決定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、所定の演出実行手段に複数の演出のうち何れかの演出を実行可能であり、前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であることを特徴とする。

【7640】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態は、所定の特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記所定の特別遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に高い特定の特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含み、前記特定の特別遊技状態は、第1特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 1の大当り遊技状態）と、前記第1特定の特別遊技状態とは異なる第2特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 2の大当り遊技状態）と、を含むことが望ましい。

10

【7641】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態が実行された回数（例えば、大当り連続回数）、又は、遊技者に付与された遊技価値数（例えば、累計大当り出玉数）が所定の閾値に達したか否かを判定可能な閾値判定手段と、前記閾値判定手段による判定に基づいて前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態を前記通常遊技状態に制御可能な制限手段（例えば、回数リミッタ機能または出玉リミッタ機能を制御する主制御回路200）と、を備えることが望ましい。

【7642】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、遊技者による遊技を不能とする遊技不能状態（例えば、遊技不許可状態）に制御可能であり、前記特別遊技状態が実行された回数（例えば、大当り連続回数）、又は、遊技者に付与された遊技価値数（例えば、累計大当り出玉数）が所定の閾値に達したか否かを判定可能な閾値判定手段と、前記閾値判定手段の判定に基づいて前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態を前記遊技不能状態に制御可能な制限手段（例えば、回数リミッタ機能または出玉リミッタ機能を制御する主制御回路200）と、を備えることが望ましい。

20

【7643】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出制御手段は、前記閾値判定手段により前記所定の閾値に達したと判定される前には前記閾値にかかわる報知を行わない一方で、前記閾値判定手段により前記閾値に達したと判定された場合には前記所定の閾値に達したことを所定の演出実行手段にて報知（例えば、エンディング演出を実行）することが望ましい。

30

【7644】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲームの実行態様が対応付けられた第1テーブル（例えば、特別図柄の変動パターンテーブルJ1）と、前記第1テーブルとは異なる第2テーブル（例えば、特別図柄の変動パターンテーブルJ2）と、を少なくとも含むテーブルを記憶するテーブル記憶手段（例えば、メインROM202）と、を備え、

前記ゲーム実行態様決定手段は、前記テーブル記憶手段に記憶された何れかのテーブルを用いて、前記ゲームの実行態様として前記ゲームの実行時間を含む実行態様を決定可能であり、前記第2テーブルは、前記第1テーブルよりも相対的に短い前記ゲームの実行時間を含む実行態様（例えば、特別図柄の変動パターン10H）が対応付けられているテーブルであることが望ましい。

40

【7645】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲーム実行態様決定手段は、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値（例えば、大当りのリミッタ回数の残存回数）が所定値である場合には、前記第1テーブルを用いて前記ゲームの実行態様を決定可能であり、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値が所定値とは異なる特定値である場合には、前記第2テーブルを用いて前記ゲームの実行態様を決定可能であることが望ましい。

【7646】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記閾値判定手段は、前記第1特定の特別遊技状態

50

が実行された場合には、前記所定の閾値として第 1 の閾値（例えば、リミッタ回数が 98 回）を設定可能であり、前記第 2 特定の特別遊技状態が実行された場合には、前記所定の閾値として前記第 1 の閾値と異なる第 2 の閾値（例えば、リミッタ回数が 100 回）を設定可能であることが望ましい。

【7647】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態に制御されているときに前記所定の特別遊技状態が所定の規定回数（例えば、小当りの当選回数が 1 回または 255 回等）実行された場合に、前記所定の特別遊技状態の終了後に遊技状態を前記通常遊技状態に制御可能であり、前記閾値判定手段は、前記所定の特別遊技状態に移行したことに基づいて前記閾値に所定の計数値（例えば、リミッタ回数の減算値）を計数する処理を実行した後、計数した前記閾値が前記所定の閾値に達したか否かを判定可能であることが望ましい。

10

【7648】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記所定の特別遊技状態は、第 1 所定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 ≥ 5 の小当り遊技状態）と、前記第 1 所定の特別遊技状態とは異なる第 2 所定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 ≥ 6 の小当り遊技状態）と、を含み、前記閾値判定手段は、前記第 1 所定の特別遊技状態に移行した場合には、前記所定の計数値として第 1 の計数値（例えば、リミッタ回数の減算値が 2）を前記閾値に計数し、前記第 2 所定の特別遊技状態に移行した場合には前記第 1 の計数値と異なる値である第 2 の計数値（例えば、リミッタ回数の減算値が 1）を前記閾値に計数することが望ましい。

20

【7649】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値が所定値である場合には、前記所定の規定回数として第 1 の規定回数（例えば、小当りの当選回数が 1 回）を設定し、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値が前記所定値とは異なる特定値である場合には、前記所定の規定回数として前記第 1 の規定回数よりも大きい第 2 の規定回数（例えば、小当りの当選回数が 2 回）を設定することが望ましい。

【7650】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態の終了後に実行され得る第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）と、前記特別遊技状態を介することなく実行され得る第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、を含み、前記閾値判定手段は、前記第 1 特定遊技状態以外の遊技状態から最初に移行した前記特別遊技状態（例えば、初当り）が前記通常遊技状態から移行した特別遊技状態である場合には、前記所定の閾値として第 3 の閾値（例えば、リミッタ回数が 98 回または 100 回）を設定可能であり、前記第 1 特定遊技状態以外の遊技状態から最初に移行した前記特別遊技状態が前記第 2 特定遊技状態から移行した特別遊技状態である場合には、前記所定の閾値として前記第 3 の閾値とは異なる第 4 の閾値（例えば、リミッタ回数が 99 回）を設定可能であることが望ましい。

30

【7651】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態の終了後に実行され得る第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）と、前記特別遊技状態を介することなく実行され得る第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、を含み、前記ゲーム実行態様決定手段は、前記第 1 特定遊技状態の実行中には前記閾値判定手段により判定される閾値に基づいて前記ゲームの実行態様（例えば、特別図柄の変動パターンテーブル J1～J4 による特別図柄の変動パターン）を決定可能である一方で、前記第 2 特定遊技状態の実行中には前記閾値判定手段により判定される閾値にかかわらず前記ゲームの実行態様（例えば、特別図柄の変動パターンテーブル S1 による特別図柄の変動パターン）を決定可能であることが望ましい。

40

【7652】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態の制御態様（例えば、大当り遊技

50

状態または小当り遊技状態の開放態様)を決定する特別遊技制御態様決定手段と、を備え、

前記特別遊技制御態様決定手段は、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値に基づいて、前記特別遊技状態の制御態様を決定可能であることが望ましい。

【7653】

また、上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機(例えば、第8のパチンコ遊技機)は、遊技の進行にかかわる制御を実行可能な主制御手段(例えば、主制御回路200、メインCPU201)と、演出実行手段で実行される演出にかかわる制御を実行可能な演出制御手段(例えば、サブ制御回路300、サブCPU301)と、を備える遊技機であって、

前記主制御手段は、所定の始動条件が成立したことに基づいてゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記ゲームの実行結果が特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記特別条件を満たすと判定された場合に、前記ゲームの終了後に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段と、前記ゲームが実行される遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(例えば、時短遊技状態)と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、前記特定遊技状態は、第1の終了条件(例えば、小当りの当選回数が1回)を満たした場合に終了し得る通常特定遊技状態(例えば、一般時短遊技状態)と、前記第1の終了条件とは異なる第2の終了条件(例えば、小当りの当選回数が255回)を満たした場合に終了し得る特殊特定遊技状態(例えば、特殊時短遊技状態)と、を少なくとも含むことを特徴とする。

【7654】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態は、所定の特別条件が成立した場合に移行可能な所定の特別遊技状態(例えば、小当り遊技状態)と、特定の特別条件が成立した場合に移行可能であり、前記所定の特別遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に高い特定の特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)と、を含み、前記特定の特別遊技状態は、第1特定の特別遊技状態(例えば、選択図柄 ≥ 2 の大当り遊技状態)と、前記第1特定の特別遊技状態とは異なる第2特定の特別遊技状態(例えば、選択図柄 ≥ 1 の大当り遊技状態)と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記第1特定の特別遊技状態の終了後に遊技状態を前記通常特定遊技状態に制御可能であり、前記第2特定の特別遊技状態の終了後に遊技状態を前記特殊特定遊技状態に制御可能であることが望ましい。

【7655】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記第1の終了条件は、前記第2の終了条件よりも成立する割合が相対的に高い終了条件であることが望ましい。

【7656】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態は、所定の特別条件が成立した場合に移行可能な所定の特別遊技状態(例えば、小当り遊技状態)と、特定の特別条件が成立した場合に移行可能であり、前記所定の特別遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に高い特定の特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)と、を含み、前記特定の特別遊技状態は、第1特定の特別遊技状態(例えば、選択図柄 ≥ 2 の大当り遊技状態)と、前記第1特定の特別遊技状態とは異なる第2特定の特別遊技状態(例えば、選択図柄 ≥ 1 の大当り遊技状態)と、を含み、前記第1の終了条件は、前記通常特定遊技状態の実行中に前記所定の特別遊技状態が第1の規定回数(例えば、小当りの当選回数が1回)実行された場合に成立する条件であり、前記第2の終了条件は、前記特殊特定遊技状態の実行中に前記所定の特別遊技状態が前記第1の回数よりも多い第2の規定回数(例えば、小当りの当選回数が255回)実行された場合に成立する条件であることが望ましい。

【7657】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記通常特定遊技状態又は前記特殊特定遊技状態の実行中に前記第1の終了条件及び前記第2の終了条件の何れと

も異なる第3の終了条件（例えば、時短回数が10000回）が成立した場合には、実行中の前記通常特定遊技状態又は前記特殊特定遊技状態の何れも終了させることが望ましい。

【7658】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記第3の終了条件は、前記通常特定遊技状態の実行中に前記第1の終了条件が成立するよりも相対的に低い割合で成立する終了条件であることが望ましい。

【7659】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲーム実行手段は、前記所定の始動条件のうち第1始動条件が成立した場合に第1のゲーム（例えば、第1特別図柄の抽選）を実行可能な第1ゲーム実行手段と、前記所定の始動条件のうち前記第1始動条件とは異なる第2始動条件が成立した場合に前記第1のゲームとは異なる第2のゲーム（例えば、第2特別図柄の抽選）を実行可能な第2ゲーム実行手段と、を備え、

10

前記第1ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行した方が、前記第2ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行する場合よりも、相対的に高い割合で前記特別遊技状態の終了後に前記特殊特定遊技状態に移行することが望ましい。

【7660】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲーム実行手段は、前記所定の始動条件のうち第1始動条件が成立した場合に第1のゲーム（例えば、第1特別図柄の抽選）を実行可能な第1ゲーム実行手段と、前記所定の始動条件のうち前記第1始動条件とは異なる第2始動条件が成立した場合に前記第1のゲームとは異なる第2のゲーム（例えば、第2特別図柄の抽選）を実行可能な第2ゲーム実行手段と、を備え、

20

前記第2ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行した方が、前記第1ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行する場合よりも、相対的に高い割合で前記特別遊技状態の終了後に前記通常特定遊技状態に移行することが望ましい。

【7661】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲーム実行手段は、前記所定の始動条件のうち第1始動条件が成立した場合に第1のゲーム（例えば、第1特別図柄の抽選）を実行可能な第1ゲーム実行手段と、前記所定の始動条件のうち前記第1始動条件とは異なる第2始動条件が成立した場合に前記第1のゲームとは異なる第2のゲーム（例えば、第2特別図柄の抽選）を実行可能な第2ゲーム実行手段と、を備え、

30

前記第1ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行した場合には、当該特別遊技状態の終了後に前記通常遊技状態、前記通常特定遊技状態及び前記特殊特定遊技状態の何れかに所定の割合で移行可能である一方で、前記第2ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行した場合には、当該特別遊技状態の終了後に前記通常遊技状態及び前記特殊特定遊技状態に移行させることなく前記通常特定遊技状態に移行させる

ことが望ましい。

40

【7662】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態は、所定の特別条件が成立した場合に移行可能な所定の特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、特定の特別条件が成立した場合に移行可能であり、前記所定の特別遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に高い特定の特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含み、前記特定の特別遊技状態は、第1特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 $\times$ 2の大当り遊技状態）と、前記第1特定の特別遊技状態とは異なる第2特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 $\times$ 1の大当り遊技状態）と、を含み、前記所定の特別遊技状態は、前記所定の特別条件のうち第1所定条件（例えば、選択図柄 $\times$ 7の転落小当り）が成立した場合に移行可能な第1所定の特別遊技状態（例えば、転落小当りの小当り遊技状態）と、前記所定の特別条件の

50

うち前記第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件（例えば、選択図柄 z 5、6 の V 小当り）が成立した場合に移行可能であり、前記第 1 所定の特別遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 所定の特別遊技状態（例えば、V 小当りの小当り遊技状態）と、を含み、前記演出制御手段は、前記第 1 所定条件が成立する場合に、該第 1 所定条件の成立に関する所定演出（例えば、カード演出による継続終了演出）を実行可能な所定演出実行手段と、前記第 2 所定条件が成立する場合に、該第 2 所定条件の成立に関する特定演出（例えば、バトル演出による勝利演出、または扉開放演出）を実行可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記通常特定遊技状態及び前記特殊特定遊技状態の何れの遊技状態であっても前記第 2 所定条件が成立し得る場合に前記特定演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、前記通常特定遊技状態において前記第 1 所定条件が成立し得る場合に前記所定演出を実行可能である一方で、前記特殊特定遊技状態において前記第 1 所定条件が成立し得る場合に前記所定演出を実行しないことが望ましい。

10

【7663】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定演出実行手段は、前記通常遊技状態に制御されているときに前記第 2 所定条件が成立する場合には前記特定演出を実行可能である一方で、前記所定演出実行手段は、前記通常遊技状態に制御されているときに前記第 1 所定条件が成立する場合には前記所定演出を実行しないようにすることが可能であることが望ましい。

【7664】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出制御手段は、前記特別遊技状態に移行させる期待度が相対的に高い特別演出（例えば、予告演出パターン B 1 または予告演出パターン B 2 による予告演出）を実行可能な特別演出実行手段を備え、

20

前記特別演出実行手段は、前記通常特定遊技状態に制御されているときには、前記特別条件が成立するゲーム及び前記特別条件が成立しないゲームの何れのゲームでも前記特別演出を実行可能である一方で、前記特殊特定遊技状態に制御されているときには、前記特別条件が成立するゲームにて前記特別演出を実行可能である一方で、前記特別条件が成立しないゲームでは前記特別演出を実行しないことが望ましい。

【7665】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記主制御手段は、前記ゲーム実行手段に基づいて実行される前記ゲームの実行時間（例えば、特別図柄の変動表示時間）を決定可能なゲーム実行時間決定手段を備え、

30

前記ゲーム実行時間決定手段は、前記特別条件が成立しないゲームにおいて前記通常特定遊技状態の方が前記特殊特定遊技状態よりも相対的に長い変動時間のゲームを決定可能であることが望ましい。

【7666】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7667】

<付記：第 9 のパチンコ遊技機>

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。

40

【7668】

さらに、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機と所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機とを混合させた所謂 1 種 2 種タイプのパチンコ遊技機も知られている（特開 2009-178259 号公報参照）。

【7669】

しかしながら、所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機と所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機と

50

を混合させただけではなく、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【7670】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【7671】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第9のパチンコ遊技機）は、始動領域（例えば、第1始動口9120または第2始動口9140）への遊技媒体の通過に基づいて始動変動表示ゲーム（例えば、特別図柄及び特別図柄に対応した装飾図柄の変動表示等）を実行可能な始動変動表示ゲーム実行手段（例えば、主制御回路200及びサブ制御回路300等）と、特定領域（例えば、普通図作動領域9126）への遊技球の通過に基づいて特定変動表示ゲーム（例えば、普通図柄及び普通図柄に対応した装飾図柄の変動表示等）を実行可能な特定変動表示ゲーム実行手段（例えば、主制御回路200及びサブ制御回路300等）と、前記始動変動表示ゲームが特別結果を満たすか否かを判定する特別判定手段（例えば、特別図柄の抽選を行うメインCPU201）と、前記特定変動表示ゲームが所定結果を満たすか否かを判定する特定判定手段（例えば、普通図柄の抽選を行うメインCPU201）と、前記特別判定手段の判定結果に基づいて前記始動変動表示ゲームの実行結果が前記特別結果を満たすと判定された場合には、遊技領域に設けられた第1変位装置（例えば、第1特別電動役物ユニット9130または第2特別電動役物ユニット9150）を遊技媒体が入賞困難な状態から入賞容易な状態へと変位させることが可能な第1変位装置動作制御手段（例えば、メインCPU201）と、前記特定判定手段の判定結果に基づいて前記特定変動表示ゲームの実行結果が前記所定結果を満たすと判定された場合には、遊技領域に設けられる第2変位装置（例えば、普通電動役物ユニット9145）を遊技媒体が入賞困難な状態から入賞容易な状態へと変位させることが可能な第2変位装置動作制御手段（例えば、メインCPU201）と、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、

前記特別結果は、第1特別結果（例えば、大当たり）と、前記第1特別結果よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に少ない第2特別結果（例えば、小当たり）と、を少なくとも含み、前記所定結果は、第1所定結果（例えば、第2始動口9140のショート開放）と、前記第1所定結果よりも前記第2変位装置を入賞容易にする時間が相対的に長い第2所定結果（例えば、第2始動口9140のロング開放）と、を少なくとも含むことを特徴とする。

【7672】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態に制御されているときに、前記特定変動表示ゲームが特定回数実行されたことを条件として前記通常遊技状態に制御することが可能であることが望ましい。

【7673】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記特定遊技状態は、第1特定遊技状態（例えば、第1時短遊技状態）と、第1特定遊技状態よりも前記特定判定手段によって前記第2所定結果と判定される割合が相対的に高い第2特定遊技状態（例えば、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態）と、を少なくとも含むことが望ましい。

【7674】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記始動変動表示ゲームの実行を所定数保留することが可能な保留手段（例えば、特別図柄始動記憶領域を有するメインRAM203）と、前記始動変動表示ゲームの変動表示態様（例えば、特別図柄の変動パターン）を決定可能な始動変動表示態様決定手段（例えば、メインCPU201）を備え、

前記始動変動表示態様決定手段は、前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するとき

に前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されていない場合には、第1の時間（例えば、10秒）に亘って変動し得る第1の変動表示態様（例えば、第1の特別図柄の変動パターン0AH）を決定し、前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されている場合には、前記第1の時間よりも短い第2の時間（例えば、1秒）に亘って変動し得る第2の変動表示態様（例えば、第2の特別図柄の変動パターン1AH）を決定可能であることが望ましい。

【7675】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記第1の時間は、発射装置から発射された遊技媒体が前記第2変位装置まで到達するまでの平均的な時間（例えば、普電平均到達時間の5秒）よりも長い時間（例えば、第1の変動表示時間の10秒）であり、前記第2の時間は、発射装置から発射された遊技媒体が前記第2変位装置まで到達するまでの平均的な時間よりも短い時間（例えば、第2の変動表示時間の1秒）であることが望ましい。

10

【7676】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記第2変位装置は、前記第1変位装置よりも下流側に設けられると共に前記特定領域よりも上流側に設けられ、前記特定領域は、前記第1変位装置及び前記第2変位装置よりも遊技領域の下方に設けられ、前記第1変位装置又は前記第2変位装置が入賞容易状態となることにより、前記特定領域への通過頻度が相対的に低くなることが望ましい。

【7677】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記特定変動表示ゲームの変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン）を決定可能な特定変動表示態様決定手段（例えば、メインCPU201）を備え、前記特定変動表示態様決定手段は、前記特定判定手段の判定結果に基づいて前記第1所定結果を満たすと判定されたときよりも、前記特定判定手段の判定結果に基づいて前記第2所定結果を満たすと判定されたときの方が相対的に長い時間（例えば、15秒、40秒または60秒）に亘って変動し得る変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン13H、15Hまたは16H）を決定可能であることが望ましい。

20

【7678】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記特定変動表示ゲームの変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン）を決定可能な特定変動表示態様決定手段（例えば、メインCPU201）を備え、前記特定変動表示態様決定手段は、前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記所定結果を満たさないハズレ結果又は前記第1所定結果である場合には、第3の時間（例えば、15秒、12秒または40秒）に亘って変動し得る第3の変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン13H～15H）を決定可能であり、前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記第2所定結果である場合には、前記第3の時間よりも長い時間である第4の時間（例えば、60秒）に亘って変動し得る第4の変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン16H）を決定可能であることが望ましい。

30

【7679】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記特定変動表示ゲームの変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン）を決定可能な特定変動表示態様決定手段（例えば、メインCPU201）を備え、前記特定変動表示態様決定手段は、前記通常遊技状態のときよりも前記特定遊技状態のときのほうが相対的に短い変動時間（例えば、3秒、10秒等）に亘って変動し得る変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン10H、11H等）を決定可能であり、前記通常遊技状態のときに決定可能な最長の変動時間（例えば、30秒）に亘って変動し得る変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン01H）は、前記特定遊技状態のときに決定可能な最長の変動時間（例えば、60秒）に亘って変動し得る変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン16H）よりも短い変動時間の変動表示態様であることが望ましい。

40

【7680】

好適には、本発明に係る遊技機において、所定の演出を実行可能な演出実行手段（例え

50

ば、表示装置 7、スピーカ 3 2 及び L E D 群 4 6 を制御するサブ制御回路 3 0 0、サブ C P U 3 0 1) を備え、前記演出実行手段は、前記通常遊技状態において前記始動変動表示ゲームの変動表示に関する演出を実行可能な一方で前記特定変動表示ゲームの変動表示に関する演出を実行せず、前記特定遊技状態において前記特定変動表示ゲームの変動表示に関する演出を実行可能であり、前記特定変動表示ゲームの実行結果が前記所定結果となった場合には前記始動変動表示ゲームの変動表示に関する演出も実行可能であることが望ましい。

【 7 6 8 1 】

好適には、本発明に係る遊技機において、所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、表示装置 7、スピーカ 3 2 及び L E D 群 4 6 を制御するサブ制御回路 3 0 0、サブ C P U 3 0 1) と、前記始動変動表示ゲームの実行を所定数保留することが可能な保留手段（例えば、特別図柄始動記憶領域を有するメイン R A M 2 0 3) を備え、前記演出実行手段は、前記始動変動表示ゲームが前記特別結果を満たすものであり、且つ、前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されていない場合には、第 1 の演出（例えば、B O N U S 突入演出）を実行し、前記始動変動表示ゲームが前記特別結果を満たすものであり、且つ、前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されている場合には、前記第 1 の演出とは異なる第 2 の演出（例えば、B O N U S 継続演出）を実行することが望ましい。

【 7 6 8 2 】

好適には、本発明に係る遊技機において、所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、表示装置 7、スピーカ 3 2 及び L E D 群 4 6 を制御するサブ制御回路 3 0 0、サブ C P U 3 0 1) と、前記始動変動表示ゲームの実行を所定数保留することが可能な保留手段（例えば、特別図柄始動記憶領域を有するメイン R A M 2 0 3) と、前記始動変動表示ゲーム実行手段により実行される前記始動変動表示ゲームが特別結果を満たす場合には、該特別結果の成立後に遊技者に所定数の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 2 0 1) とを備え、前記演出実行手段は、前記特別結果を満たしたときの前記始動変動表示ゲームが前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されていなかった場合には、前記特別遊技状態の開始時に遊技者が獲得し得る遊技価値数に関する獲得予定遊技媒体数表示（例えば、獲得予定遊技球数画像の表示）を可能であり、前記特別結果を満たしたときの前記始動変動表示ゲームが前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されている場合には、前記特別遊技状態の開始時に前回実行された前記特別遊技状態において獲得された遊技価値数に関する獲得済遊技媒体数表示（例えば、獲得済遊技球数画像の表示）を表示可能であることが望ましい。

【 7 6 8 3 】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記始動変動表示ゲーム実行手段は、第 1 始動領域（例えば、第 1 始動口 9 1 2 0) への遊技媒体の通過に基づいて第 1 始動変動表示ゲーム（例えば、第 1 特別図柄及び第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の可変表示等）を実行可能な第 1 始動変動表示ゲーム実行手段と、第 2 始動領域（例えば、第 2 始動口 9 1 4 0) への遊技媒体の通過に基づいて第 2 始動変動表示ゲーム（例えば、第 2 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応した装飾図柄の可変表示等）を実行可能な第 2 始動変動表示ゲーム実行手段とを有し、前記演出実行手段は、前記第 2 始動変動表示ゲームが前記特別結果を満たすものであり、且つ、前記第 2 始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記第 2 始動変動表示ゲームが保留されていない場合には、第 1 の演出を実行し、前記第 2 始動変動表示ゲームが前記特別結果を満たすものであり、且つ、前記第 2 始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記第 2 始動変動表示ゲームが保留されている場合には、前記第 1 の演出とは異なる第 2 の演出を実行することが望ましい。

【7684】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記始動変動表示ゲーム実行手段は、第1始動領域（例えば、第1始動口9120）への遊技媒体の通過に基づいて第1始動変動表示ゲーム（例えば、第1特別図柄及び第1特別図柄に対応した装飾図柄の可変表示等）を実行可能な第1始動変動表示ゲーム実行手段と、第2始動領域（例えば、第2始動口9140）への遊技媒体の通過に基づいて第2始動変動表示ゲーム（例えば、第2特別図柄及び第2特別図柄に対応した装飾図柄の可変表示等）を実行可能な第2始動変動表示ゲーム実行手段とを有し、前記特別判定手段は、前記第1始動変動表示ゲームが前記特別結果を満たすか、前記特別結果を満たさないハズレであるかを判定する第1特別判定手段（例えば、第1特別図柄の抽選を行うメインCPU201）と、前記第2始動変動表示ゲームが前記特別結果を満たすか、前記ハズレであるかを判定する第2特別判定手段（例えば、第2特別図柄の抽選を行うメインCPU201）とを有し、前記第1特別判定手段は、前記特別結果を満たすと判定するよりも前記ハズレと判定する確率の方が相対的に高く、前記第2特別判定手段は、前記ハズレと判定するよりも前記特別結果を満たすと判定する確率の方が相対的に高いことが望ましい。

10

【7685】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記第2の時間は、前記第1変位装置が入賞容易な状態になる時間（例えば、2秒）以下に設定されていることが望ましい。

【7686】

〔発明の効果〕

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【7687】

<付記：第10のパチンコ遊技機>

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂1種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技球の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂2種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。

【7688】

そして、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開2013-59682号公報参照）。

30

【7689】

しかしながら、遊技状態に更なる変化を与え、新たな遊技状態に応じた演出を行うことにより、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれている。

【7690】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

40

【7691】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第10のパチンコ遊技機）は、

取得条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段により取得された始動情報を所定数保留可能な保留手段と、開始条件が成立すると前記保留手段により保留されている前記始動情報に基づく図柄変動を実行可能な図柄変動実行手段と、前記図柄変動の実行結果を判定する判定手段と、前記判定手段の判定よりも先行して前記図柄変動の実行結果を判定可能な先行判定手段と、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて実行可能な当該演出又は前記先行判定手

50

段の判定結果に基づいて実行可能な先行演出（例えば、先読み演出）の何れかを実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機において、

前記判定手段又は前記先行判定手段により判定される判定結果として、特定結果（例えば、時短図柄）と、前記特定結果とは異なる特別結果（例えば、大当り図柄または小当り図柄）と、を少なくとも含み、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記判定手段の判定結果として前記特定結果が導出された場合に移行可能な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記判定手段の判定結果として前記特別結果が導出された場合に移行可能であり、所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、

10

前記特定結果は、第1特定結果（例えば、時短図柄10）と、前記第1特定結果とは異なる第2特定結果（例えば、時短図柄20）と、を含み、

前記特定遊技状態は、前記第1特定結果が導出された場合に移行可能な第1特定遊技状態（例えば、第1時短遊技状態）と、前記第2特定結果が導出された場合に移行可能であり、前記第1特定遊技状態よりも遊技者に有利な第2特定遊技状態（例えば、第2時短遊技状態）と、を含むことを特徴とする。

【7692】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記判定手段は、前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときに前記特定結果が導出される場合には該特定結果の導出を許容する一方で、前記遊技状態制御手段により前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果が導出される場合には該特定結果の導出を許容しないことが望ましい。

20

【7693】

好適には、本発明に係る遊技機において、

遊技者の発射操作により遊技媒体を発射させて、遊技を進行させる発射操作手段と、を備え、前記通常遊技状態または前記第1特定遊技状態が制御されているときには第1の発射操作（例えば、左打ち）を正規な態様として遊技を進行させ、前記第2特定遊技状態が制御されているときには第2の発射操作（例えば、右打ち）を正規な態様として遊技を進行させることが望ましい。

【7694】

30

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記第1特定遊技状態は、前記通常遊技状態よりも不利若しくは前記通常遊技状態と有利度合いが同じ遊技状態であることが望ましい。

【7695】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記通常遊技状態において前記第1特定結果が導出される割合は、前記特定遊技状態において前記第2特定結果が導出される割合よりも大きいことが望ましい。

【7696】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記判定手段は、前記特別結果が導出される割合として第1の確率にて当該特別結果を導出可能であり、前記特定結果が導出される割合として前記第1の確率よりも高い第2の確率にて当該特定結果を導出可能であることが望ましい。

40

【7697】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記通常遊技状態又は前記特定遊技状態に制御されているときに前記図柄変動の変動回数が所定の回数（例えば、天井値の950回）に達したことを条件とする特定条件が成立する場合に前記第1特定遊技状態及び前記第2特定遊技状態とは異なる第3特定遊技状態（例えば、第4時短遊技状態）に制御可能であり、前記第3特定遊技状態は、少なくとも前記第1特定遊技状態より遊技者に有利な遊技状態であり、

前記特定条件は、前記通常遊技状態に制御されているときに成立するよりも相対的に高

50

い割合で前記第1特定遊技状態に制御されているときに成立することが望ましい。

【7698】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態が制御された後に前記第1特定遊技状態及び前記第2特定遊技状態とは異なる第4特定遊技状態（例えば、第5時短遊技状態）に制御可能であり、前記第4特定遊技状態は、前記図柄変動の変動回数が特定回数（例えば、切替回数の1回または5回）実行されるまでは前記第2の発射操作を正規な態様として遊技を進行させる一方で、前記図柄変動の変動回数が前記特定回数を経過した場合には前記第1の発射操作を正規な態様として遊技を進行させることが望ましい。

【7699】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記演出実行手段は、前記保留手段に保留されている先の始動情報が前記特別結果を導出するものである場合には、前記先の始動情報よりも後に保留されている後の始動情報が前記第1特定結果及び前記第2特定結果であるかにかかわらず前記特定結果の導出にかかわる先行演出を実行させないことが可能であることが望ましい。

【7700】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記先行演出は、前記特定結果が導出される可能性があることを示唆する特定先行演出（例えば、期待UPゾーン、RUSH期待ゾーン）を少なくとも含み、

前記特定先行演出は、前記保留手段に前記第2特定結果が導出される前記始動情報が存在する場合に該第2特定結果が導出される前記始動情報に対して実行可能な演出である一方で、前記第1特定結果が導出される前記始動情報が存在する場合に該第1特定結果が導出される前記始動情報に対して実行されない演出であることが望ましい。

【7701】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記演出実行手段は、前記保留手段に保留されている先の始動情報が前記第2特定結果を導出するものである場合には、前記先の始動情報よりも後に保留されている後の始動情報に対して前記先行演出を実行させないことが可能な一方で、前記保留手段に保留されている前記先の始動情報が前記第1特定結果を導出するものである場合には、前記後の始動情報に対して前記先行演出を実行可能であることが望ましい。

【7702】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記当該演出は、前記第1特定結果又は前記第2特定結果が導出される可能性があることを示唆する特定当該演出（例えば、カード演出）を含み、前記先行演出は、前記第1特定結果又は前記第2特定結果が導出される可能性があることを示唆する特定先行演出（例えば、期待UPゾーン、モード移行ゾーン、RUSH期待ゾーン）を含み、前記特定当該演出は、第1の演出態様（例えば、白カード演出）と、前記第1の演出態様よりも前記第2特定結果が導出される割合が相対的に高い第2の演出態様（例えば、赤カード演出）とを少なくとも含む何れかの演出態様で実行可能であり、

前記演出実行手段は、先の前記図柄変動において前記特定先行演出が実行された場合には、先の前記図柄変動において前記特定先行演出が実行されなかった場合よりも相対的に高い割合で前記第2の演出態様にて前記特定当該演出を実行することが可能であることが望ましい。

【7703】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記先行演出は、前記先行判定手段により判定される前記図柄変動の変動結果が前記特別結果又は前記特定結果の何れである場合にも実行可能な特殊先行演出（例えば、期待UPゾーン）を少なくとも含み、前記特殊先行演出は、少なくとも前記通常遊技状態及び前記第1特定遊技状態にて実行可能な演出であり、

前記演出実行手段は、前記通常遊技状態に制御されているときの方が前記第1特定遊技

10

20

30

40

50

状態に制御されているときよりも相対的に高い割合で前記特殊先行演出を実行可能であることが望ましい。

【7704】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記演出実行手段は、前記判定手段によって前記第1特定結果又は前記第2特定結果が判定された場合には、前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態が制御されているときと、前記遊技状態制御手段により前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態が制御されているときとで異なる前記当該演出を実行可能であることが望ましい。

【7705】

好適には、本発明に係る遊技機において、

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤（例えば、遊技パネル10100）と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が進入可能な始動領域（例えば、第1始動口10120）及び特定領域（例えば、第2通過ゲート10126L）と、前記遊技領域に設けられ、前記特定領域に遊技球が進入したことを条件に、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入困難な閉鎖状態とに変化可能な補助可変入賞装置（例えば、普通電動役物10146）と、を備え、

前記第1特定遊技状態は、不利第1特定遊技状態（例えば、第1時短遊技状態）と、前記不利第1特定遊技状態よりも相対的に前記補助可変入賞装置に遊技球が進入しやすくなる有利第1特定遊技状態（例えば、第3時短遊技状態）とを有し、

前記始動情報取得手段は、前記始動領域又は前記補助可変入賞装置に遊技球が進入することを前記取得条件として、前記始動領域に遊技球が進入したときには第1の始動情報（例えば、第1特別図柄の始動情報）を取得し、前記補助可変入賞装置に遊技球が進入したときには第2の始動情報（例えば、第2特別図柄の始動情報）を取得し、

前記判定手段は、前記第2の始動情報に基づく前記図柄変動の実行結果を前記第1の始動情報に基づく前記図柄変動の実行結果よりも前記特別結果と判定しやすく、

前記始動領域は、前記特定領域よりも下流側に設けられていることが望ましい。

【7706】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【7707】

<付記：第11のパチンコ遊技機>

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂1種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技球の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂2種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。

【7708】

そして、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開2013-59682号公報参照）。

【7709】

しかしながら、遊技状態に更なる変化を与え、新たな遊技状態に応じた演出を行うことにより、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【7710】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【7711】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第11のパチンコ遊技機）

10

20

30

40

50

は、

識別図柄の可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、前記識別図柄の可変表示の実行結果が特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記特別条件判定手段によって第1の特別条件（例えば、大当たりまたは小当たり）を満たすと判定された場合に、前記識別図柄の可変表示の終了後に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態）を制御可能な特別遊技状態制御手段と、前記識別図柄の可変表示が実行される遊技状態として、所定の領域への遊技球の進入が容易ではない非入賞容易状態（例えば、通常遊技状態）と、前記非入賞容易状態よりも相対的に前記所定の領域への遊技球の進入が容易となる入賞容易状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機において、

10

前記入賞容易状態は、前記特別条件判定手段によって前記第1の特別条件を満たすと判定された場合に移行可能な（例えば、第5時短遊技状態）と、前記特別条件判定手段によって前記第1の特別条件とは異なる第2の特別条件（例えば、時短当たり）を満たすと判定された場合に移行可能な通常入賞容易状態と、を含み、

前記通常入賞容易状態は、第1通常入賞容易状態（例えば、第1時短遊技状態）と、前記第1通常入賞容易状態及び前記非入賞容易状態よりも有利な第2通常入賞容易状態（例えば、第2時短遊技状態）と、少なくとも含み、

前記特別条件判定手段は、前記遊技状態制御手段によって前記非入賞容易状態が制御されているときには、前記第2の特別条件を満たすと判定可能である一方で、前記遊技状態制御手段によって前記入賞容易状態が制御されているときには、前記第2の特別条件を満たすと判定しないか、前記非入賞容易状態が制御されているときよりも前記第2の特別条件を満たすと判定し難く、

20

前記遊技状態制御手段は、前記第1通常入賞容易状態において、前記可変表示実行手段により実行される前記識別図柄の可変表示が規定回数（例えば、第1時短回数～第3時短回数）になると、前記非入賞容易状態に移行させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1通常入賞容易状態においては、前記可変表示実行手段による前記識別図柄の可変表示の実行回数に基づいて、一般演出（例えば、一般演出モード及び前兆演出モードの演出）を実行可能であることを特徴とする。

30

【7712】

好適には、本発明に係る遊技機において、

遊技者の発射操作により遊技媒体を発射させて、遊技を進行させる発射操作手段を備え、

前記遊技状態制御手段によって前記非入賞容易状態または前記第1通常入賞容易状態が制御されているときには第1の発射操作（例えば、左打ち）を正規な態様として遊技を進行させ、前記第2通常入賞容易状態が制御されているときには第2の発射操作（例えば、右打ち）を正規な態様として遊技を進行させることが望ましい。

【7713】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記演出実行手段は、前記第1通常入賞容易状態においては、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記規定回数未満の第1実行回数であるとき（例えば、第1特別図柄の可変表示回数が1～39のとき）には第1の一般演出（例えば、一般演出モードの演出）を実行可能であり、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記規定回数未満であって前記第1実行回数を超過する第2実行回数であるとき（例えば、第1特別図柄の可変表示回数が40～49のとき）には前記第1の一般演出とは異なる第2の一般演出（例えば、前兆演出モードのモード移行煽り演出）を実行可能であることが望ましい。

40

【7714】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記演出実行手段は、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記規定回数であるときには、前記第1の一般演出及び前記第2の一般演出とは異なる特定の一般演出（例えば、前

50

兆演出モードのモード移行演出)を実行可能であり、

前記特定の一般演出は、前記通常入賞容易状態または前記第1通常入賞容易状態であることを示唆することが望ましい。

【7715】

好適には、本発明に係る遊技機において、

遊技状態に基づいて、少なくとも前記識別図柄の可変表示時間に対応付けられた変動パターンを決定する変動パターン決定手段を備え、

前記変動パターン決定手段は、前記第1通常入賞容易状態においては、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記第1実行回数であるときには第1の変動パターン(例えば、通常の特別図柄の変動パターン00H)を決定可能であり、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記第2実行回数であるときには前記第1の変動パターンとは異なる第2の変動パターン(例えば、示唆用の特別図柄の変動パターン10H)を決定可能であり、

前記可変表示実行手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに基づいて、前記識別図柄の可変表示を実行可能であることが望ましい。

【7716】

好適には、本発明に係る遊技機において、

遊技状態に基づいて、少なくとも前記識別図柄の可変表示時間に対応付けられた変動パターンを決定する変動パターン決定手段を備え、

前記変動パターン決定手段は、前記第1通常入賞容易状態においては、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記規定回数であるときには、特定の変動パターン(例えば、判定用の特別図柄の変動パターン11H)を決定可能であることが望ましい。

【7717】

好適には、本発明に係る遊技機において、

遊技状態に基づいて、少なくとも前記識別図柄の可変表示時間に対応付けられた変動パターンを決定する変動パターン決定手段を備え、

前記変動パターン決定手段は、前記第1通常入賞容易状態と前記第2通常入賞容易状態とで異なる変動パターンを決定可能であり、

前記可変表示実行手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに基づいて、前記識別図柄の可変表示を実行可能であることが望ましい。

【7718】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記変動パターン決定手段は、前記第2通常入賞容易状態と前記特別入賞容易状態とで異なる前記変動パターンを決定可能であるとともに、前記特別入賞容易状態のときには、前記第2通常入賞容易状態のときよりも短い前記識別図柄の可変表示時間に対応付けられた短縮用の変動パターンを決定可能であることが望ましい。

【7719】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記第1通常入賞容易状態に移行するときに、複数の規定回数の中からいずれかの1つの規定回数(例えば、第1時短回数～第3時短回数)を決定する規定回数決定手段を備え、

複数の規定回数は、所定の規定回数(例えば、第1時短回数の50回)と、前記所定の規定回数よりも多い規定回数である特定の規定回数(例えば、第2時短回数の100回または第3時短回数の150回)とを含んでいることが望ましい。

【7720】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記規定回数決定手段によって前記特定の規定回数が決定された場合には、前記所定の規定回数未満の前記第1実行回数(例えば、第1特別図柄の可変表示回数が1～39)と、前記所定の規定回数未満であって前記第1実行回数を超過する前記第2実行回数(例えば、第1特別図柄の可変表示回数が40～49)とが設定され得るものであり、

前記演出実行手段は、前記第1通常入賞容易状態においては、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記第1実行回数または／及び前記第2実行回数よりも多い第3実行回数（例えば、第1特別図柄の可変表示回数が51～89）になるときに、前記第1の一般演出を実行可能であり、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記第2実行回数または／及び前記第3実行回数よりも多い第4実行回数（例えば、第1特別図柄の可変表示回数が90～99のとき）になるときに、前記第2の一般演出を実行可能であることが望ましい。

【7721】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記演出実行手段は、前記規定回数決定手段によって前記特定の規定回数決定された場合には、前記第1通常入賞容易状態において、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記所定の規定回数または／及び前記特定の規定回数になるときに、前記第1の一般演出及び前記第2の一般演出とは異なる特定の一般演出を実行可能であり、

前記特定の一般演出は、前記通常入賞容易状態または前記第1通常入賞容易状態であることを示唆することが望ましい。

【7722】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記第1通常入賞容易状態は、不利第1通常入賞容易状態（例えば、第1時短遊技状態）と、前記不利第1通常入賞容易状態よりも相対的に有利な有利第1通常入賞容易状態（例えば、第3時短遊技状態）とを有し、

前記演出実行手段は、前記通常入賞容易状態、前記不利第1通常入賞容易状態または前記有利第1通常入賞容易状態であることを示唆する特定の一般演出（例えば、モード移行演出）を実行可能であることが望ましい。

【7723】

好適には、本発明に係る遊技機において、

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤（例えば、遊技パネル11100）と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が進入可能な始動領域（例えば、第1始動口11120）及び特定領域（例えば、第2通過ゲート11126L）と、前記遊技領域に設けられ、前記特定領域に遊技球が進入したことを条件に、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入困難な閉鎖状態とに変化可能な補助可変入賞装置（例えば、普通電動役物11146）と、を備え、

前記第1通常入賞容易状態は、不利第1通常入賞容易状態と、前記不利第1通常入賞容易状態よりも相対的に有利な有利第1通常入賞容易状態とを有し、前記有利第1通常入賞容易状態は、前記第2通常入賞容易状態よりも相対的に前記補助可変入賞装置に遊技球が進入し難いが、前記不利第1通常入賞容易状態よりも相対的に前記補助可変入賞装置に遊技球が進入しやすく、

前記可変表示実行手段は、前記始動領域に遊技球が進入したときには第1の識別図柄（例えば、第1特別図柄）の可変表示を実行可能であるとともに、前記補助可変入賞装置に遊技球が進入したときには第2の識別図柄（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、

前記特別条件判定手段は、前記第2の識別図柄の可変表示の実行結果を前記第1の識別図柄の可変表示の実行結果よりも前記第1の特別条件を満たすと判定しやすいとともに、前記第2の識別図柄の可変表示の実行結果をハズレよりも前記第1の特別条件を満たすと判定しやすく、

前記始動領域は、前記特定領域よりも下流側に設けられていることが望ましい。

【7724】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記演出実行手段は、前記有利第1通常入賞容易状態においては、前記補助可変入賞装置に遊技球が進入しやすくなるときには、前記補助可変入賞装置に遊技球が進入可能となることを示唆する開放示唆演出（例えば、テロップ演出）を実行可能であることが望ましい。

。

10

20

30

40

50

【 7 7 2 5 】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 7 7 2 6 】

＜付記：第 1 0 のパチンコ遊技機及び第 1 1 のパチンコ遊技機＞

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂パチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回転され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンとも称される回転式遊技機）も知られている。

10

【 7 7 2 7 】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開 2 0 1 3 - 5 9 6 8 2 号公報参照）。

【 7 7 2 8 】

このようなパチンコ遊技機においては、この高確率遊技状態や時短遊技状態において大当り遊技状態を短期間に制御可能となっており、遊技者は多量の遊技価値（遊技球）を獲得することができる。

20

【 7 7 2 9 】

しかしながら、遊技者が獲得した累計の遊技価値が高まってくると（所謂出玉が増加していくと）、遊技の射幸性が高まる恐れがあり、遊技の射幸性を適切に抑制する必要がある。

【 7 7 3 0 】

本発明の目的は、遊技の射幸性を適切に抑制する遊技機を提供することである。

【 7 7 3 1 】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第 1 0 のパチンコ遊技機または第 1 1 のパチンコ遊技機）は、

ゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記ゲームが実行される遊技状態として、遊技者にとって不利な不利遊技状態（例えば、通常遊技状態または一般遊技状態）と、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、大当り遊技状態、RUSH遊技状態）とを少なくとも含む何れかの遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、前記ゲームの実行結果に応じて、遊技者に所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、遊技者に付与した遊技価値の累計増加数（例えば、遊技球の増加数（MY））を計数することが可能な計数手段と、前記計数手段によって前記累計増加数として規制値（例えば、95000個）を計数したことを条件として、ゲームを停止させることが可能なゲーム停止手段と、前記ゲーム停止手段がゲームを停止させる前に、ゲームが停止されることに関連して遊技停止予告（例えば、第 1 遊技停止予告、第 2 遊技停止予告及び第 3 遊技停止予告）に関する報知を行う報知手段（例えば、表示装置 7、スピーカ 3 2、LED 群 4 6 等）と、を備え、

30

40

前記報知手段は、前記累計増加数が前記規制値よりも下回っている所定の計数範囲（例えば、85000～94999個）にあるときに、予告開始条件が成立すると、前記遊技停止予告に関する報知が可能であることを特徴とする。

【 7 7 3 2 】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記所定の計数範囲は、第 1 の境界値未満の第 1 の計数範囲（例えば、85000～89999個）と、前記第 1 の境界値以上から前記規制値未満の第 2 の計数範囲（例えば、90000～94999個）とで区画され、

前記報知手段は、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第 1 の計数範囲にあるときには、第 1 の予告開始条件（例えば、RUSH遊技状態に移行する特定の

50

当り遊技状態中、RUSH遊技状態）が成立すると、前記遊技停止予告に関する報知が可能であり、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第2の計数範囲にあるときには、第2の予告開始条件（例えば、大当り遊技状態中等）が成立すると、前記遊技停止予告に関する報知が可能であることが望ましい。

【7733】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記有利遊技状態は、有利度合いの異なる複数の有利遊技状態（例えば、大当り遊技状態）を有しており、前記第1の予告開始条件の成立は、特定の有利遊技状態（例えば、RUSH遊技状態に移行する特定の大当り遊技状態）に移行することであり、前記第2の予告開始条件の成立は、複数の有利遊技状態のいずれかに移行することであることが望ましい。

10

【7734】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記報知手段は、前記第1の計数範囲にあるときに開始された前記遊技停止予告に対しては、前記遊技状態制御手段によって制御されている遊技状態に基づいて終了させることが可能であり、前記第2の計数範囲にあるときに開始された前記遊技停止予告に対しては、前記計数手段によって前記規制値が計数されるまで継続して行うことが可能であることが望ましい。

【7735】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記報知手段は、前記第1の計数範囲にあるときに開始された前記遊技停止予告に対しては、前記累計増加数が前記第1の計数範囲にあるときに前記遊技状態制御手段によって前記不利遊技状態が開始されると、前記遊技停止予告を終了し、前記累計増加数が前記第2の計数範囲に到達すると、前記遊技停止予告を前記計数手段によって前記規制値が計数されるまで継続して行うことが可能であることが望ましい。

20

【7736】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記第1の計数範囲にあるときに前記遊技停止予告に関する報知が行われたことを示す実行済情報を記憶する予告履歴記憶部を備え、

前記報知手段は、前記遊技状態制御手段によって前記不利遊技状態が制御されているときに前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第1の計数範囲から前記第2の計数範囲に到達した場合に、前記予告履歴記憶部に前記実行済情報が記憶されていないときには、前記第2の予告開始条件が成立したとして前記遊技停止予告に関する報知を行い、前記予告履歴記憶部に前記実行済情報が記憶されているときには、前記遊技停止予告に関する報知を行わないことが可能であることが望ましい。

30

【7737】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記報知手段は、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第1の計数範囲にあるときには、前記第1の予告開始条件が成立すると、第1遊技停止予告に関する報知が可能であり、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第2の計数範囲にあるときには、前記第2の予告開始条件が成立すると、前記第1遊技停止予告とは異なる第2遊技停止予告に関する報知が可能であることが望ましい。

40

【7738】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記ゲームの実行結果が特別条件を満たすときに、遊技者に遊技価値を付与することが可能な特別の有利遊技状態（例えば、大当り遊技状態）を制御可能であり、

前記ゲーム停止手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特別の有利遊技状態が制御されており、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記規制値以上となった場合には、前記特別の有利遊技状態が終了した後に、ゲームを停止させることが可能であ

50

り、

前記報知手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特別の有利遊技状態が制御されており、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記規制値以上となった場合には、前記第1遊技停止予告及び前記第2遊技停止予告とは異なる第3遊技停止予告に関する報知を行うことが可能であることが望ましい。

【7739】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記報知手段は、前記ゲーム停止手段によってゲームが停止されているときには、ゲームが停止されていることに関連して遊技停止報知を行い、変更条件（例えば、強制報知時間の経過）が成立するまでは、第1の報知態様で遊技停止報知を行い、前記変更条件が成立すると、前記第1の報知態様とは異なる第2の報知態様で遊技停止報知を行うことが望ましい。

【7740】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記報知手段は、前記遊技停止報知として規制画像の表示を行う画像表示手段を少なくとも含み、

前記画像表示手段は、前記変更条件が成立するまでは、第1の規制画像の表示を行い、前記変更条件が成立すると、前記第1の規制画像とは大きさが異なる第2の規制画像の表示を行うことが望ましい。

【7741】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記ゲームが実行されていないときに行われるデモ演出を実行するデモ演出手段と、を備え、前記デモ演出手段は、前記ゲーム停止手段によってゲームが停止されている場合において、前記画像表示手段により前記第1の規制画像の表示が行われているときには、前記デモ演出を実行不可能であり、前記画像表示手段により前記第2の規制画像の表示が行われているときには、前記デモ演出を実行可能であることが望ましい。

【7742】

好適には、本発明に係る遊技機において、

遊技者からの演出操作を受け付ける演出操作手段と、を備え、

前記画像表示手段は、前記第2の規制画像の表示を行っている場合に、前記演出操作手段により演出操作を受け付けると、遊技者の操作により特別な画像（例えば、QRコードの画像）を表示させることが可能であることが望ましい。

【7743】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記報知手段に関する音量を調整する音量調整手段と、を備え、

前記音量調整手段は、前記ゲーム停止手段によってゲームが停止されている場合において、前記変更条件が成立するまでは音量を調整不可能であり、前記変更条件が成立すると音量を調整可能であることが望ましい。

【7744】

好適には、本発明に係る遊技機において、

前記報知手段に関する光量を調整する光量調整手段と、を備え、

前記光量調整手段は、前記ゲーム停止手段によってゲームが停止されている場合において、前記変更条件が成立するまでは光量を調整不可能であり、前記変更条件が成立すると光量を調整可能であることが望ましい。

【7745】

本発明によれば、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。

【符号の説明】

【7746】

6 発射装置
7 表示装置

10

20

30

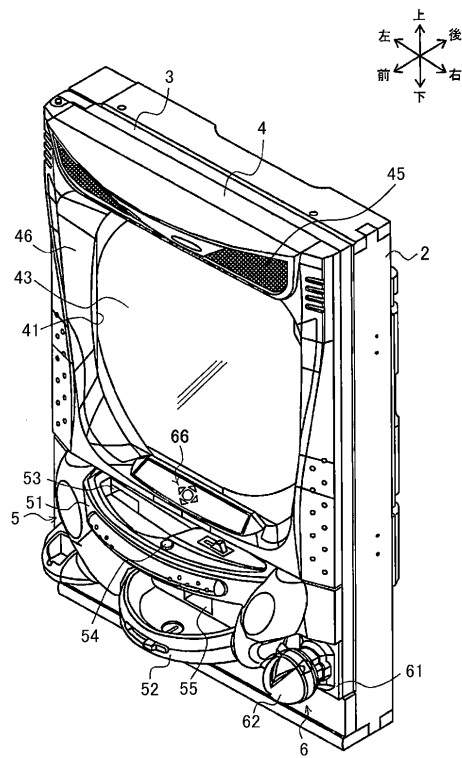
40

50

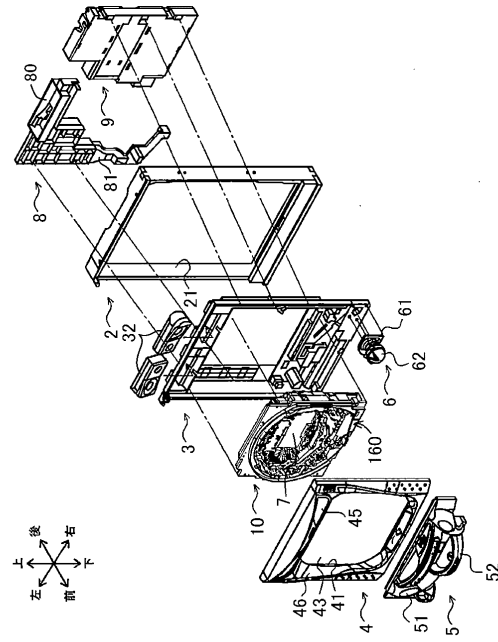
5 4	演出ボタン
2 0 0	主制御回路
2 0 1	メインCPU
2 0 2	メインROM
2 0 3	メインRAM
3 0 0	サブ制御回路
3 0 1	サブCPU
3 0 3	ワークRAM
3 1 0	ボタン制御回路

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

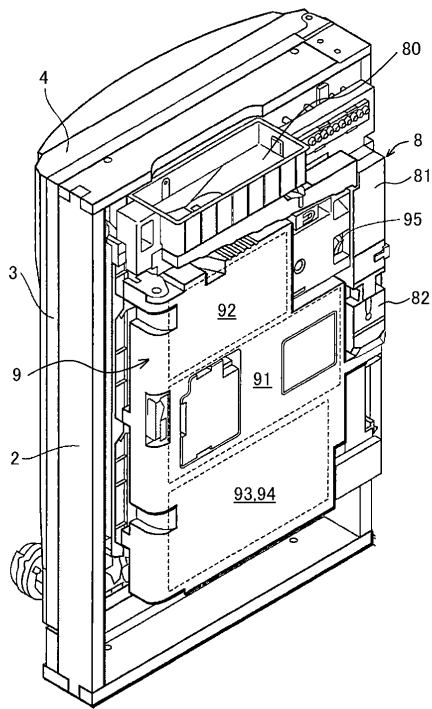
20

30

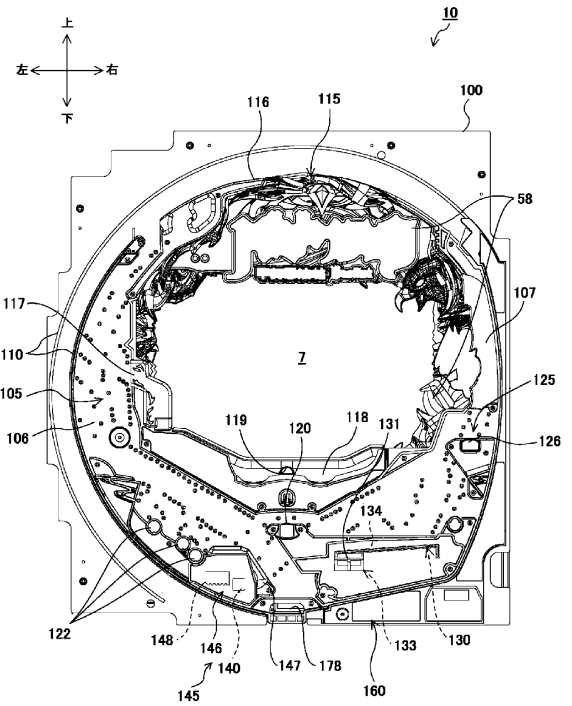
40

50

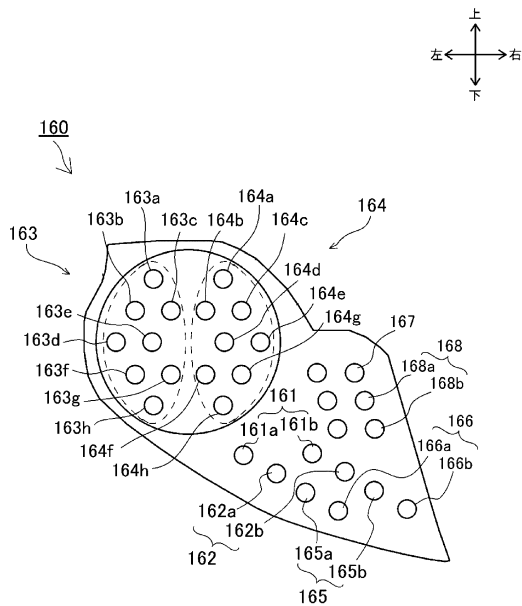
【図 3】



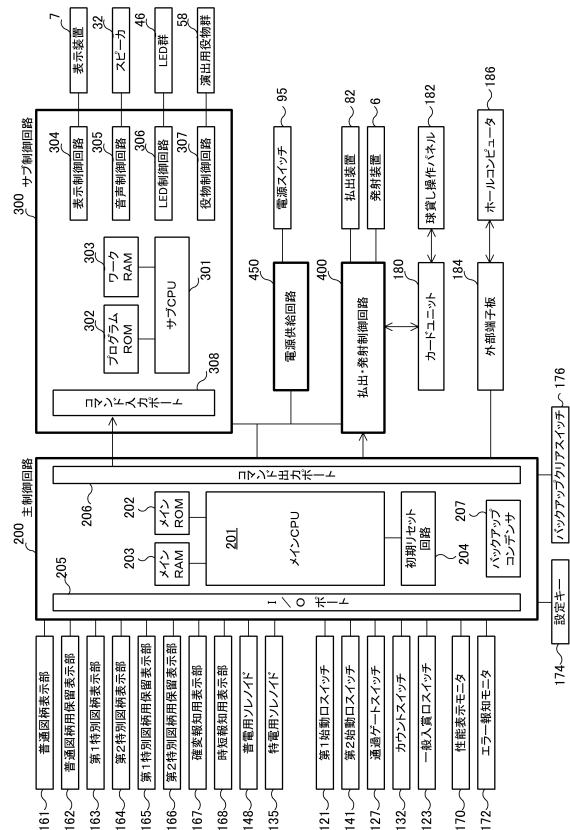
【図 4】



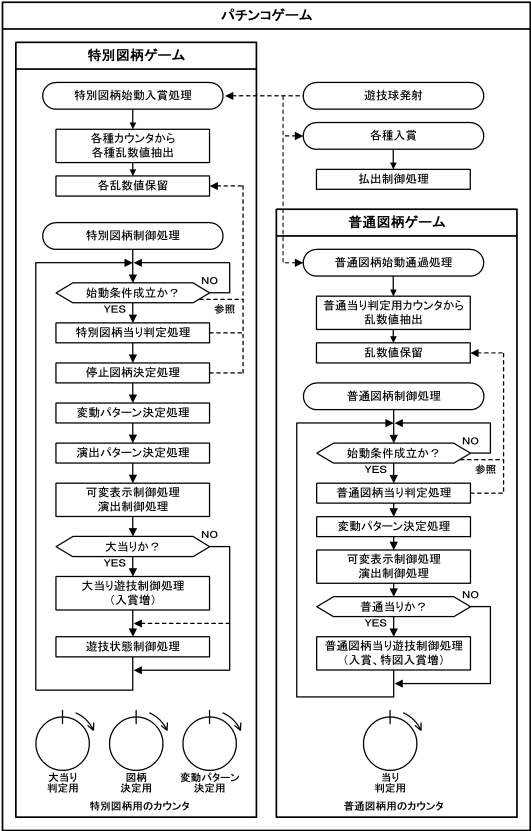
【図 5】



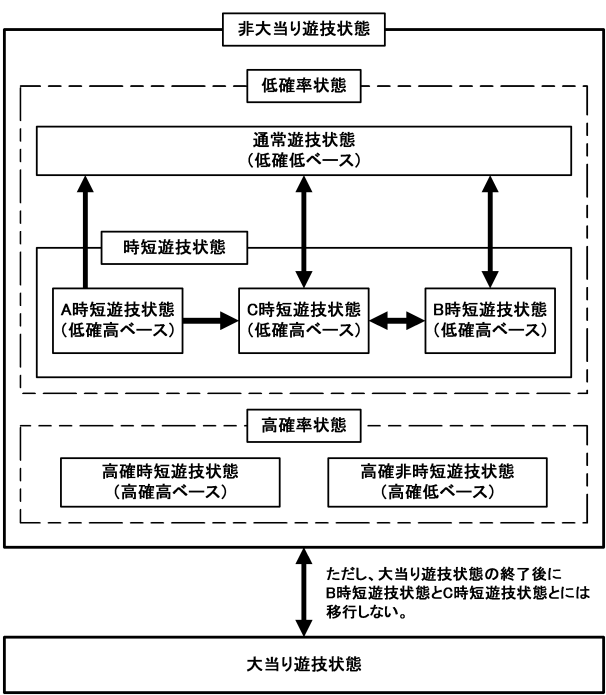
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

設定値毎の確率 (概算) を示すテーブル									
特別図柄の種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	特別図柄の種類	当りの種類
第1特別図柄	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294	大当り	大当り
	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72		
第2特別図柄	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294	大当り	大当り
	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72		
第3特別図柄	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294	大当り	大当り
	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72		
第4特別図柄	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294	大当り	大当り
	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72		

【図 10】

特別図柄の当り判定テーブル (設定1の場合の例)			
特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536 (0~65535)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409 (0~408)	時短当り判定値データ
		幅205 (409~613)	大当り判定値データ
	1	幅64922 (614~65535)	ハズレ判定値データ
		幅409 (0~408)	時短当り判定値データ
第2特別図柄	0	幅851 (409~1259)	大当り判定値データ
		幅64276 (1260~65535)	ハズレ判定値データ
	1	幅273 (0~272)	時短当り判定値データ
		幅205 (273~477)	大当り判定値データ

設定値毎の確率 (概算) を示すテーブル

10

20

30

40

50

【図 1 1】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	70/100	z0	zA1
		70～96	27/100	z1	
		97～99	3/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0～9	10/100	z3	zA3
		10～59	50/100	z4	zA4
		60～99	40/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	97/100	z7	zA6
		97～99	3/100	z8	zA7
	大当り判定値データ	0～59	60/100	z9	zA8
		60～99	40/100	z10	zA9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z11	zA10

【図 1 2】

(A)特別図柄停止態様決定テーブル

選択図柄 コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

(B)装飾図柄停止態様決定テーブル

図柄指定 コマンド	装飾図柄の停止態様 ※			備考	
	左図柄	中図柄	右図柄	装飾図柄の停止態様の説明	選択図柄 コマンド
zA1	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z0
					z1
zA2	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z2
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z3
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z4
					z5
zA5	6	1	4	ばらげ目	z6
zA6	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z7
zA7	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z8
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z9
zA9	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z10
zA10	6	1	4	ばらげ目	z11

※「装飾図柄の停止態様」の欄に示される停止態様は例示

【図 1 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	200
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	50
z8	—	—	—	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	300
z11	—	—	—	—	—

【図 1 4】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	50
z1	—	—	—	1	100
z2	—	—	—	1	200
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	50
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	100
z8	—	—	—	1	200
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	50
z11	—	—	—	—	—

10

20

30

40

50

【図 1 5】

特別図柄の変動パターンテーブル									
特別図柄 の種類	当落	時短 フラグ	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン コード	変動パターン コメント	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第 1 特 別 図 柄	時短当り	-	-	0～4	01H	83H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	-	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	-	共通リーチB
	大当り	-	-	55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
				0～4	04H	83H04H	95000	-	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	-	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
第 2 特 別 図 柄	時短当り	-	-	25～34	07H	83H07H	95000	-	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	-	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
				0～14	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	-	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
	大当り	-	-	56～75	12H	83H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	-	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
				0～69	17H	83H17H	13000	-	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	-	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
				0～19	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
	ハズレ	0	0～25	30～49	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH	83H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	-	短縮変動B
		1	0～25	0～14	01H	84H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
				0～14	04H	84H04H	95000	-	大当り系リーチA
第 2 特 別 図 柄	時短当り	-	-	15～29	05H	84H05H	75000	-	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
				0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	28H	84H28H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				90～99	27H	84H27H	105000	-	共通リーチB
				0～69	28H	84H28H	13000	-	通常変動A
	大当り	-	-	70～99	29H	84H29H	8000	-	通常変動B
				0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH	84H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	-	短縮変動B
	ハズレ	0	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
		1	0～25	90～99	13H	84H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH	84H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	-	短縮変動B
		26～249	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH	84H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	-	短縮変動B

【図 1 6】

普通図柄の当り判定テーブル			
遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ

10

20

【図 1 7】

普通図柄判定テーブル				
時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
非時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	-
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
		30～69	40/100	fz2
		70～99	30/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	-
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz4
		30～69	40/100	fz5
		70～99	30/100	fz6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	-
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz7
		30～69	40/100	fz8
		70～99	30/100	fz9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	-

【図 1 8】

普通図柄当り種類決定テーブル	普通電動役物 開放パターン(msec)		普通電動役物 開放パターンコマンド		普通電動役物 開放パターン	
	1回目 の開放時間	ウェイト時間 (msec)	1回目 の開放時間	ウェイト時間 (msec)	1回目 の開放時間	ウェイト時間 (msec)
普通図柄当り時 選択図柄コマンド	fz0	1000	90H01H	2000	90H01H	2000
	fz1	2000	91H02H	2500	91H02H	2500
	fz2	2500	91H03H	3000	91H03H	3000
	fz3	3000	91H04H	2500	91H04H	2500
	fz4	2000	92H05H	2500	92H05H	2500
	fz5	2500	92H06H	2500	92H06H	2500
	fz6	2500	92H07H	2500	92H07H	2500
	fz7	2500	93H05H	2500	93H05H	2500
	fz8	2000	93H06H	2500	93H06H	2500
	fz9	2500	93H07H	2500	93H07H	2500

30

40

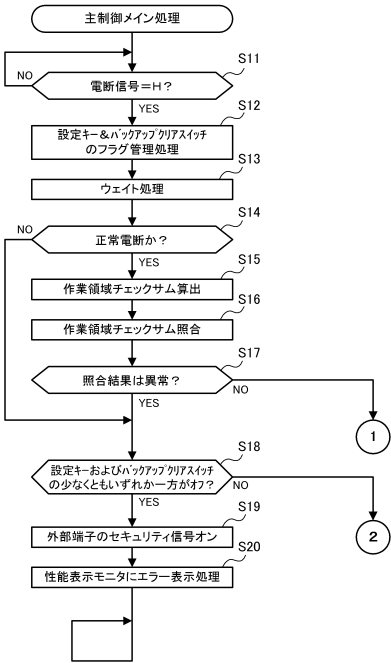
50

【図 19】

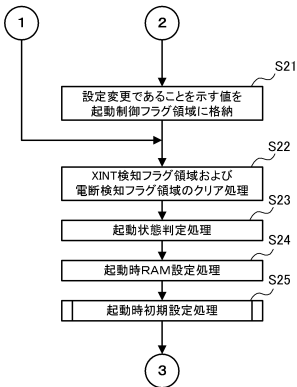
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
	0～89	02H	86H02H	500
A時短遊技状態	90～99	03H	86H03H	800
	0～39	02H	87H02H	500
B時短遊技状態	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

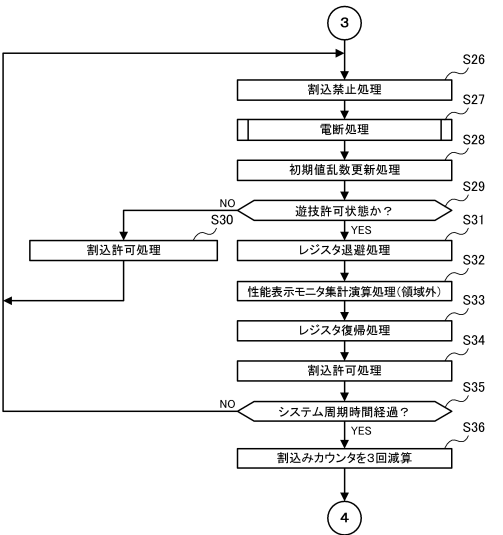
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

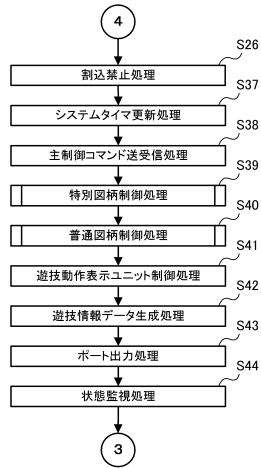
20

30

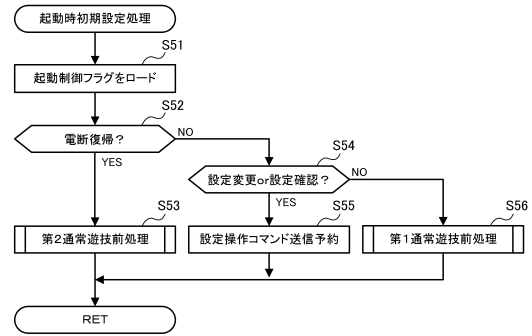
40

50

【図 2 3】



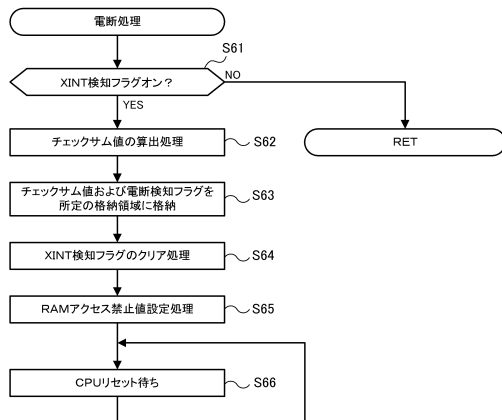
【図 2 4】



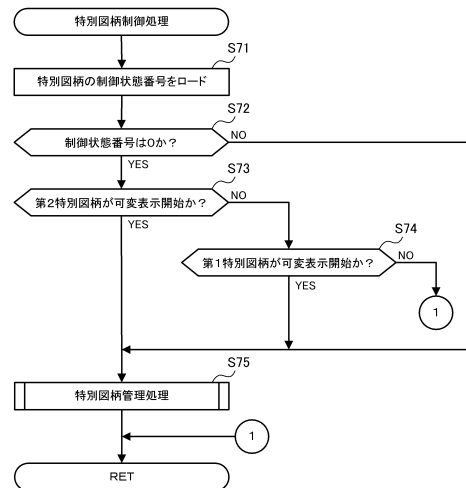
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

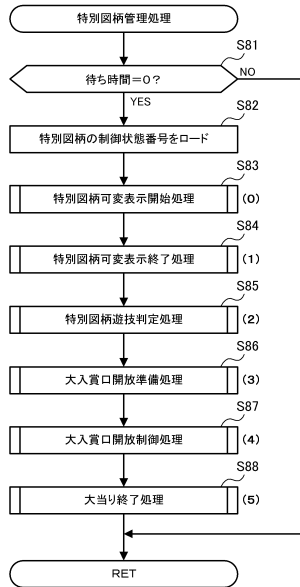


30

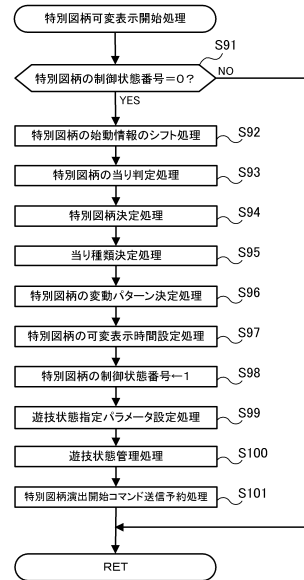
40

50

【図 27】



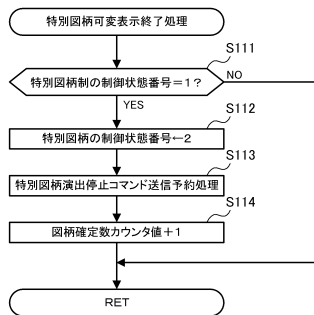
【図 28】



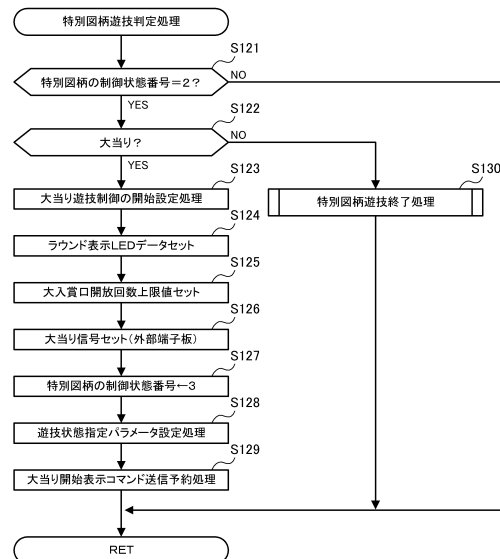
10

20

【図 29】



【図 30】

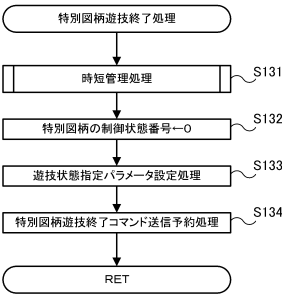


30

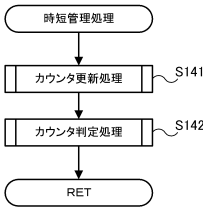
40

50

【図 3 1】



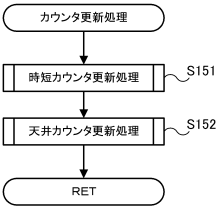
【図 3 2】



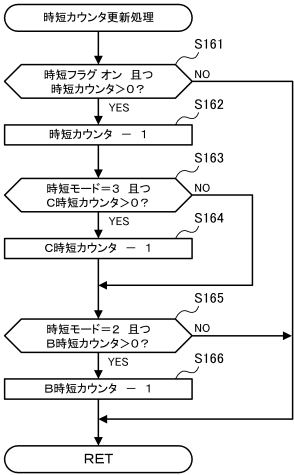
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

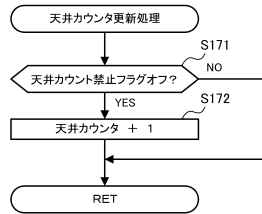


30

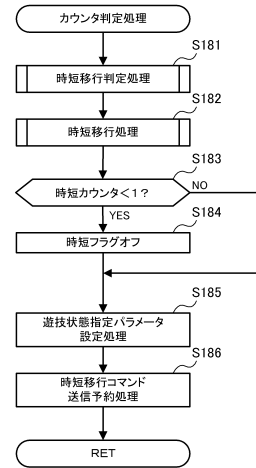
40

50

【図 35】



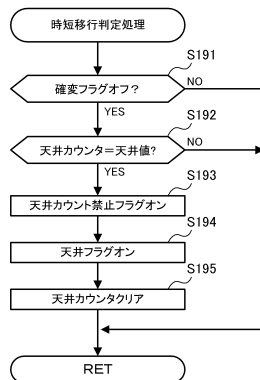
【図 36】



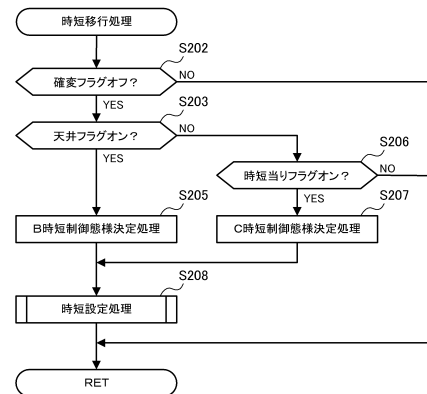
10

20

【図 37】



【図 38】

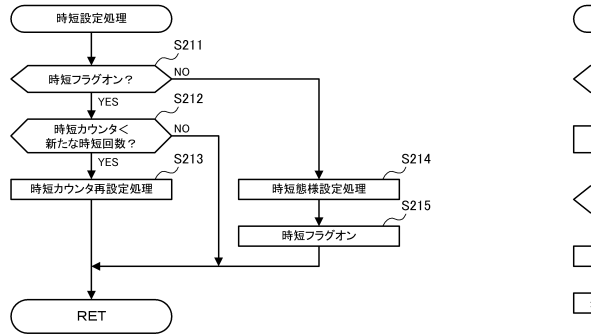


30

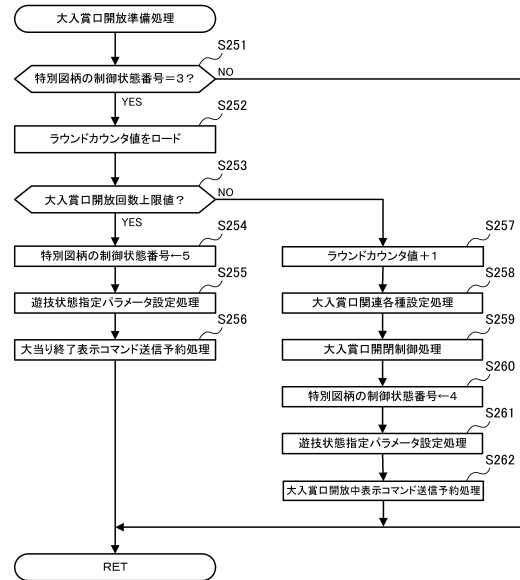
40

50

【図 39】



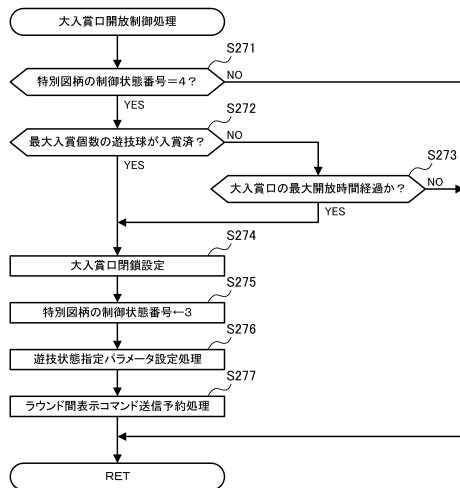
【図 40】



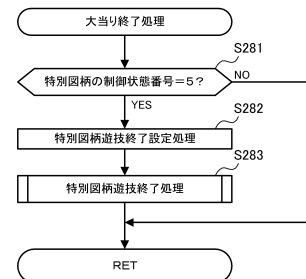
10

20

【図 41】



【図 42】

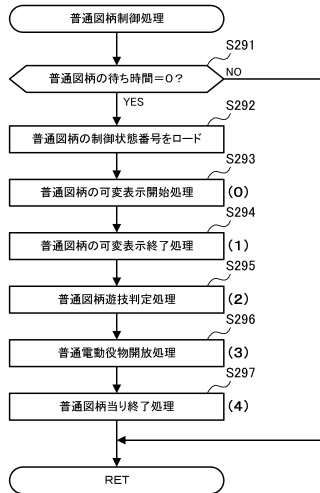


30

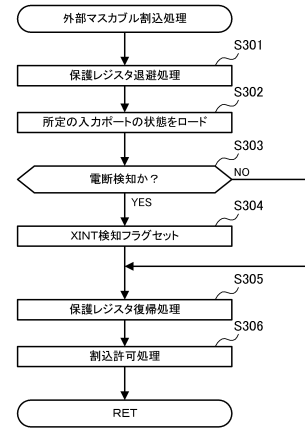
40

50

【図 4 3】



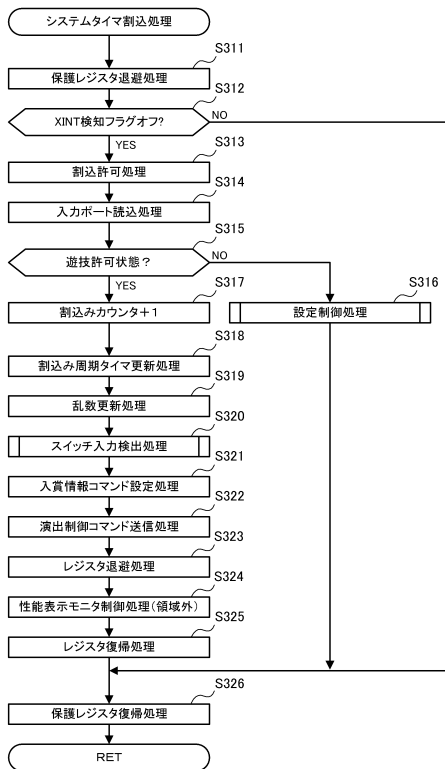
【図 4 4】



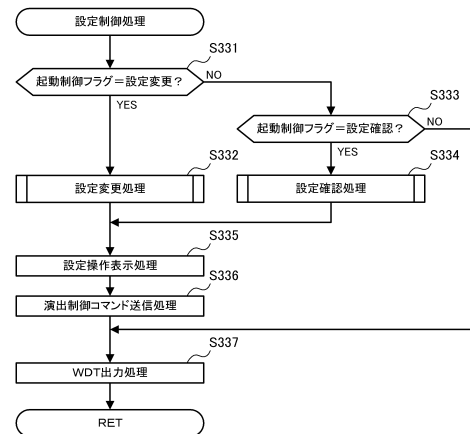
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

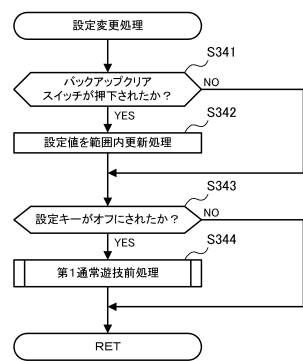


30

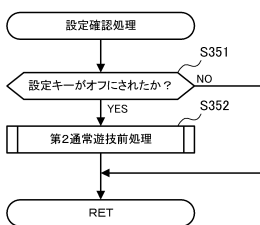
40

50

【図 4 7】



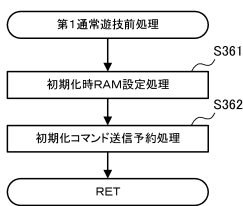
【図 4 8】



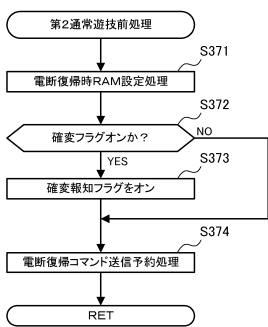
10

20

【図 4 9】



【図 5 0】

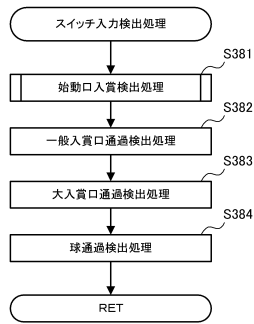


30

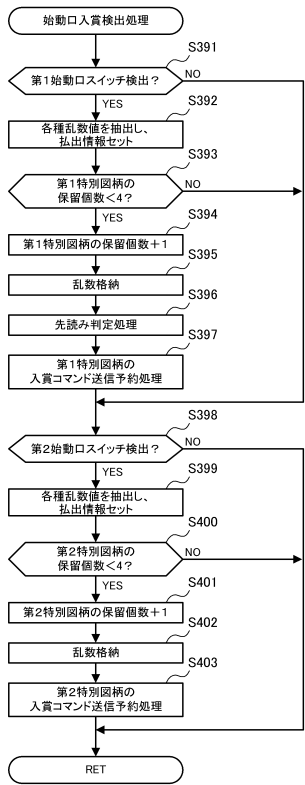
40

50

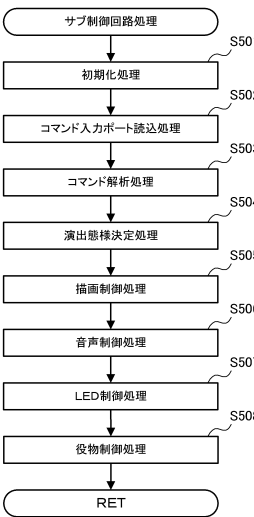
【図 5 1】



【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】

通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブル				
変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考	
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	第 1 特 別 図 柄
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB	
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC	
07H	83H07H	95000	共通リーチA	
08H	83H08H	105000	共通リーチB	
09H	83H09H	105000	共通リーチC	
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD	
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA	
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB	
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC	
07H	83H07H	95000	共通リーチA	
08H	83H08H	105000	共通リーチB	
09H	83H09H	105000	共通リーチC	
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE	
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB	
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC	第 2 特 別 図 柄
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ	
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB	
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC	
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ	
13H	83H13H	105000	共通リーチB	
14H	83H14H	105000	共通リーチC	
15H	83H15H	170000	共通リーチD	
16H	83H16H	180000	共通リーチE	
17H	83H17H	13000	通常変動A	
18H	83H18H	8000	通常変動B	
19H	83H19H	13000	通常変動C	
01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA	
02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB	
07H	84H07H	95000	共通リーチA	
08H	84H08H	105000	共通リーチB	
04H	84H04H	95000	大当り系リーチA	第 2 特 別 図 柄
05H	84H05H	75000	大当り系リーチB	
07H	84H07H	95000	共通リーチA	
08H	84H08H	105000	共通リーチB	
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB	
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ	
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB	
26H	84H26H	30000	共通ノーマルリーチ	
27H	84H27H	105000	共通リーチB	
28H	84H28H	13000	通常変動A	
29H	84H29H	8000	通常変動B	

【図 5 5】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル

変動 パターン	保留数				先読み フラグ	備考		
	1	2	3	4				
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC	83H03H	65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC	83H06H	75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC	83H09H	105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD	83H0AH	170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE	83H0BH	180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC	83H0EH	65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC	83H11H	75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC	83H14H	105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD	83H15H	170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE	83H16H	180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C	83H19H	13000ms

【図 5 6】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル

SASPT 番号	サブ演出 選択用乱数値1 (0~99)	SAS演出 パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~49	01H	C	-	-	-
	50~99	02H	A	-	-	-
	0~49	03H	C	C	-	-
2	50~79	04H	A	C	-	-
	80~99	05H	A	A	-	-
	0~49	06H	C	C	C	-
3	50~69	07H	A	C	C	-
	70~89	08H	A	A	C	-
	90~99	09H	A	A	A	-
4	0~29	0AH	C	C	C	C
	30~59	0BH	A	C	C	C
	60~79	0CH	A	A	C	C
5	80~94	0DH	A	A	A	C
	95~99	0EH	A	A	A	A
	0~49	0FH	C	-	-	-
6	50~99	10H	B	-	-	-
	0~49	11H	C	C	-	-
	50~79	12H	B	G	-	-
7	80~99	13H	B	B	-	-
	0~49	14H	C	C	C	-
	50~69	15H	B	C	C	-
8	70~89	16H	B	B	C	-
	90~99	17H	B	B	B	-
	0~29	18H	C	C	C	C
9	30~59	19H	B	C	C	C
	60~79	1AH	B	B	C	C
	80~94	1BH	B	B	B	C
10	95~99	1CH	B	B	B	B
	0~99	1DH	C	-	-	-
	0~99	1EH	C	C	-	-
11	0~99	1FH	C	G	C	-
	0~99	20H	C	C	C	C
	0~49	21H	C	-	-	-
12	50~99	22H	A	-	-	-
	0~49	23H	C	C	-	-
	50~79	24H	A	C	-	-
13	80~99	25H	A	A	-	-
	0~49	26H	C	C	C	-
	50~69	27H	A	C	C	-
14	70~89	28H	A	A	C	-
	90~99	29H	A	A	A	-
	0~29	2AH	C	C	C	C
15	30~59	2BH	A	C	C	C
	60~79	2CH	A	A	C	C
	80~94	2DH	A	A	A	C
16	95~99	2EH	A	A	A	A
	0~49	2FH	C	-	-	-
	50~99	30H	B	-	-	-
17	0~49	31H	C	B	-	-
	50~79	32H	B	C	-	-
	80~99	33H	B	B	-	-
18	0~49	34H	C	C	C	-
	50~69	35H	B	C	C	-
	70~89	36H	A	C	C	-
19	90~99	37H	B	B	B	-
	0~29	38H	C	C	C	C
	30~59	39H	B	G	C	C
20	60~79	3AH	B	B	C	C
	80~94	3BH	B	B	B	C
	95~99	3CH	B	B	B	B
21	0~49	3DH	C	-	-	-
	50~99	3EH	A	-	-	-

10

20

【図 5 7】

先読み期待値演出パターン決定テーブル(当り時)

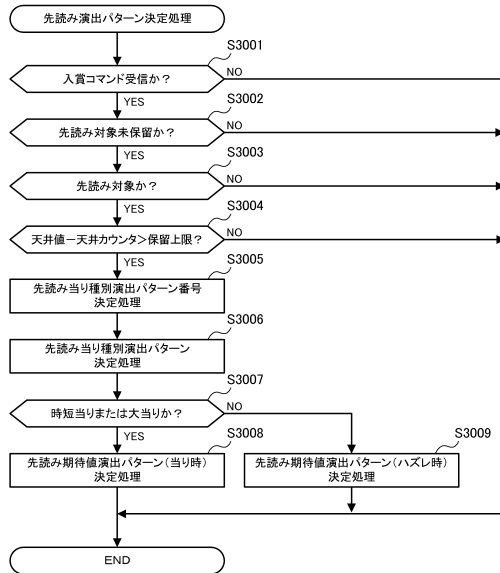
保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~199	01H	1	-	-	-
	200~399	02H	2	-	-	-
	400~599	03H	3	-	-	-
2	600~799	04H	4	-	-	-
	800~999	05H	5	-	-	-
	0~9	06H	1	0	-	-
3	10~19	07H	2	0	-	-
	20~49	08H	3	0	-	-
	50~89	09H	4	0	-	-
4	90~99	0AH	5	0	-	-
	100~109	0BH	1	1	-	-
5	110~119	0CH	2	1	-	-
	120~149	0DH	3	1	-	-
	150~189	0EH	4	1	-	-
6	190~199	0FH	5	1	-	-
	200~209	10H	2	2	-	-
	210~299	11H	3	2	-	-
7	300~399	12H	4	2	-	-
	400~599	13H	5	2	-	-
	600~789	14H	3	3	-	-
8	790~799	15H	4	3	-	-
	800~899	16H	5	3	-	-
	900~949	17H	4	4	-	-
9	950~999	18H	5	4	-	-
	0~27	19H	5	5	-	-
	28~45	1AH	1	0	0	-
10	46~63	1BH	2	0	0	-
	64~81	1CH	3	0	0	-
	82~99	1DH	4	0	0	-
11	100~117	1EH	5	1	0	-
	118~135	20H	2	1	0	-
	136~153	21H	3	1	0	-
12	154~171	22H	4	1	0	-
	172~189	23H	5	1	0	-
	190~207	24H	2	2	0	-
13	208~225	25H	3	2	0	-
	226~243	26H	4	2	1	-
	244~261	27H	5	2	0	-
14	262~279	28H	3	3	0	-
	280~297	29H	4	3	0	-
	298~315	2AH	5	3	0	-
15	316~333	2BH	4	4	0	-
	334~351	2CH	5	4	0	-
	352~369	2DH	5	5	0	-
16	370~387	2EH	1	1	1	-
	388~405	2FH	2	1	1	-
	406~423	30H	3	1	1	-
17	424~441	31H	4	1	1	-
	442~459	32H	5	1	1	-
	460~477	33H	2	2	1	-
18	478~495	34H	3	2	1	-
	496~513	35H	4	2	1	-
	514~531	36H	5	2	1	-
19	532~549	37H	3	3	1	-
	550~567	38H	4	3	1	-
	568~585	39H	5	3	1	-
20	586~603	3AH	4	4	1	-
	604~621	3BH	5	4	1	-
	622~639	3CH	5	5	1	-
21	640~657	3DH	2	2	2	-
	658~675	3EH	3	2	2	-
	676~693	3FH	4	2	2	-
22	694~711	40H	5	2	2	-
	712~729	41H	3	3	2	-
	730~747	42H	4	3	2	-
23	748~765	43H	5	3	2	-
	766~783	44H	4	4	2	-
	784~801	45H	5	4	2	-
24	802~819	46H	5	5	2	-
	820~837	47H	3	3	3	-
	838~855	48H	4	4	3	-
25	856~873	49H	5	3	3	-
	874~891	4AH	4	4	3	-
	892~909	4BH	5	4	3	-
26	910~927	4CH	5	5	3	-
	928~945	4DH	4	4	4	-
	946~963	4EH	5	4	4	-
27	964~981	4FH	4	5	4	-
	982~999	50H	5	5	5	-

【図 5 8】

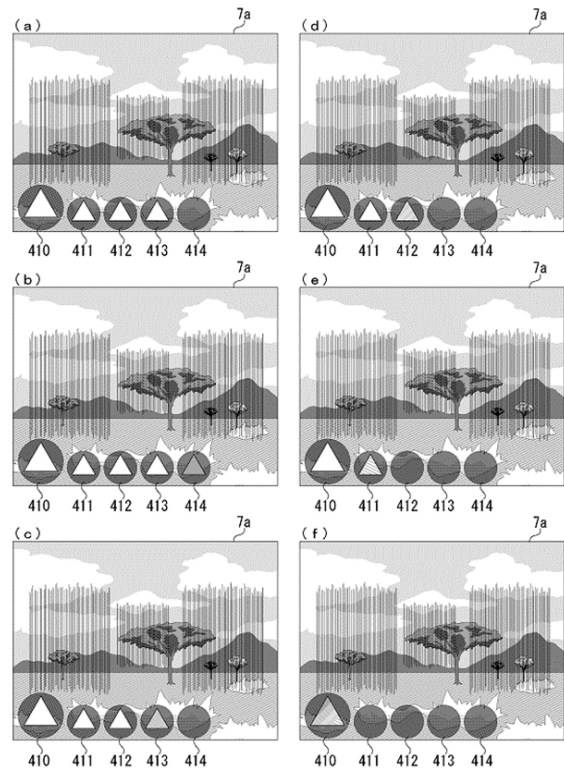
先読み期待値演出パターン決定テーブル(ハズレ時)

保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~499	01H	1	-	-	-
	500~799	02H	2	-	-	-
	800~979	03H	3	-	-	-
	980~999	04H	4	-	-	-
	0~249	06H	1	0	-	-
	250~349	07H	2	0	-	-
	350~394	08H	3	0	-	-
	395~398	09H	4	0	-	-
	399~648	0BH	1	1	-	-
	649~748	0CH	2	1	-	-
2	749~793	0DH	3	1	-	-
	794~797	0EH	4	1	-	-
	798~897	10H	2	2	-	-
	898~942	11H	3	2	-	-
	943~946	12H	4	2	-	-
	947~991	14H	3	3	-	-
	992~995	15H	4	3	-	-
	996~999	17H	4	4	-	-
	0~169	1AH	1	0	0	-
	170~219	1BH	2	0	0	-
3	220~238	1CH	3	0	0	-
	239	1DH	4	0	0	-
	240~409	1FH	1	1	0	-
	410~459	20H	2	1	0	-
	460~478	21H	3	1	0	-
	479	22H	4	1	0	-
	480~529	24H	2	2	0	-
	530~548	25H	3	2	0	-
	549	26H	4	2	0	-
	550~568	28H	3	3	0	-
4	569	29H	4	3	0	-
	570	2BH	4	4	0	-
	571~730	2EH	1	1	1	-
	731~780	2FH	2	1	1	-
	781~799	30H	3	1	1	-
	800	31H	4	1	1	-
	801~850	32H	2	2	1	-
	851~868	34H	3	2	1	-
	869	35H	4	2	1	-
	870~887	37H	3	3	1	-
5	888	38H	4	3	1	-
	889	3AH	4	4	1	-
	890~939	3DH	2	2	2	-
	940~957	3EH	3	2	2	-
	958	3FH	4	2	2	-
	959~976	41H	3	3	2	-
	977	42H	4	3	2	-
	978	44H	4	4	2	-
	979~996	47H	3	3	3	-
	997	48H	4	3	3	-
6	998	4AH	4	4	3	-
	999	4DH	4	4	4	-

【図 59】



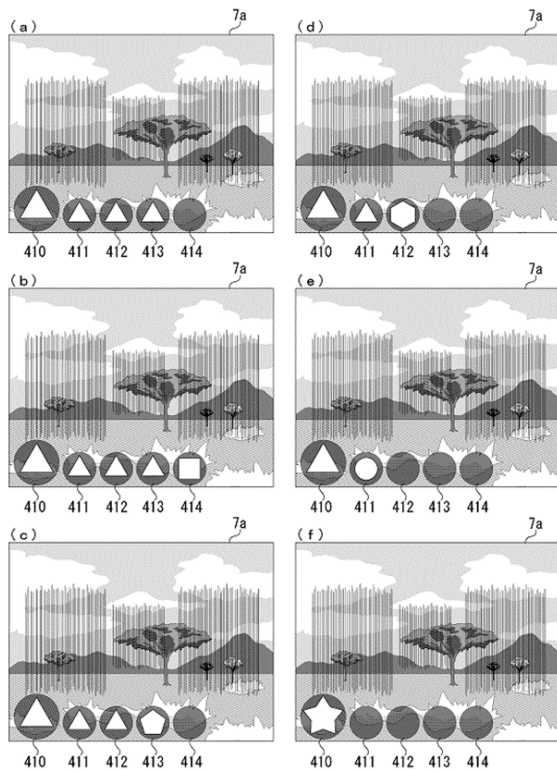
【図 60】



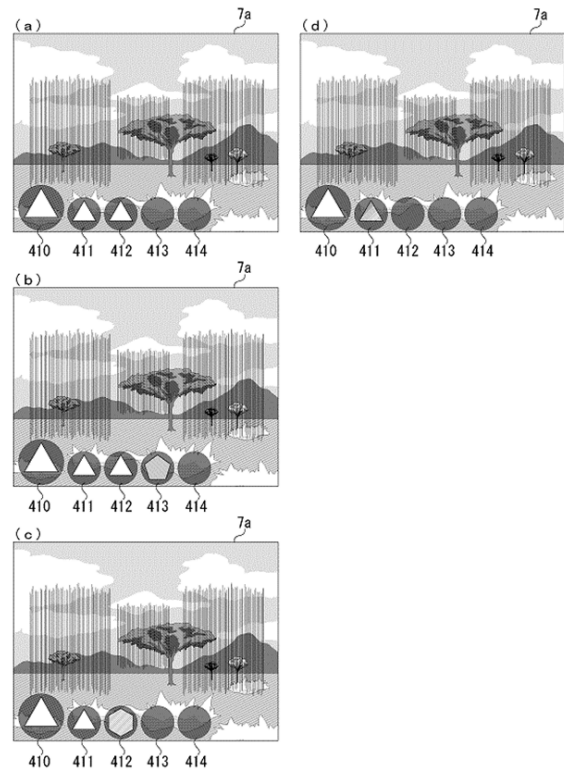
10

20

【図 61】



【図 62】

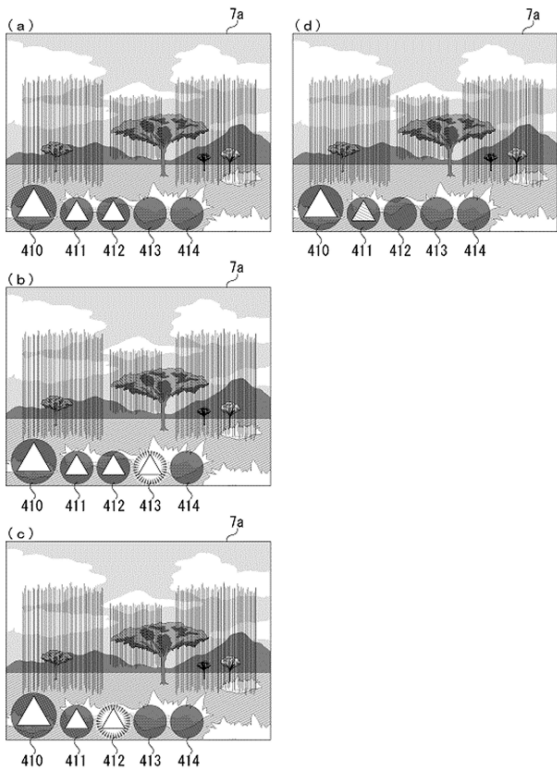


30

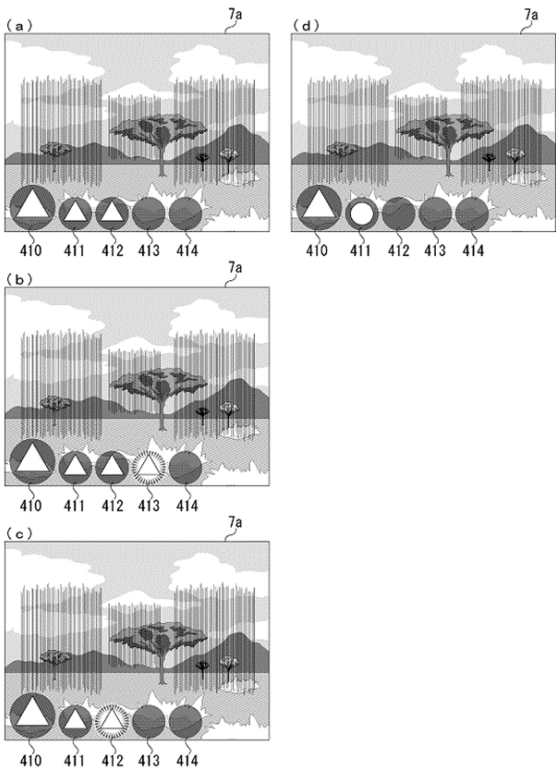
40

50

【図 6 3】



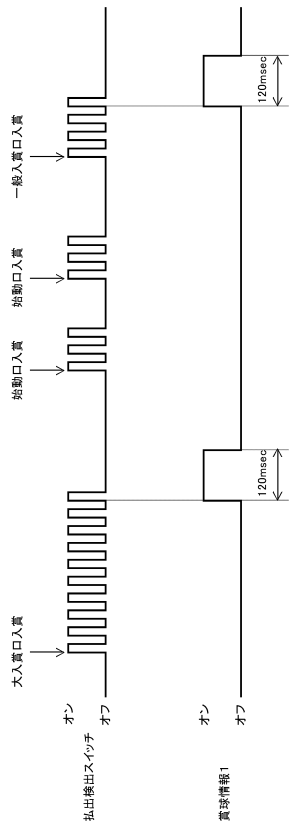
【図 6 4】



【図 6 5】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当たり中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当たり中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力(小当りラッシュ中)
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当たり中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

【図 6 6】



10

20

30

40

50

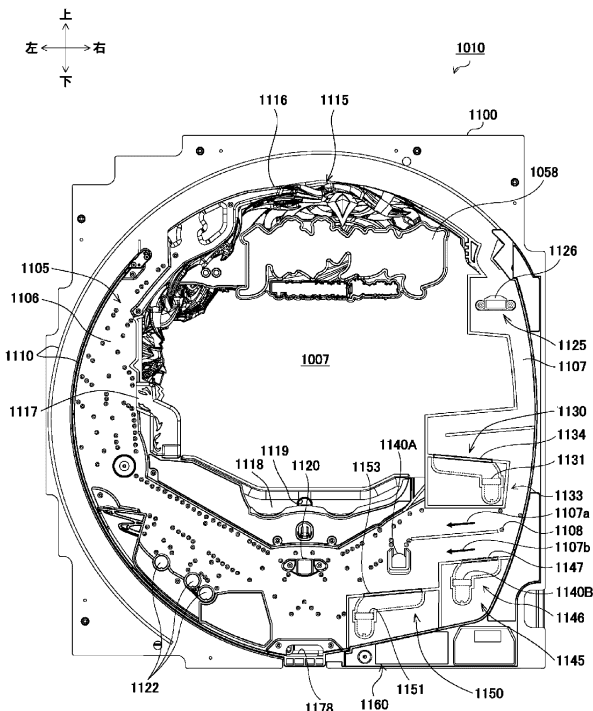
【図 67】

[illegible]

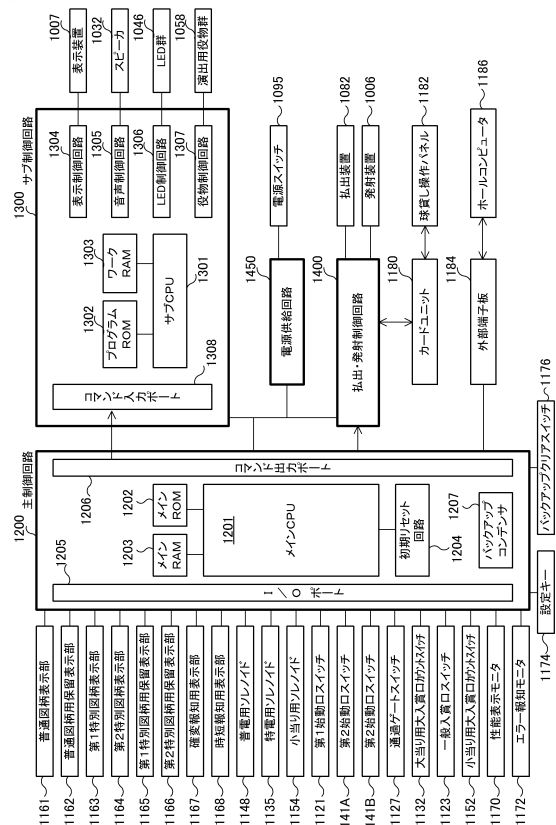
【圖 68】

[illegible]

【図 69】



【圖 70】



【図 7 1】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409-613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409-1259)	1/77	大当り判定値データ
第2特別図柄	0	幅64276(1260-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
		幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205(22118-22322)	1/319	大当り判定値データ
	1	幅43213(22323-65535)	1/1.52	ハズレ判定値データ
		幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅851(22118-22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567(22969-65535)	1/1.54	ハズレ判定値データ

【図 7 2】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	60/100	z0	zA1
		70～96	30/100	z1	
		97～99	10/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0、1	2/100	z3	zA3
		2～9	8/100	z4	
		10～59	50/100	z5	zA4
		60～99	40/100	z6	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	90/100	z8	zA6
		97～99	10/100	z9	zA7
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z10	zA8
		0～29	30/100	z11	zA9
	大当り判定値データ	30～59	30/100	z12	zA10
		60～99	40/100	z13	
		0～99	100/100	z14	zA11
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z14	zA11

10

【図 7 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	—	1	100
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	1	200
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	1	50
z9	—	—	—	—	1	100
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	1	300
z14	—	—	—	—	—	—

【図 7 4】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1特別 図柄	時短当り	—	0～4	01H	83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000	—	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	—	0～4	04H	83H04H	95000	—	大当り系リーチA
			5～14	05H	83H05H	75000	—	大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
			15～22	0DH	83H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
			23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
			43～50	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56～75	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
			76～83	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
			94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
		26～249	0～69	17H	83H17H	13000	—	通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000	—	通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
	第2特別 図柄	時短当り	0～19	1AH	84H1AH	600000	—	長変動A
			20～59	1BH	84H1BH	590000	—	長変動B
			59～99	1CH	84H1CH	580000	—	長変動C
		小当り	0～99	1DH	84H1DH	600000	—	長変動A
			0～19	1EH	84H1EH	600000	—	長変動A
			20～59	1FH	84H1FH	590000	—	長変動B
			59～99	20H	84H20H	580000	—	長変動C
		大当り	0～19	21H	84H21H	600000	—	長変動A
			20～59	22H	84H22H	590000	—	長変動B
			59～99	23H	84H23H	580000	—	長変動C

20

30

40

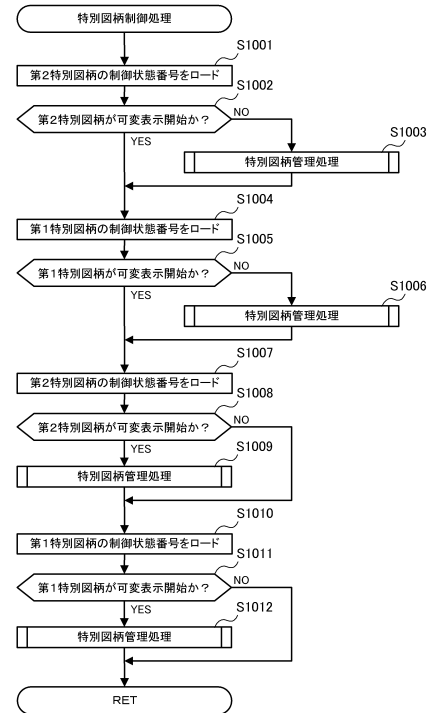
50

【図 75】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種類別	当落	リーチ判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動パターンコード	可変表示時間 (ms)	備考
第1特別図柄	時短当り	-	0~9	01H	83H11H	65000	時短当り系リーチA
			10~59	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			60~69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70~99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	大当り	-	0~9	03H	83H13H	65000	大当り系リーチA
			10~59	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			60~69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70~99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	ハズレ	0~25	0~29	01H	83H11H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			30~34	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			35~64	03H	83H13H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			65~69	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			70~74	11H	83H15H	11000	共通ノーマルリーチ
			75~99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
		26~249	0~51	05H	83H17H	7000	通常変動A
			52~99	06H	83H18H	4000	通常変動B
第2特別図柄	時短当り	-	0~9	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			10~59	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			60~99	11H	84H1BH	85000	共通リーチC
	小当り	-	0~99	07H	84H1CH	1000	超速変動
			0~9	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
	大当り	-	10~59	11H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			60~99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
	ハズレ	0~25	0~39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			40~44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			45~84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			85~89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			90~99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
		26~249	0~99	09H	84H09H	1000	超速変動

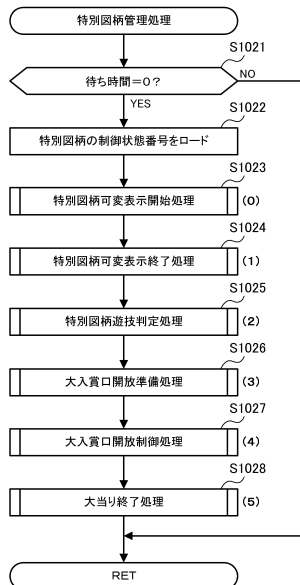
【図 76】



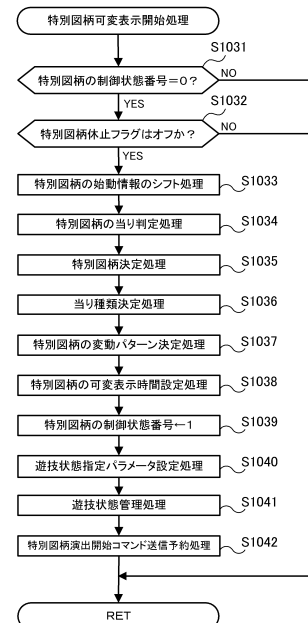
10

20

【図 77】



【図 78】

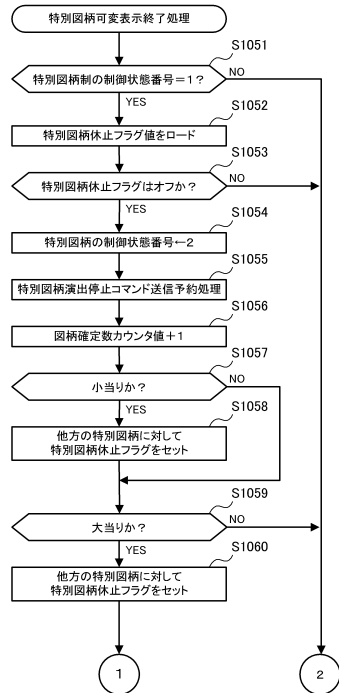


30

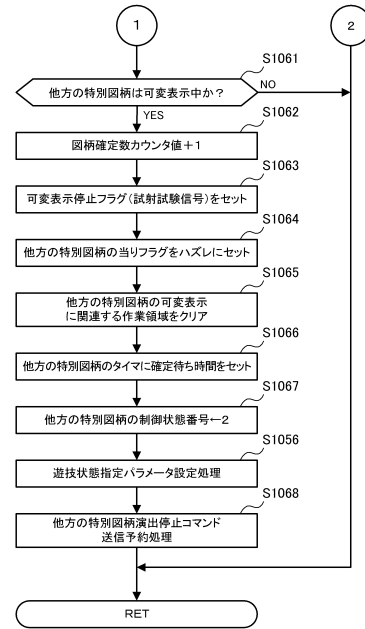
40

50

【図 79】



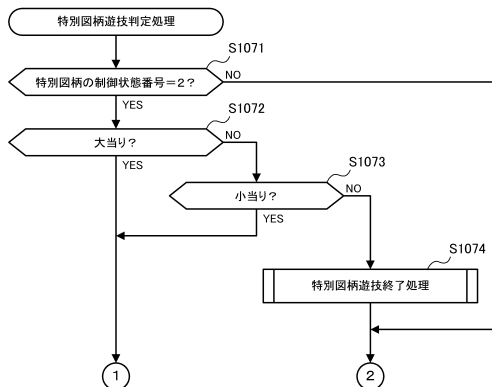
【図 80】



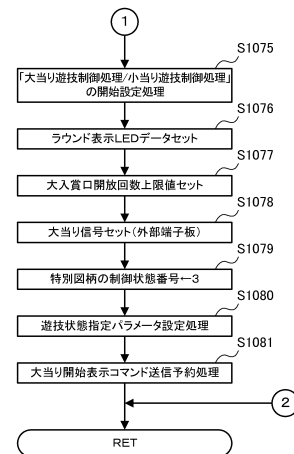
10

20

【図 81】



【図 82】

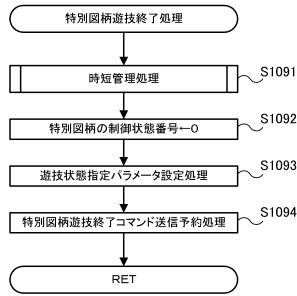


30

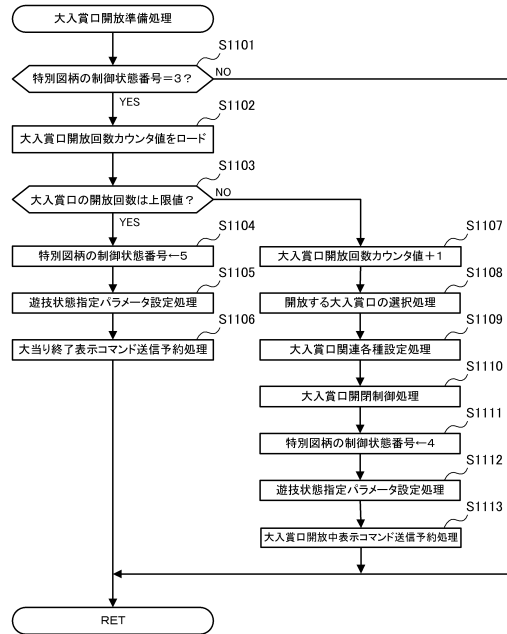
40

50

【図 8 3】



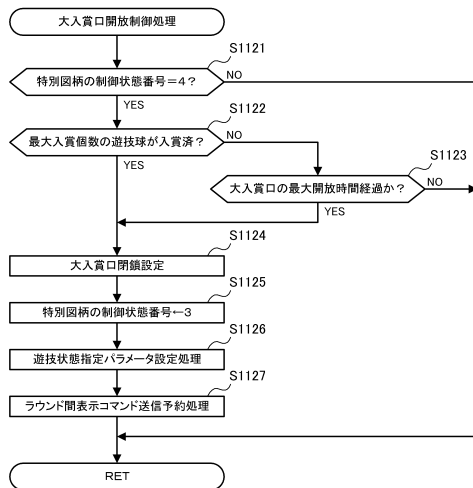
【図 8 4】



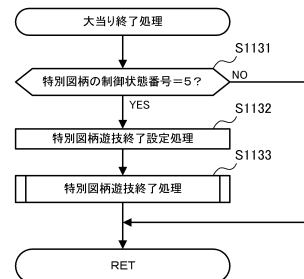
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】

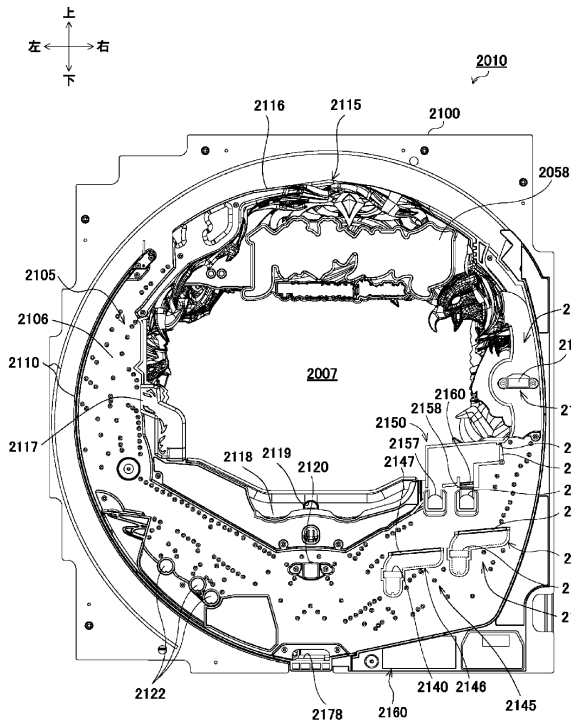


30

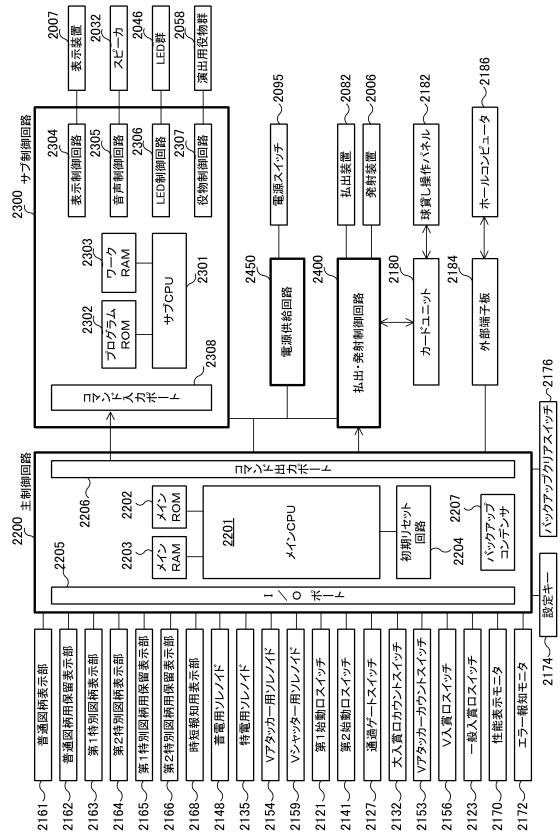
40

50

【図 8 7】



【図 88】



【圖 89】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅409 (0-408)	1/160	時短当り判定値データ
	幅235 (409-643)	1/279	大当り判定値データ
	幅64892 (644-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅9362 (0-9361)	1/7	時短当り判定値データ
	幅235 (9362-9596)	1/279	大当り判定値データ
	幅55939 (9597-65535)	1/1.17	役物開放当り判定値データ

【図 90】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

【図 9 1】

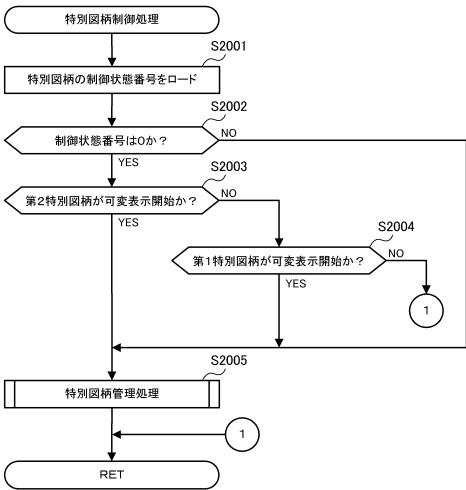
当り種類決定テーブル	選択図柄 コマンド	大当り遊技状態の図柄 (ラウンド数)	その他の遊技状態の図柄				備考
			時短フラグ	時短の終了条件			
				L	M	N	
	z0	—	1	30	6	3	
	z1	10	1	50	5	2	
	z2	4	1	50	5	1	
	z3	4	0	—	—	—	
	z4	—	—	—	—	—	
	z5	—	1	30	3	3	
	z6	10	1	50	5	2	
	z7	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限り

L: 第1特別図柄の可変表示回数+第2特別図柄の可変表示回数
M: 第2特別図柄の可変表示回数
N: 役物開放当り回数

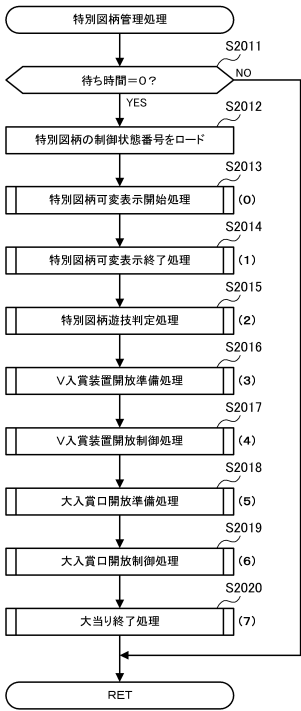
【図 9 2】

特別図柄の変動パターンテーブル									
特別図柄 の種類	当落	時短 フラグ	リール固定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動ハテン コマンド	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第 1 特別 図柄	時短当り	-	-	0~4	01H	83H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				5~14	02H	83H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				15~24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25~34	07H	83H07H	95000	-	共通リーチA
				35~54	08H	83H08H	105000	-	共通リーチB
				55~79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80~99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
				0~4	04H	83H04H	95000	-	大当り系リーチA
				5~14	05H	83H05H	75000	-	大当り系リーチB
				15~24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25~34	07H	83H07H	95000	-	共通リーチA
				35~54	08H	83H08H	105000	-	共通リーチB
	大当り	-	-	55~79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80~99	0EH	83H0EH	160000	1	共通リーチE
				0~4	04H	83H04H	95000	-	大当り系リーチA
				5~14	05H	83H05H	75000	-	大当り系リーチB
				15~24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25~34	07H	83H07H	95000	-	共通リーチA
				35~54	08H	83H08H	105000	-	共通リーチB
				55~79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80~99	0EH	83H0EH	160000	1	共通リーチE
				0~14	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				15~22	0DH	83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				23~27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
	ハズレ	0	0~25	28~42	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				43~50	10H	83H10H	75000	-	大当り系リーチB
				51~55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56~75	12H	83H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				76~83	13H	83H13H	105000	-	共通リーチB
				84~88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89~93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94~99	16H	83H16H	180000	-	共通リーチE
				0~69	17H	83H17H	13000	-	通常変動A
				70~94	18H	83H18H	8000	-	通常変動B
				95~99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
				0~19	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
		1	0~25	20~29	0DH	83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30~49	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				50~59	10H	83H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60~69	12H	83H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				70~79	13H	83H13H	105000	-	共通リーチB
				80~89	14H	83H14H	105000	-	共通リーチC
				90~99	15H	83H15H	170000	-	共通リーチD
				0~69	1AH	83H1AH	3000	-	短縮変動A
				70~99	1BH	83H1BH	2000	-	短縮変動B
	第 2 特別 図柄	時短当り	-	0~4	01H	84H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				5~14	02H	84H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				15~24	03H	84H03H	65000	-	時短当り系リーチC
				25~34	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
				35~54	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
				55~79	09H	84H09H	105000	-	共通リーチC
				80~99	0AH	84H0AH	170000	-	共通リーチD
				0~4	04H	84H04H	95000	-	大当り系リーチA
				5~14	05H	84H05H	75000	-	大当り系リーチB
				15~24	06H	84H06H	75000	-	大当り系リーチC
				25~34	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
				35~54	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
	大当り	-	-	55~79	09H	84H09H	105000	-	共通リーチC
				80~99	0EH	84H0EH	160000	-	共通リーチE
				0~4	04H	84H04H	95000	-	大当り系リーチA
				5~14	05H	84H05H	75000	-	大当り系リーチB
				15~24	06H	84H06H	75000	-	大当り系リーチC
				25~34	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
				35~54	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
				55~79	09H	84H09H	105000	-	共通リーチC
				80~99	0EH	84H0EH	160000	-	共通リーチE
				0~19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				20~29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30~49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
	役物開放 当り	0	-	50~59	10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60~89	12H	84H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				90~99	13H	84H13H	105000	-	共通リーチB
				0~69	1AH	84H1AH	3000	-	短縮変動A
				70~99	1BH	84H1BH	2000	-	短縮変動B
	大当り	-	-	0~4	01H	84H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				5~14	02H	84H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				15~24	03H	84H03H	65000	-	時短当り系リーチC
				25~34	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
				35~54	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
				55~79	09H	84H09H	105000	-	共通リーチC
				80~99	0AH	84H0AH	170000	-	共通リーチD
				0~4	04H	84H04H	95000	-	大当り系リーチA
				5~14	05H	84H05H	75000	-	大当り系リーチB
				15~24	06H	84H06H	75000	-	大当り系リーチC
				25~34	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
				35~54	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
				55~79	09H	84H09H	105000	-	共通リーチC
				80~99	0EH	84H0EH	160000	-	共通リーチE
				0~19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				20~29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				30~49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				50~59	10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60~89	12H	84H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				90~99	13H	84H13H	105000	-	共通リーチB
				0~69	1AH	84H1AH	3000	-	短縮変動A
				70~99	1BH	84H1BH	2000	-	短縮変動B

【図 9 3】



【図 9 4】



10

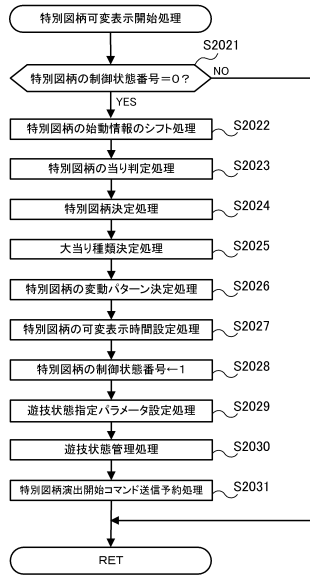
20

30

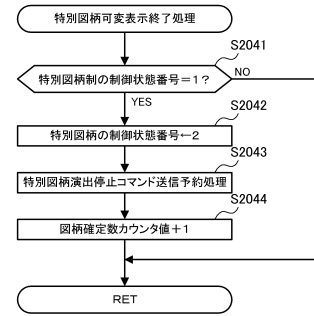
40

50

【図 9 5】



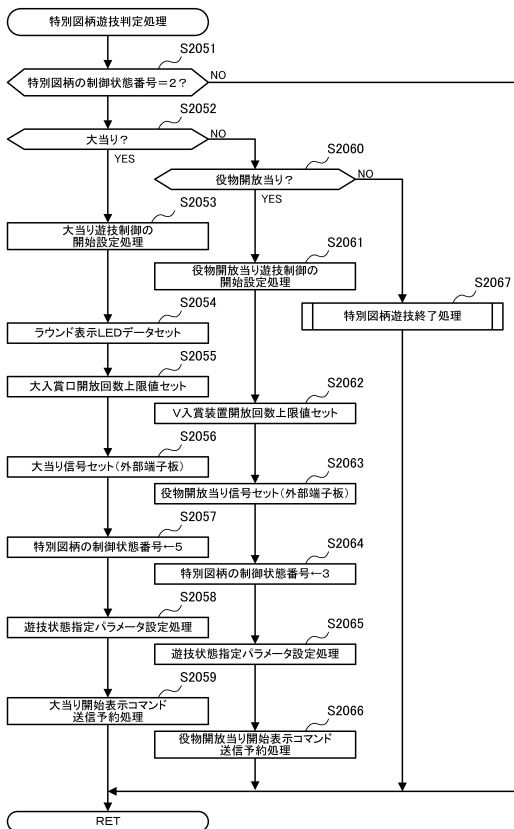
【図 9 6】



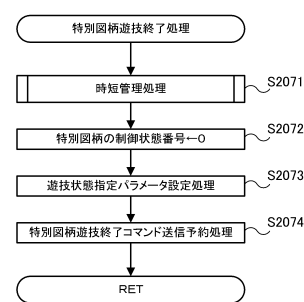
10

20

【図 9 7】



【図 9 8】

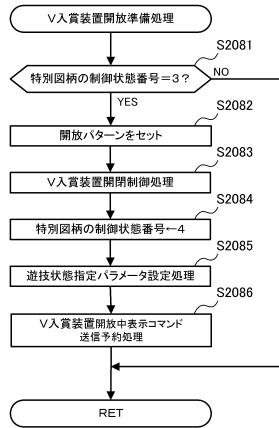


30

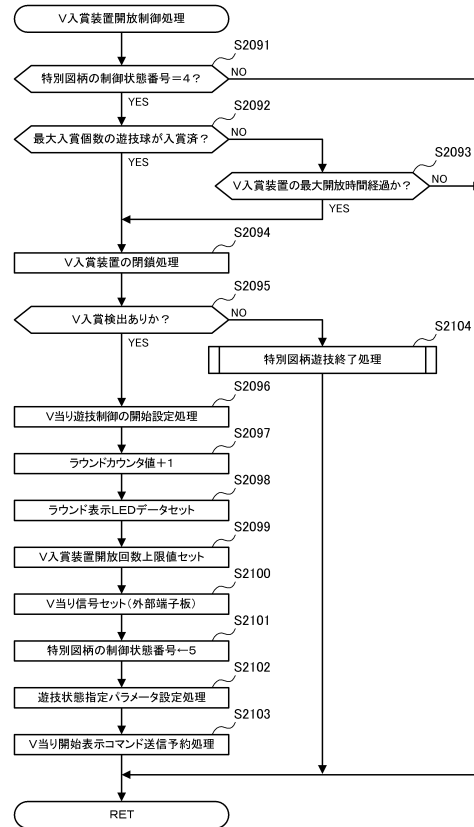
40

50

【図 99】



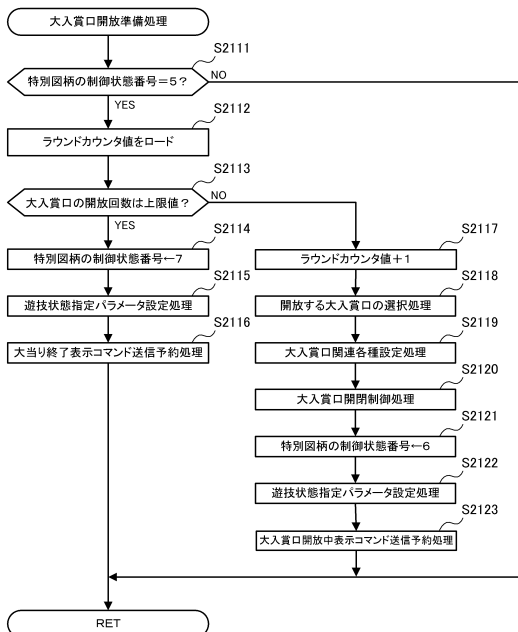
【図 100】



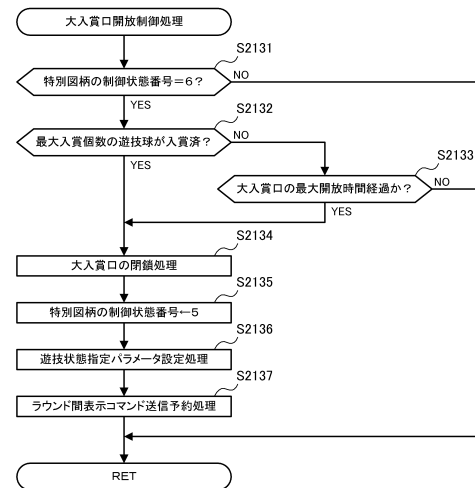
10

20

【図 101】



【図 102】

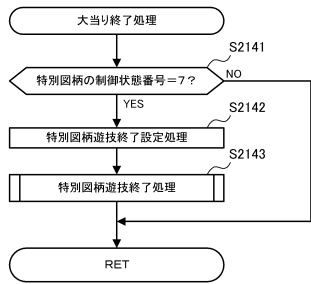


30

40

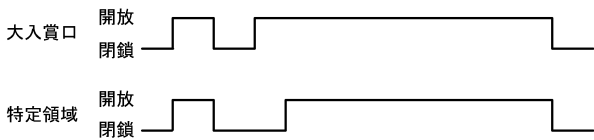
50

【図 1 0 3】

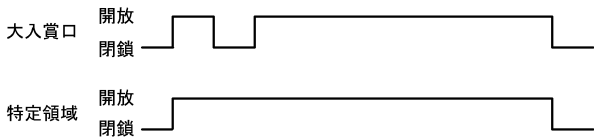


【図 1 0 4】

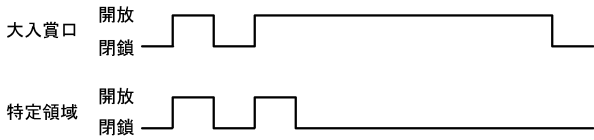
(A) 特定領域の開放態様が第1開放態様である場合



(B) 特定領域の開放態様が第2開放態様である場合



(C) 特定領域の開放態様が第3開放態様である場合



【図 1 0 5】

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド		図柄指定 コマンド
				z0	zA1	
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～39	40/100	z1	zA2	
	ハズレ判定値データ	40～99	50/100	z2	zA3	
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～14	15/100	z3	zA4	
	ハズレ判定値データ	15～99	50/100	z4	zA5	
		65～99	35/100	z5		
		0～99	100/100	-		

【図 1 0 6】

大当り種類決定テーブル

当り時 選択図柄コマンド	ラウンド数	特定領域の 開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

特別図柄判定テーブル

10

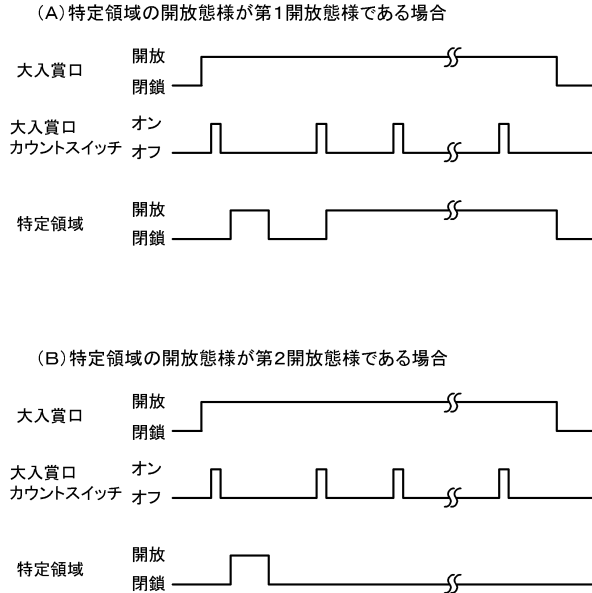
20

30

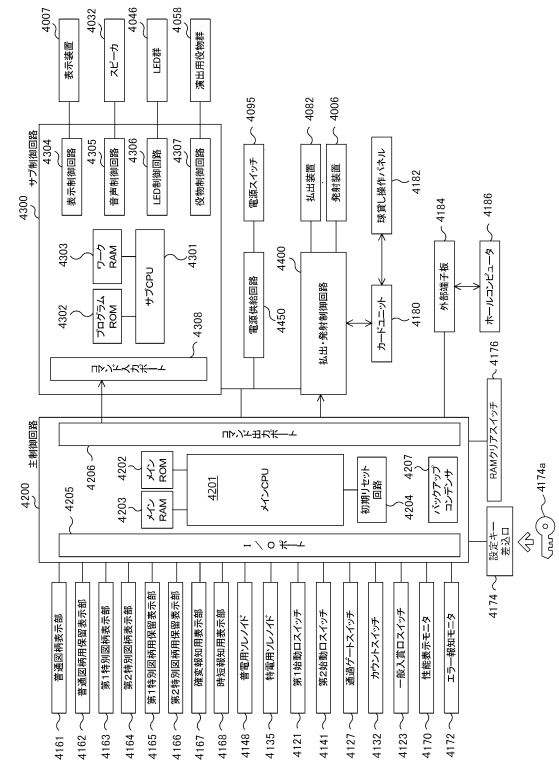
40

50

【図 107】



【図 108】

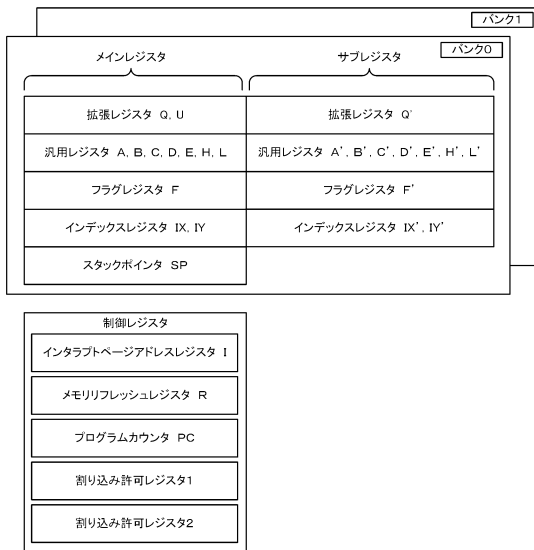


10

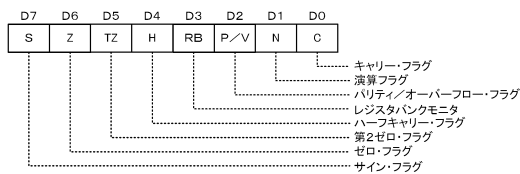
20

【図 109】

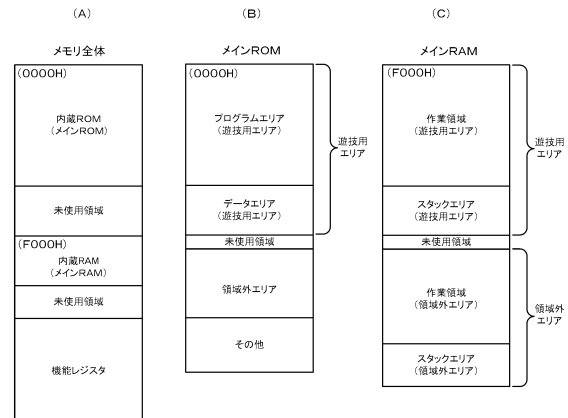
(A) CPUのレジスタ



(B) フラグレジスタ



【図 110】



30

40

50

【図 1 1 1】

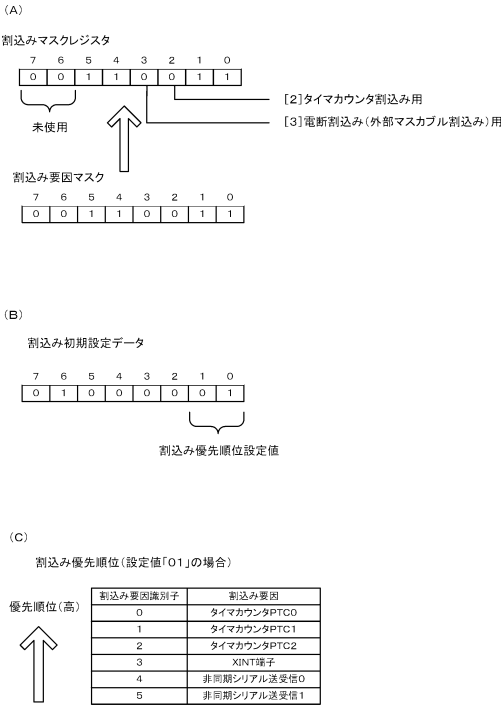
(A)

NO.	メインRAM異常	電源投入時の操作				設定変更中 電断復帰	起動 状態	クリア範囲
		A	B	C	D			
1	なし	○	×	×	×	×	電断復帰	電断復帰時RAMクリア範囲
2	なし	×	○	×	×	×	設定確認	電断復帰時RAMクリア範囲
3	なし	×	×	○	×	×	RAMクリア	設定変更時RAMクリア範囲
4	なし	×	×	×	○	×	設定変更	設定変更時RAMクリア範囲
5	なし			ANY		○	設定変更	設定変更時RAMクリア範囲
6	あり	×	×	×	○	ANY	RAM異常1	異常時RAMクリア範囲
7	あり		ANY		×	ANY	RAM異常2	(遊技復帰不可能エラー)

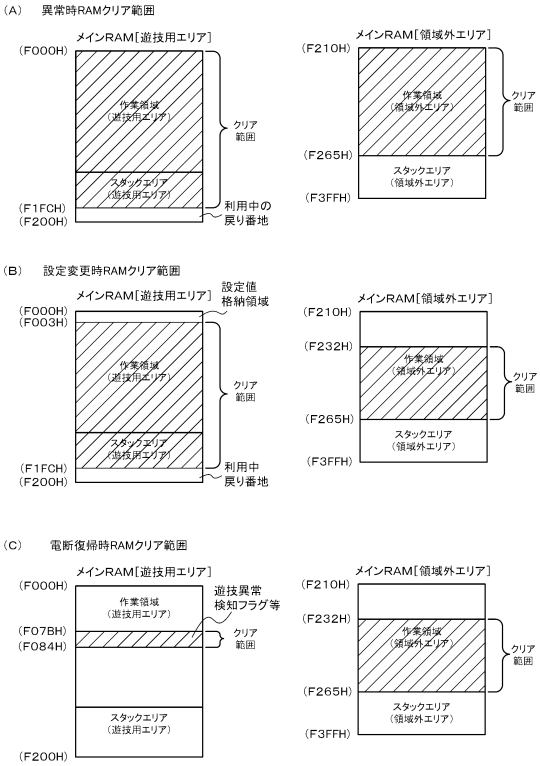
(B)

電源投入時の操作		
パターン	設定キー	RAMクリア スイッチ
A	オフ	オフ
B	オン	オフ
C	オフ	オン
D	オン	オン

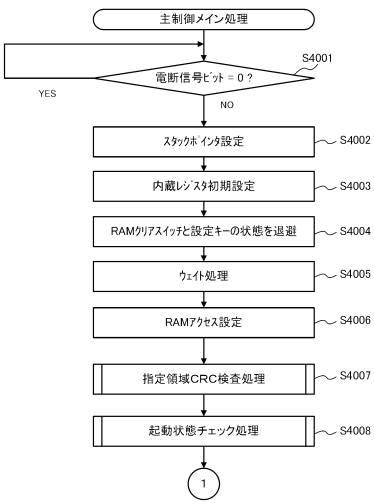
【図 1 1 3】



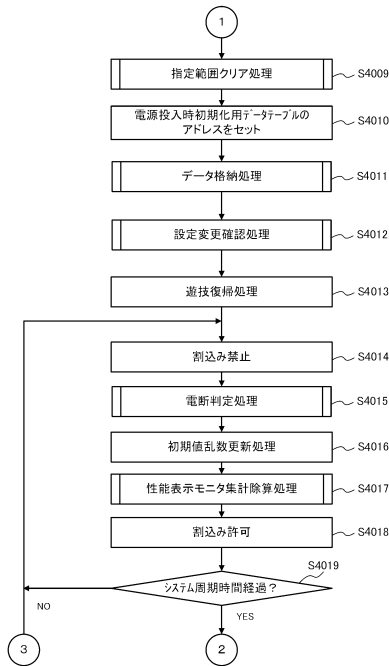
【図 1 1 2】



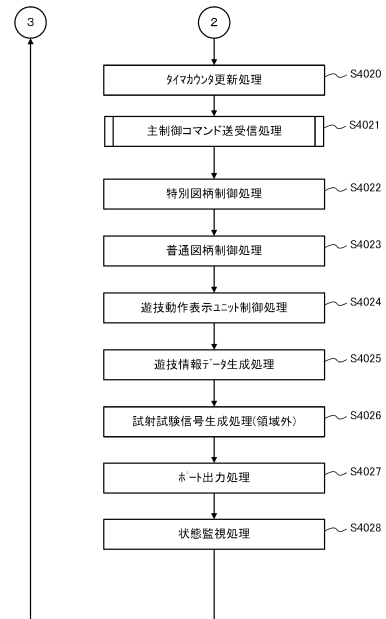
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



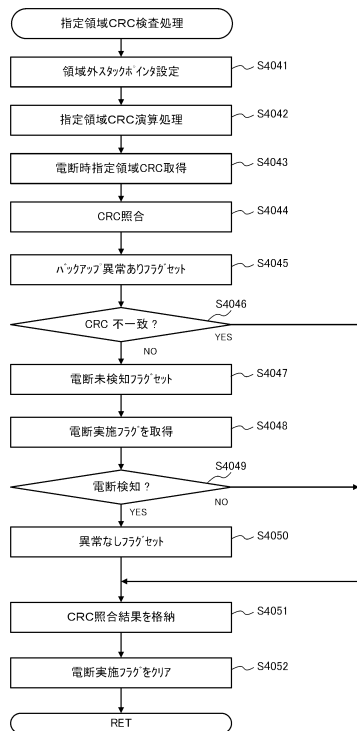
【図 1 1 6】



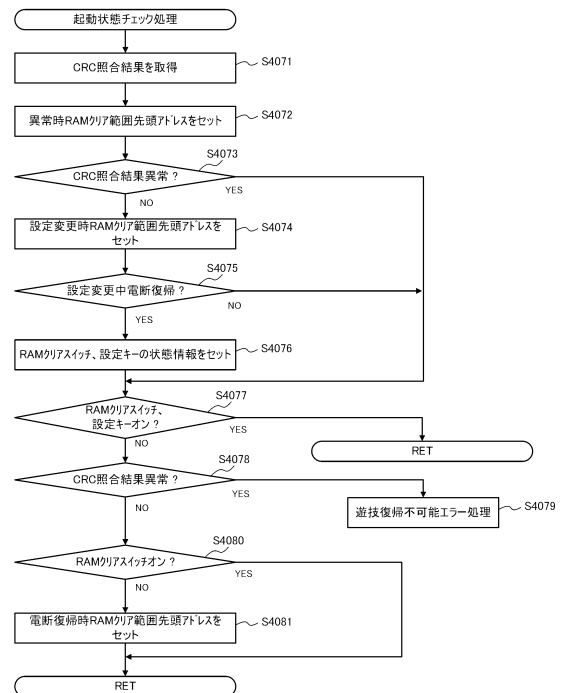
10

20

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】

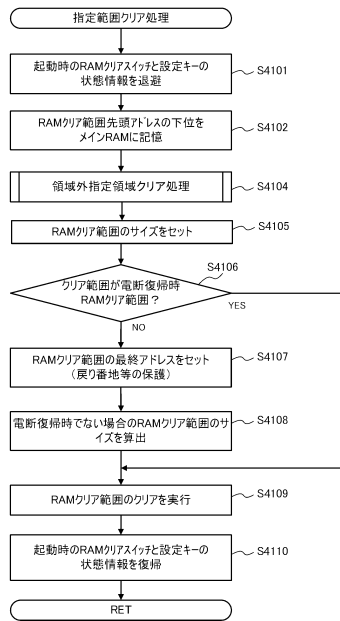


30

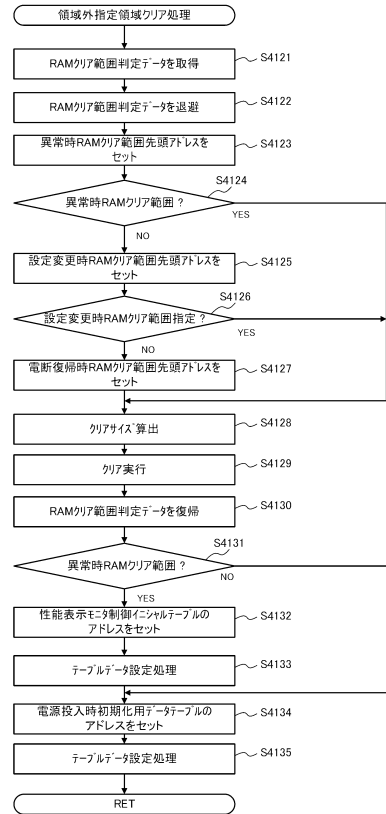
40

50

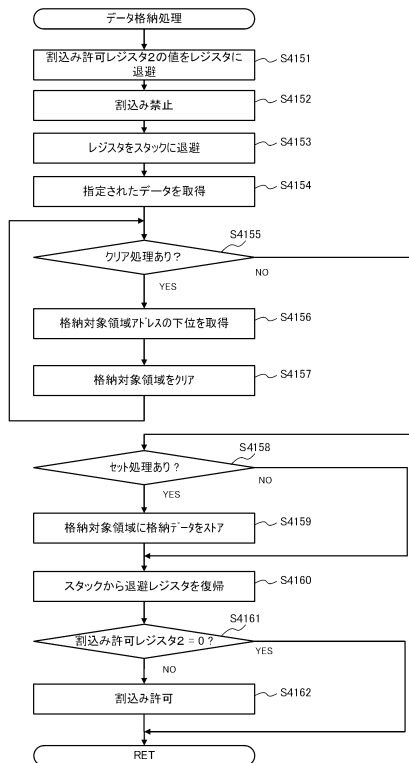
【図 1 1 9】



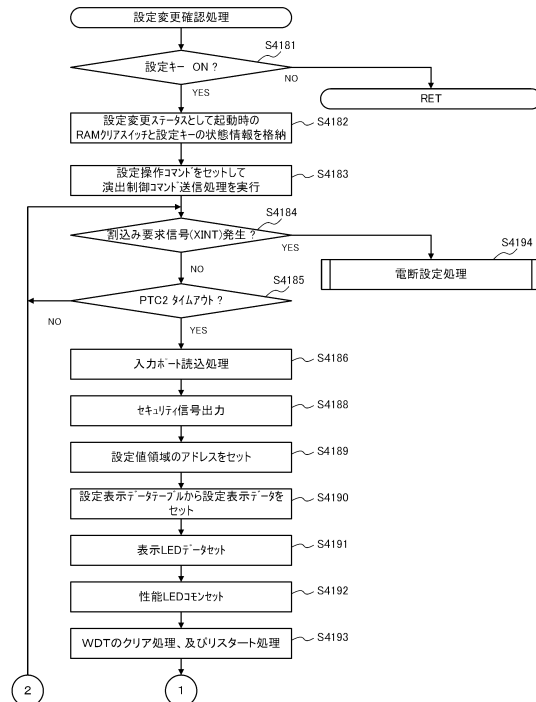
【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



10

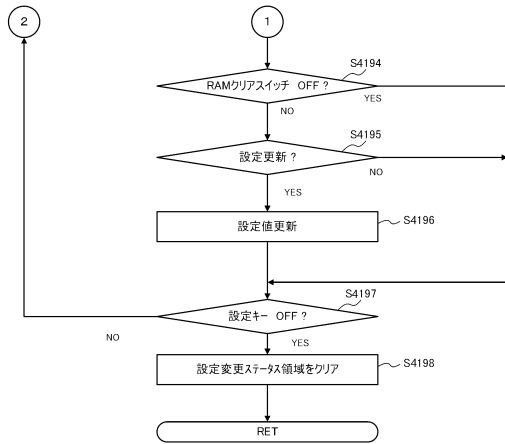
20

30

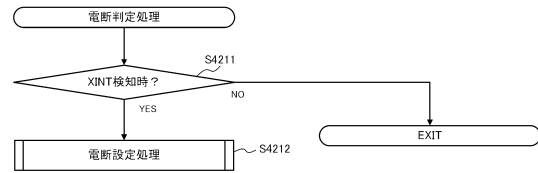
40

50

【図 1 2 3】



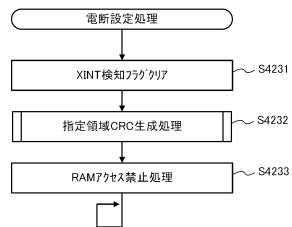
【図 1 2 4】



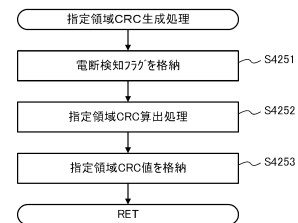
10

20

【図 1 2 5】



【図 1 2 6】

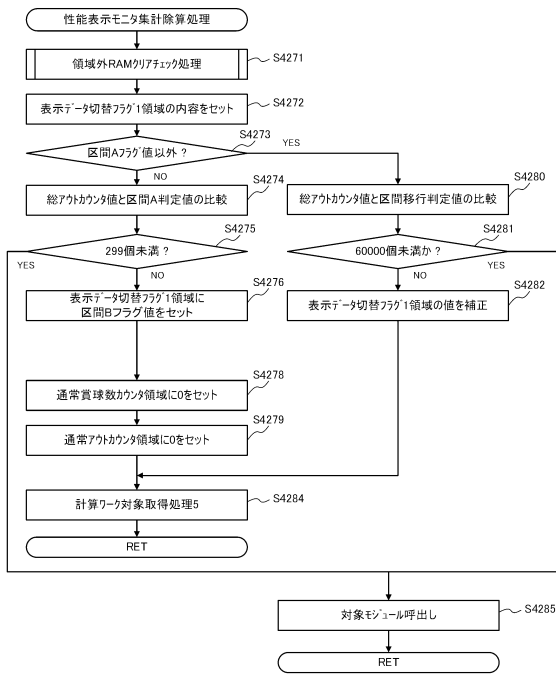


30

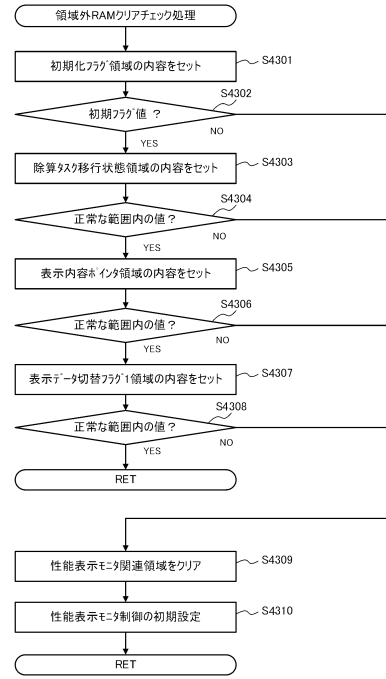
40

50

【図 1 2 7】



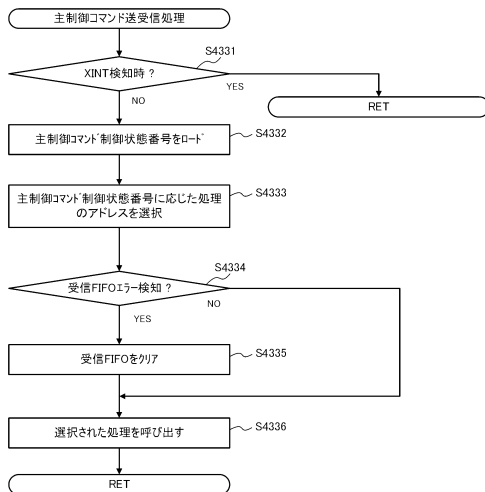
【図 1 2 8】



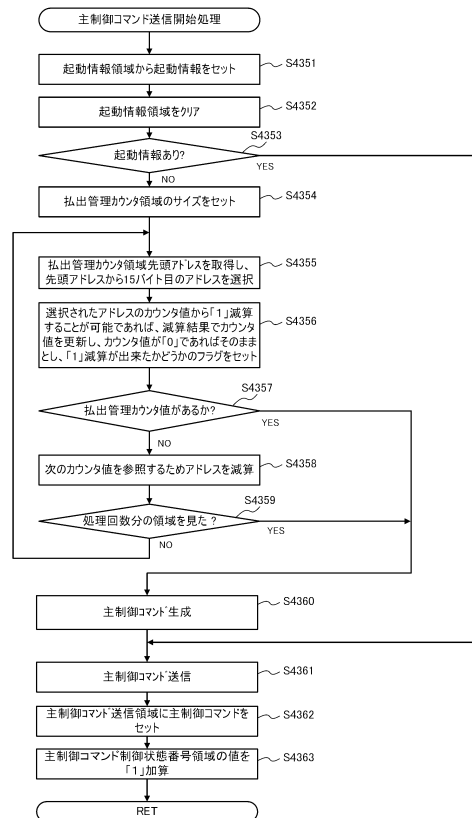
10

20

【図 1 2 9】



【図 1 3 0】

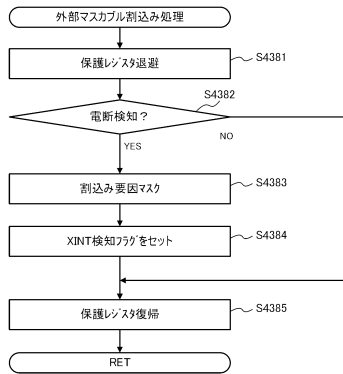


30

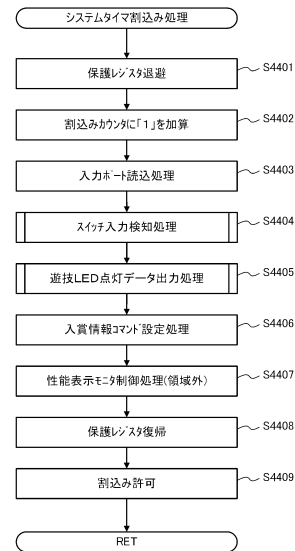
40

50

【図 1 3 1】



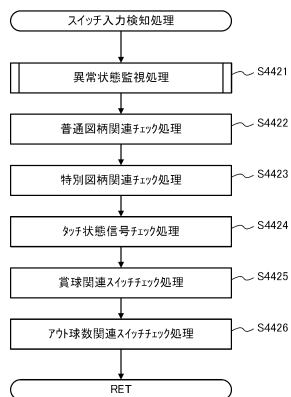
【図 1 3 2】



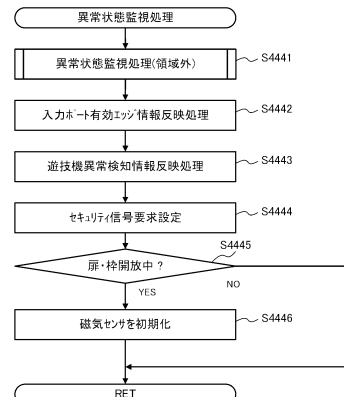
10

20

【図 1 3 3】



【図 1 3 4】

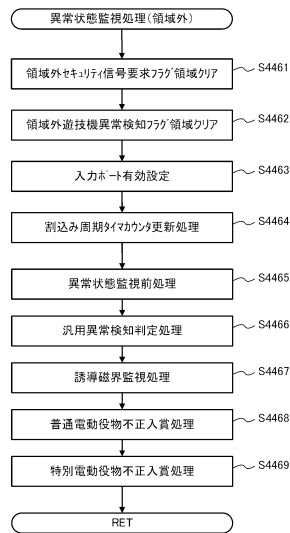


30

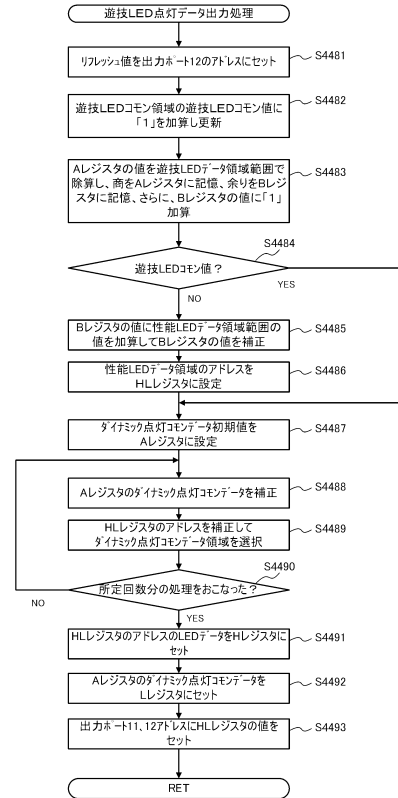
40

50

【図 135】



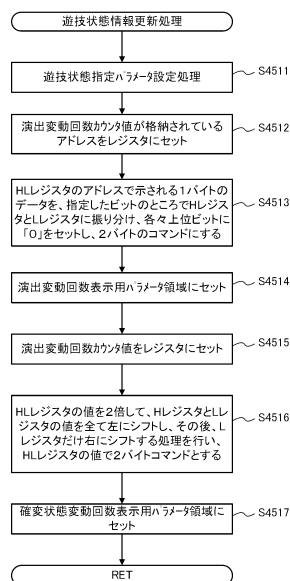
【図 136】



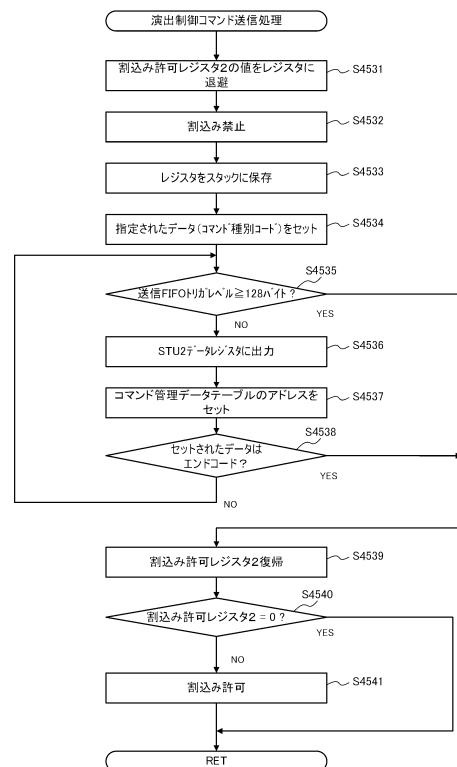
10

20

【図 137】



【図 138】

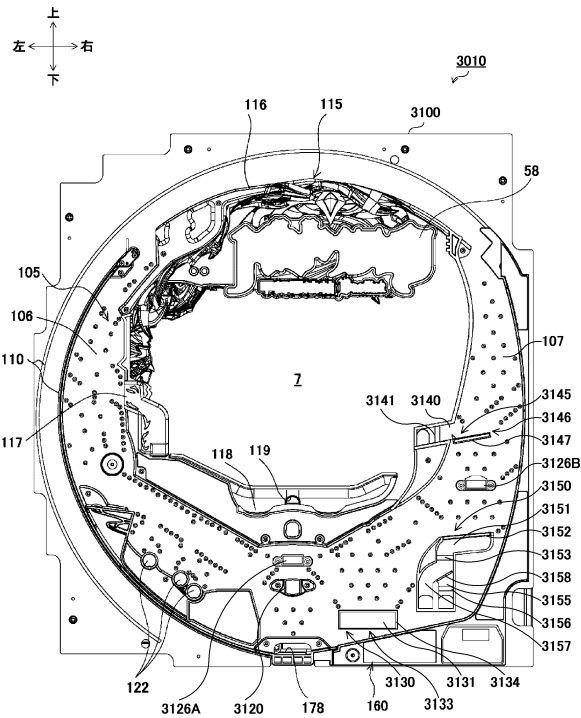


30

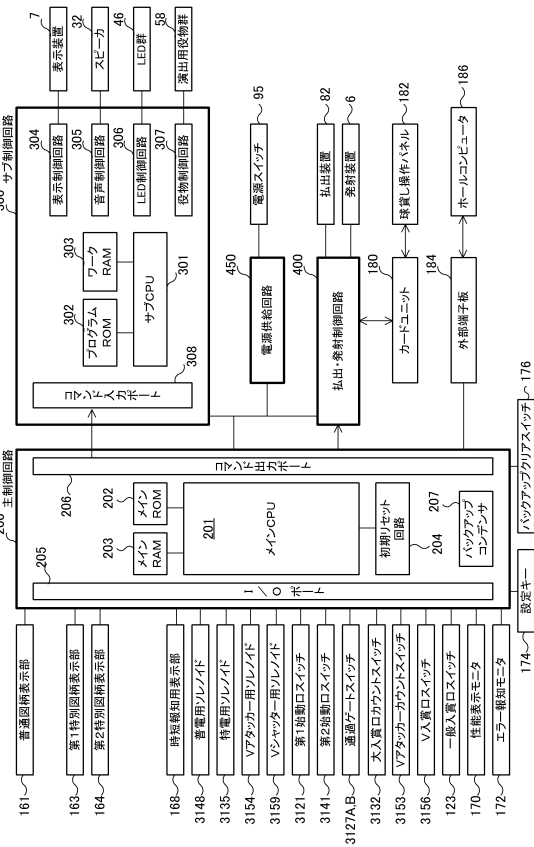
40

50

【図 1 3 9】



【図 1 4 0】



【図 1 4 1】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536 (0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205 (0-204)	1/319	大当り判定値データ
	幅10700 (205-10904)	1/6.12	役物開放当り判定値データ
	幅54631 (10905-65535)	1/1.20	時短当り判定値データ
第2特別図柄	幅205 (0-204)	1/319	大当り判定値データ
	幅65331 (205-65535)	1/1.01	役物開放当り判定値データ

【図 1 4 2】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~3	4/100	z1	zA1
		4~59	56/100	z2	
		60~99	40/100	z3	
	役物開放当り判定値データ	0~59	60/100	z4	zA2
		60~89	30/100	z5	
		90~99	10/100	z6	
	時短当り判定値データ	0~99	100/100	z7	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0~99	100/100	z8	zA4
	役物開放当り判定値データ	0~99	100/100	z9	zA5

10

20

30

40

50

【図 1 4 3】

当り種類決定テーブル

(a) リミッタ機能非作動時

選択図柄 コマンド	役物開放当りの 開放態様	大当り遊技状態の 態様(ラウンド数)	その後の遊技状態の態様 時短フラグ	時短回数	リミッタ回数 (初当り時)	備考
z1	—	10	1	100	5	大当り
z2	—	4	1	100	3	
z3	—	4	1	100	3	
z4	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	1(※)	100(※)	3(※)	役物開放当り 大当り遊技状態に制御された場合に限る (実質的に大当り遊技状態は困難)
z5	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	1(※)	100(※)	3(※)	
z6	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	1(※)	100(※)	3(※)	
z7	—	—	1	1	—	時短当り
z8	—	10	1	100	3	大当り
z9	第2開放態様 (有利な開放態様)	10	1	100	3	役物開放当り・有利な開放態様 大当り遊技状態に制御された場合に限る

(b) リミッタ機能作動時

選択図柄 コマンド	役物開放当りの 開放態様	大当り遊技状態の 態様(ラウンド数)	その後の遊技状態の態様 時短フラグ	時短回数	リミッタ回数 (初当り時)	備考
z1	—	10	0	—	—	大当り
z2	—	4	0	—	—	
z3	—	4	0	—	—	
z4	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	0	—	—	役物開放当り 大当り遊技状態に制御された場合に限る (実質的に大当り遊技状態は困難)
z5	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	0	—	—	
z6	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	0	—	—	
z7	—	—	1	1	—	時短当り
z8	—	10	0	—	—	大当り
z9	第2開放態様 (有利な開放態様)	10	0	—	—	役物開放当り 大当り遊技状態に制御された場合に限る

【図 1 4 5】

(1) 特別図柄の変動パターンテーブルC1(時短遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	—	0～98 99	01H 02H	83H01H 83H02H	13000 9000	チャンス変動A(※不利) チャンス変動B(※有利)
	大当り	—	0～59 60～99	03H 04H	83H03H 83H04H	60000 40000	大当り系リーチA 大当り系リーチB
			0～69 70～79	05H 06H	83H05H 83H06H	20000 60000	大当り系ノーマルリーチ 大当り系リーチA
	役物開放 当り	0～25 26～249	80～99 0～99	07H 08H	83H07H 83H08H	40000 12000	大当り系リーチB 通常変動A
			—	0～99	11H	84H11H	30000
	役物開放 当り	—	0～69 70～99	14H 15H	84H14H 84H15H	3000 2000	短縮変動A 短縮変動B
			—	—	—	—	—

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルC2(時短遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	—	0～96 97～99	01H 02H	83H01H 83H02H	13000 9000	チャンス変動A(※不利) チャンス変動B(※有利)
	大当り	—	0～59 60～99	03H 04H	83H03H 83H04H	60000 40000	大当り系リーチA 大当り系リーチB
	役物開放 当り	0～25 26～249	0～69 70～99	05H 06H	83H05H 83H06H	20000 60000	大当り系ノーマルリーチ 大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
			0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
	大当り	—	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	—	0～69 70～99	14H 15H	84H14H 84H15H	3000 2000	短縮変動A 短縮変動B

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルC3(時短遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	-	0～89 90～99	01H 02H	83H01H 83H02H	13000 9000	チャンス変動A(※不利) チャンス変動B(※有利)
	大当り	-	0～59 60～99	03H 04H	83H03H 83H04H	60000 40000	大当り系リーチA 大当り系リーチB
	役物開放 当り	0～25 26～249	0～69 70～79 80～99	05H 06H 07H	83H05H 83H06H 83H07H	20000 60000 40000	大当り系ノーマルリーチ 大当り系リーチA 大当り系リーチB
			0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
	大当り	-	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	-	0～69 70～99	14H 15H	84H14H 84H15H	3000 2000	短縮変動A 短縮変動B

【図 1 4 4】

(1) 特別図柄の変動パターンテーブルT1(通常遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考	
第1 特別図柄	時短当り	—	0～98 99	01H 02H	83H01H 83H02H	13000 9000	チャンス変動A(※不利) チャンス変動B(※有利)	
	大当り	—	0～59 60～99	03H 04H	83H03H 83H04H	60000 40000	大当り系リーチA 大当り系リーチB	
	役物開放 当り	0～25 26～249	0～69 70～79	05H 06H	83H05H 83H06H	20000 60000	大当り系ノーマルリーチ 大当り系リーチA	
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB	
			0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A	
	大当り	—	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC	
	第2 特別図柄	役物開放 当り	—	0～69 70～99	12H 13H	84H12H 84H13H	600000 500000	長変動A 長変動B

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルT2(通常遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	—	0～96	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			97～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	—	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放 当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
	大当り	—	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	—	0～69	12H	84H12H	600000	長変動A
70～99			13H	84H13H	500000	長変動B	

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルT3(通常遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	—	0～89	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			90～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	—	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
	大当り	—	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
第2 特別図柄	役物開放	—	0～69	12H	84H12H	600000	長変動A
			70～99	13H	84H13H	500000	長変動B
	役物開放	—	—	—	—	—	—

【図 1 4 6】

特別図柄の変動パターンテーブルA(A時短遊技状態、B時短遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	—	0～99	09H	83H09H	2000	短縮変動A
	大当り	—	0～99	0AH	83H0AH	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	—	0～99	14H	83H14H	3000	短縮変動A
第2 特別図柄	大当り	—	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	—	0～69	14H	84H14H	3000	短縮変動A
			70～99	15H	84H15H	2000	短縮変動B

10

20

30

40

50

【図 1 4 7】

(1)特別図柄の変動パターンテーブルZ1
リミッタ機能作動後の通常遊技状態における特定変動時

特別図柄 の種類	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	－	0～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0～25	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
			0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
	役物開放 当り		70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
			0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
大当り	26～249		0～99	09H	83H09H	12000	通常変動A
第2 特別図柄	大当り	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC	
		役物開放 当り	0～69	12H	84H12H	600000	長変動A
			70～99	13H	84H13H	500000	長変動B
	役物開放 当り		－	0～69	12H	84H12H	600000
		70～99	13H	84H13H	500000	長変動B	

(2)特別図柄の変動パターンテーブルZ2
リミッタ機能作動後の通常遊技状態における特定変動時（変形例）

特別図柄 の種類	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考	
第1 特別図柄	時短当り	－	0～19	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)	
	大当り	0～25	20～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)	
			0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA	
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB	
			0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ	
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA	
	役物開放 当り		80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB	
			0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A	
	大当り		0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC	
	役物開放 当り		0～69	12H	84H12H	600000	長変動A	
			70～99	13H	84H13H	500000	長変動B	

【図 1 4 9】

普通図柄判定テーブル

判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
	30～69	40/100	fz2
	70～99	30/100	fz3
ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－

【図 1 4 8】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
通常遊技状態	幅90(0-89)	90/100	普通図柄当り判定値データ
	幅10(90-99)	10/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0-98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
B時短遊技状態	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
	幅90(0-89)	90/100	普通図柄当り判定値データ
C時短遊技状態	幅10(90-99)	10/100	ハズレ判定値データ
	幅90(0-89)	90/100	普通図柄当り判定値データ
C時短遊技状態	幅10(90-99)	10/100	ハズレ判定値データ

10

【図 1 5 0】

遊技状態	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物の 開放パターン	普通電動役物の 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン(msec)		1回目の開放時間	2回目の開放時間	2回目の開放回数
				ウェイト時間	2回目の開放時間			
通常遊技状態	fz1～fz3	01H	90H01H	200	200	200	200	1
	fz1	04H	91H04H	2000	2000	200	2000	2000
	fz2	05H	91H05H	2500	2500	200	2500	2500
A時短遊技状態	fz3	06H	91H06H	3000	3000	200	3000	3000
	fz1	07H	92H07H	2500	2500	－	－	－
	fz2	08H	92H08H	2000	2000	600	2000	2000
B時短遊技状態	fz3	09H	92H09H	2500	2500	600	2500	2500
	fz1	07H	93H07H	2500	2500	－	－	－
	fz2	08H	93H08H	2000	2000	600	2000	2000
C時短遊技状態	fz3	09H	93H09H	2500	2500	600	2500	2500

20

30

40

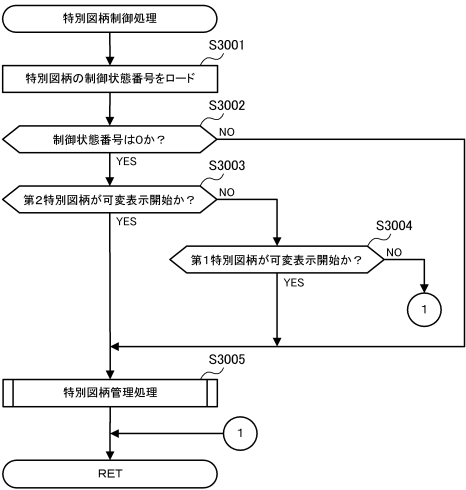
50

【図 1 5 1】

普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
通常遊技状態	0~99	01H	85H01H	10000
A時短遊技状態	0~89	02H	86H02H	500
	90~99	03H	86H03H	800
B時短遊技状態	0~39	02H	87H02H	500
	40~79	04H	87H04H	1000
	80~99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0~99	01H	88H01H	10000

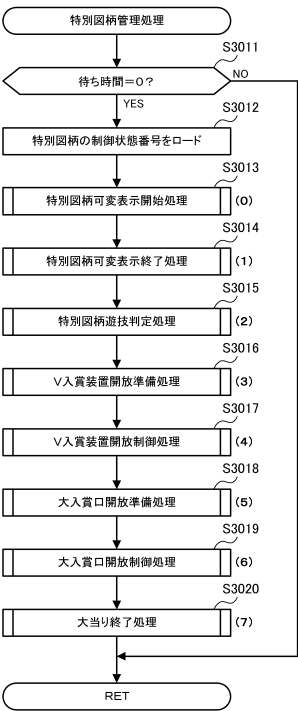
【図 1 5 2】



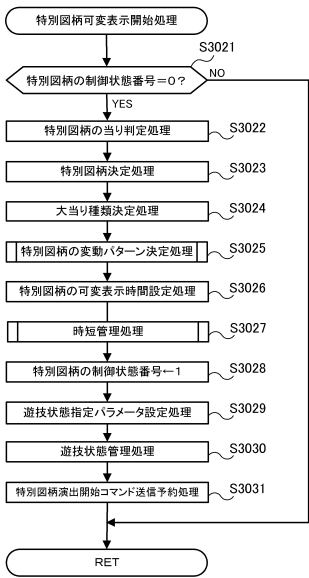
10

20

【図 1 5 3】



【図 1 5 4】

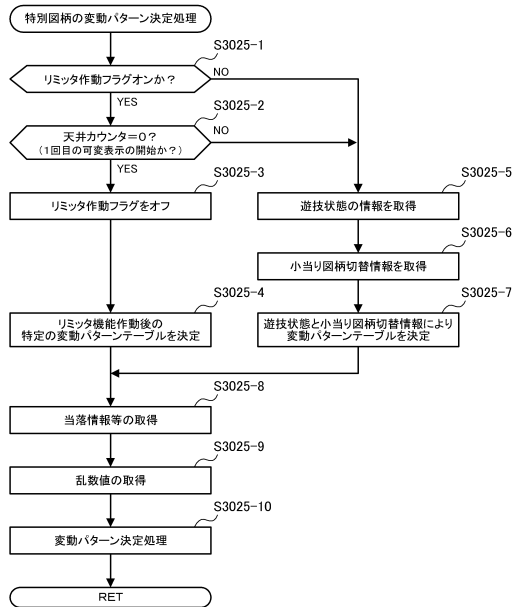


30

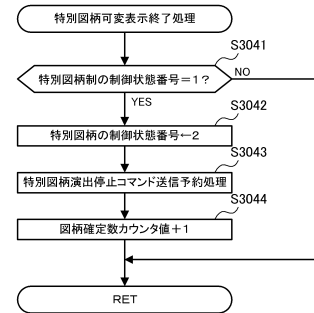
40

50

【図 155】



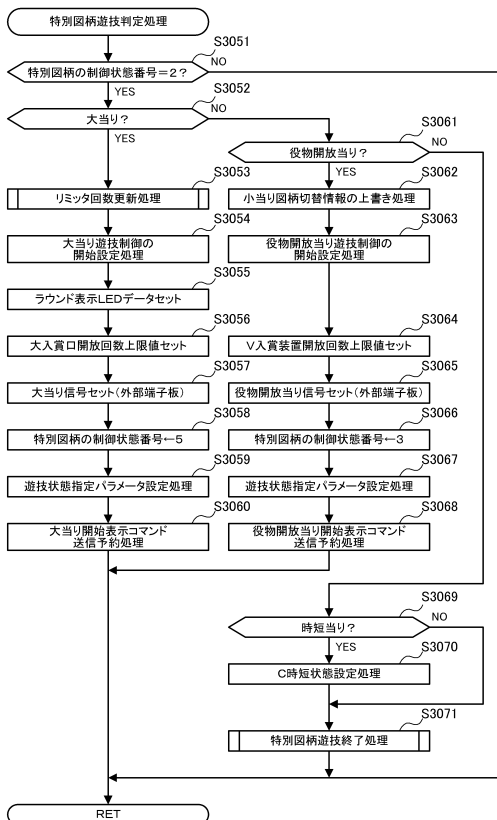
【図 156】



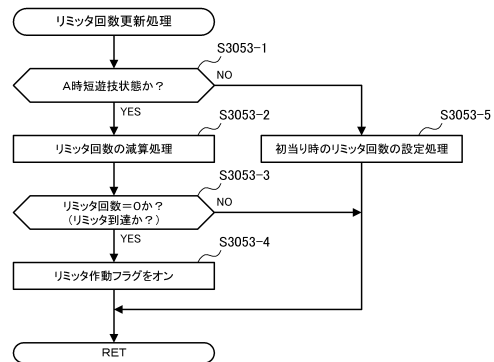
10

20

【図 157】



【図 158】

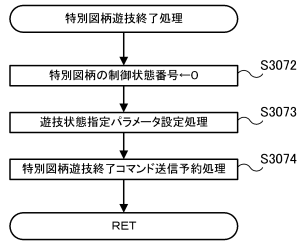


30

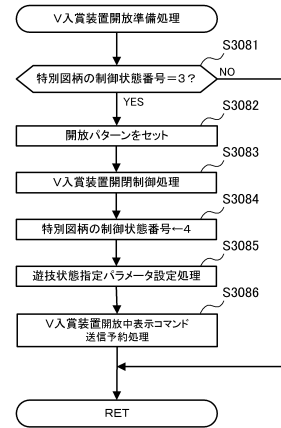
40

50

【図 159】



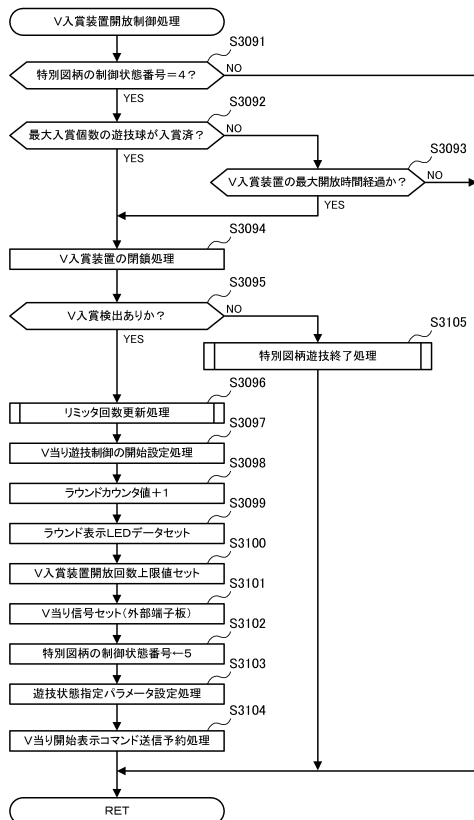
【図 160】



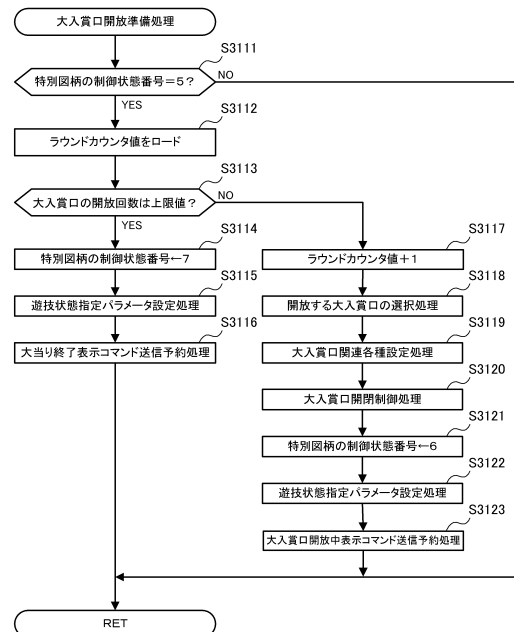
10

20

【図 161】



【図 162】

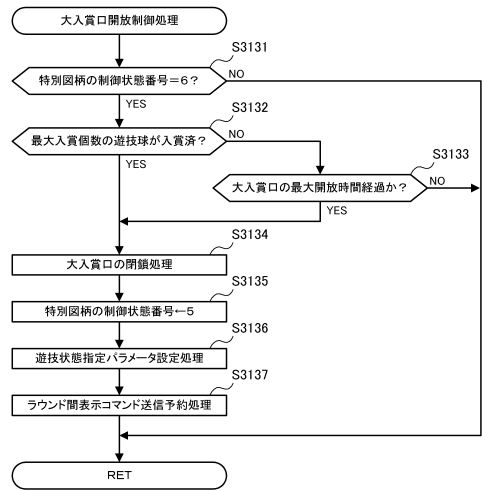


30

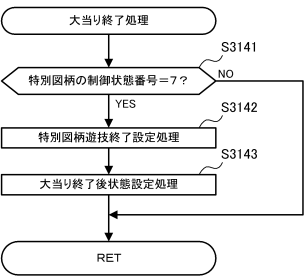
40

50

【図 1 6 3】



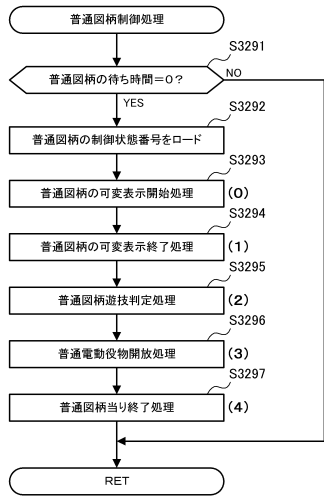
【図 1 6 4】



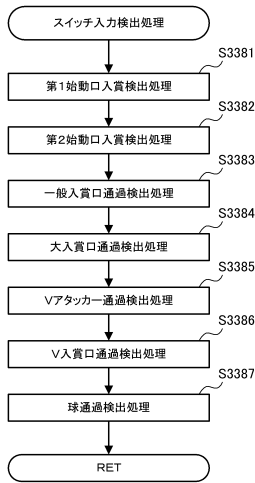
10

20

【図 1 6 5】



【図 1 6 6】

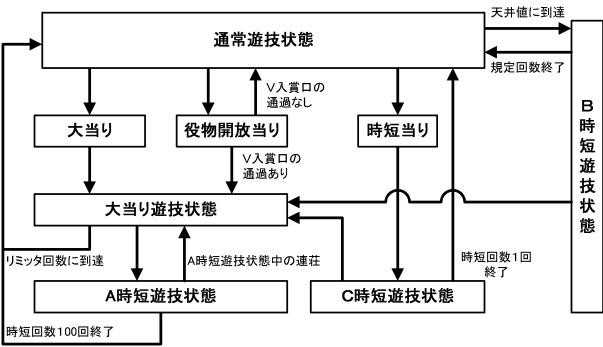


30

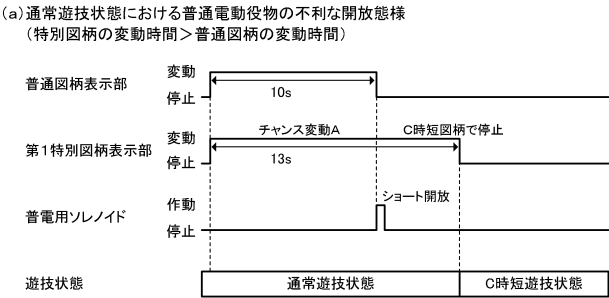
40

50

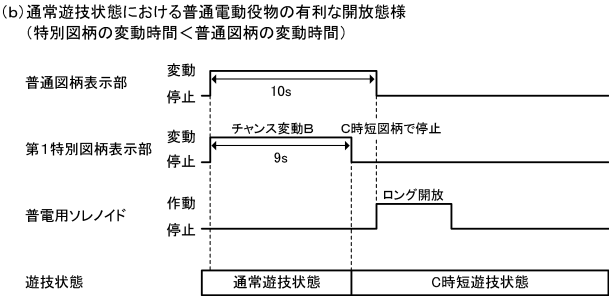
【図 1 6 7】



【図 1 6 8】

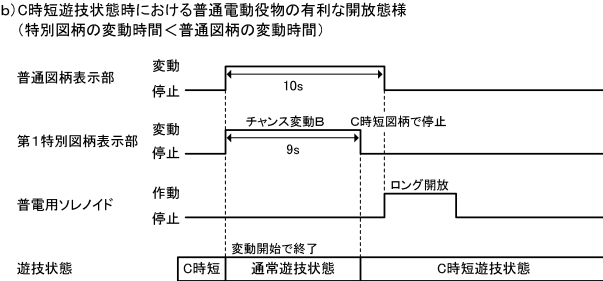
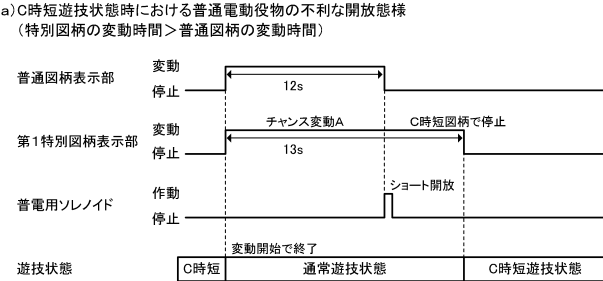


10

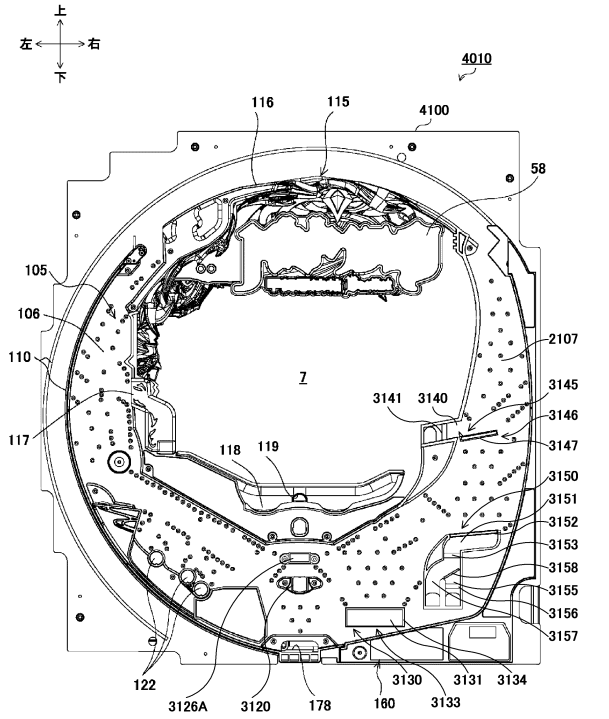


20

【図 1 6 9】



【図 1 7 0】



30

40

50

【図 171】

(1) 特別図柄の変動パターンテーブルTC1(通常遊技状態、C時短遊技状態)

特別図柄の 種別	当落	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動ターン ズポット	可変表示時間 (ms)	備考		
						特別変動役物 開放終了時間	特別処理 終了時間	変動内容
第1 特別図柄	時短当り	0～98	01H	83H01H	13500		13500	チャンス変動A(※不利)
		99	02H	83H02H	13200		13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0～98	0AH	83H0AH	13500			(略)
	役物開放 当り	0～99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動A/大当り系リーチ
第2 特別図柄	大当り	0～99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放 当り	0～99	14H	84H14H	30000	(略)	(略)	短縮変動A

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルTC2(通常遊技状態、C時短遊技状態)

特別図柄の 種別	当落	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動① 3分27s	可変表示時間 (ms)	備考		
						特別電動役物 開始後の時間	特別処理 終了の時間	変動内容
第1 特別図柄	時短当り	0～99	01H	83H01H	13500		13500	チャンス変動系(※不利)
		97～99	02H	83H02H	13200		13200	チャンス変動系(※有利)
	大当り	0～99	0AH	83H0AH	13500		(略)	大当り系(リーチ)
	役物開始 当り	0～99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系(リーチ)
第2 特別図柄	大当り	0～99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系(リーチ)
	役物開始 当り	0～99	14H	84H14H	30000	(略)	(略)	短縮変動A

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルTC3(通常遊技状態、C時短遊技状態)

特別図柄 の種類	当落	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考		
						特別電動役物 解放終了時間	特別図柄 終了時間	変動内容
第1 特別図柄	時短当り	0～89	01H	83H01H	13500	-	13500	チャンス変動A(※不利)
		90～99	02H	83H02H	13200	-	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0～99	0AH	83H0AH	13500	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放 当り	0～99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系リーチ
第2 特別図柄	大当り	0～99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放	0～99	14H	84H14H	30000	(略)	(略)	短停変動A

【図 173】

[illegible]

【図 172】

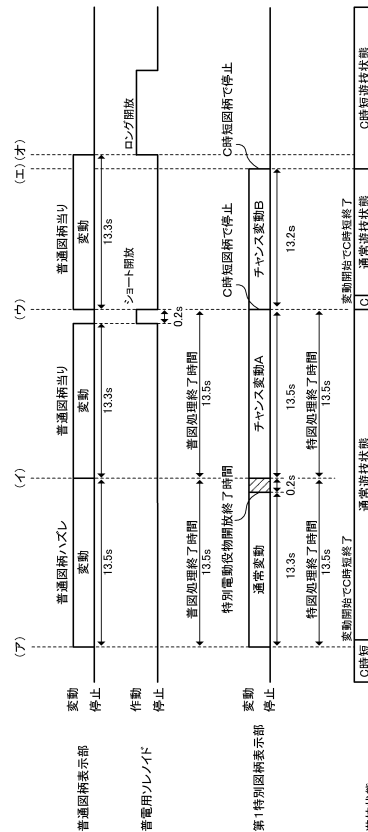
(1)特別図柄の変動パターンテンブルZC1
リミット作動後の通常遊技状態における特定変動時

特別区別 の種別	当落	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 ハタチ	変動(ターン) ゾーン	可変表示時間 (ms)	変動内容
第1 特別図柄	時短当り 大当り	0～99 0～99	02H 0AH	83H02H 83H0AH	13200 13000	チャンス変動日(※有利) 大当り系リーチ
第2 特別図柄	大当り 役抽放	0～99 0～69	01H 14H	83H0BH 84H11H 84H14H	13300 30000 3000	通常変動・大当り系リーチ 大当り系リーチC 短縮変動A

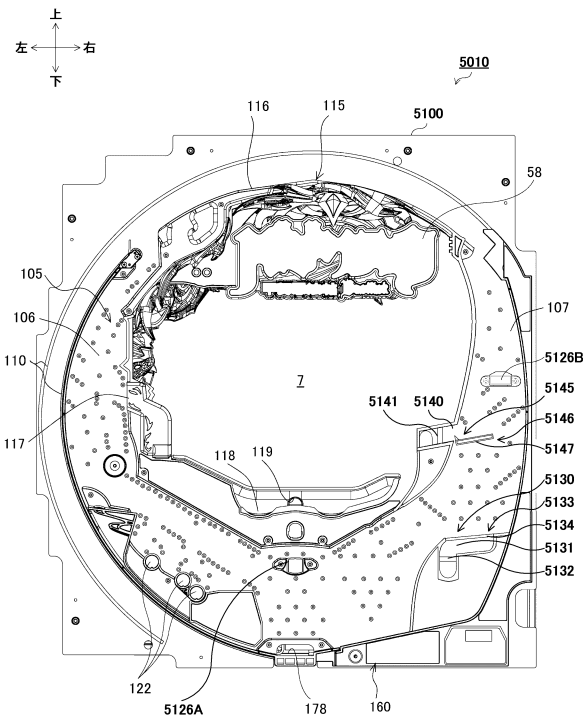
(2) 特別図柄の変動パターンテンブルZC2
リミッタ作動後の通堂遊技状態における特

特別区別		当落	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動/ラン コード	可変表示時間 (ms)	備考	
第1 特別区別	時短当り	役抽放 当り	0～19	01H	83H01H	13500	特別処理 終了後01	チャス変動A(※不利) チャス変動B(※有利) 大当り系リーチ 通常変動/大当り系リーチ 大当り系リーチC 短縮変動A
			20～99	02H	83H02H	13200	特別処理 終了後02	
			0～99	0AH	83H0AH	13000	特別処理 終了後0A	
			0～99	0BH	83H0BH	13300	特別処理 終了後0B	
第2 特別区別	役抽放	0～69	01H	84H11H	30000	13500	特別処理 終了後01	大当り系リーチC
		0～69	14H	84H14H	3000	13500	特別処理 終了後14	

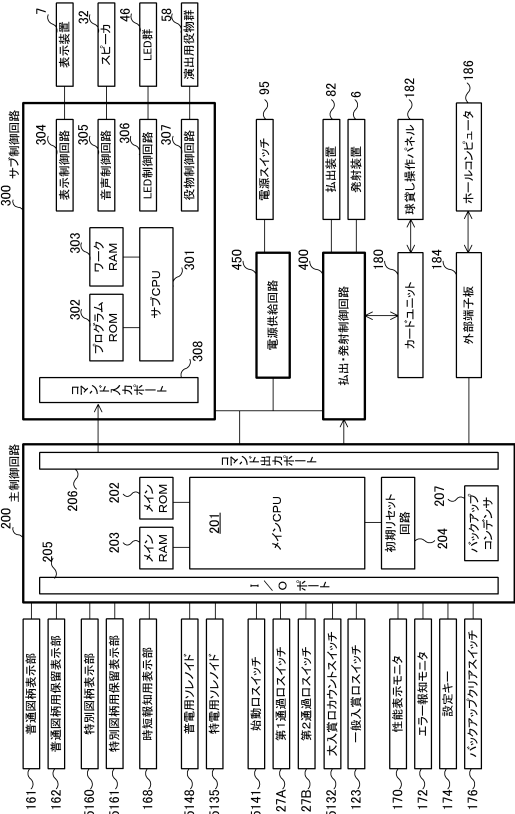
【図 174】



【図 1 7 5】



【図 1 7 6】



【図 1 7 7】

特別図柄の当り判定テーブル

大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
幅205(0-204)	1/319	大当り判定値データ
幅40000(205-40204)	1/1.64	小当り判定値データ
幅25331(40205-65535)	1/2.59	時短当り判定値データ

【図 1 7 8】

特別図柄判定テーブル

当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
大当り判定値データ	0～49	50/100	z1	zA1
	50～99	50/100	z2	
小当り判定値データ	0～49	50/100	z3	zA2
	50～99	50/100	z4	
時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA3

10

20

30

40

50

【図 1 7 9】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	大当り遊技状態の 態様	小当り遊技状態の 態様	遊技状態の態様		備考
			時短フラグ	時短回数	
z1	10 (29.0s×10R)	—	1	10	大当り
z2	4 (29.0s×4R)	—	1	10	
z3	—	10 (0.15s×10回)	—	—	小当り
z4	—	8 (0.20s×8回)	—	—	
z5	—	—	3	1	時短当り

【図 1 8 0】

特別図柄の変動パターンテーブル

当落	演出選択用 乱数値 (0～99)	特別図柄 変動パターン	特別図柄 変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
時短当り	0～49	01H	83H01H	4000	巻き戻し演出A
	50～99	02H	83H02H	5000	巻き戻し演出B
大当り	0～9	03H	83H03H	20000	全回転リーチ
	10～99	04H	83H04H	30000	大当り報知用リーチ(大当り対応)
小当り	0～48	05H	83H05H	500	短縮変動A(連続特別演出)
	49～97	06H	83H06H	1000	短縮変動B(連続特別演出)
	98、99	07H	83H07H	29000	大当り報知用リーチ(ハズレ対応)

10

【図 1 8 1】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
通常遊技状態	幅98(0～97)	98/100	普通図柄当り判定値データ
	幅2(98,99)	2/100	普通図柄ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	普通図柄ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅98(0～97)	98/100	普通図柄当り判定値データ
	幅2(98,99)	2/100	普通図柄ハズレ判定値データ

【図 1 8 2】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	(参考) 通常遊技状態の 合算選択率
普通図柄当り判定値データ	幅163(0～162)	1/402.06	fz1	1/410.3
	幅65373(163～65535)	1/1.01	fz2	(略)
普通図柄ハズレ判定値データ	幅65536(0～65535)	1/1.00	—	(略)

20

30

40

50

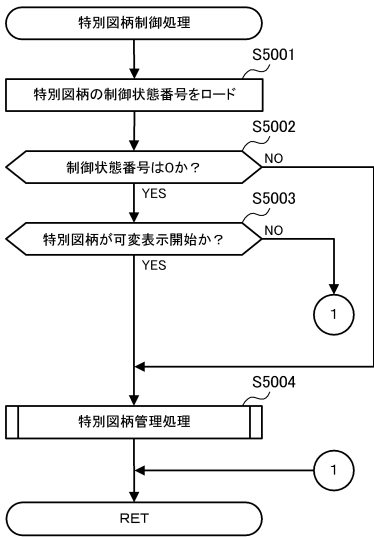
【図 1 8 3】

普通図柄当り種類決定テーブル				普通電動役物 解放パターン(msec)	
遊技状態	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物の 解放パターン	普通図柄 解放パターンコマンド	1回目の解放時間	2回目の解放時間
				ウェイト時間	
通常遊技状態	fz1	01H	90H01H	2000	500
	fz2	02H	90H02H	100	—
A時短遊技状態	fz1	01H	91H01H	2000	500
	fz2	03H	91H02H	2500	500
C時短遊技状態	fz1	01H	93H01H	2000	500
	fz2	03H	93H02H	2500	500

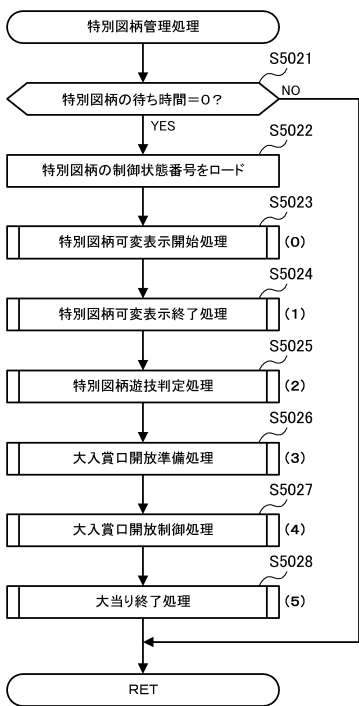
【図 1 8 4】

遊技状態	普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通図柄 当落判定値 (0~99)	普通図柄 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄 変動パターン 可変表示時間 (ms)	備考
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1 (ロング解放)	0~1	01H	85H01H	25000	ノーマルリーチ
			2~49	02H	85H02H	35000	スーパリーチ
			50~99	03H	85H03H	45000	スペシャルリーチ
		fz2 (ショート解放)	0~89	00H	85H04H	13000	通常変動
			90~94	04H	85H05H	20000	ノーマルリーチ
	普通図柄ハズレ判定値データ	—	95~98	05H	85H06H	30000	スーパリーチ
			99	06H	85H07H	40000	スペシャルリーチ
			0~89	00H	85H08H	13000	通常変動
			90~94	04H	85H09H	20000	ノーマルリーチ
			95~98	05H	85H0AH	30000	スーパリーチ
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1, fz2 (ロング解放)	0~49	06H	85H0BH	40000	スペシャルリーチ
			50~99	11H	86H01H	250	短縮変動A
	普通図柄ハズレ判定値データ	—	0~99	12H	86H02H	500	短縮変動B
			0~99	13H	86H03H	200	短縮変動C
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1, fz2 (ロング解放)	0~49	11H	87H01H	250	短縮変動A
			50~99	12H	87H02H	500	短縮変動B
	普通図柄ハズレ判定値データ	—	0~99	13H	87H03H	200	短縮変動C

【図 1 8 5】



【図 1 8 6】



10

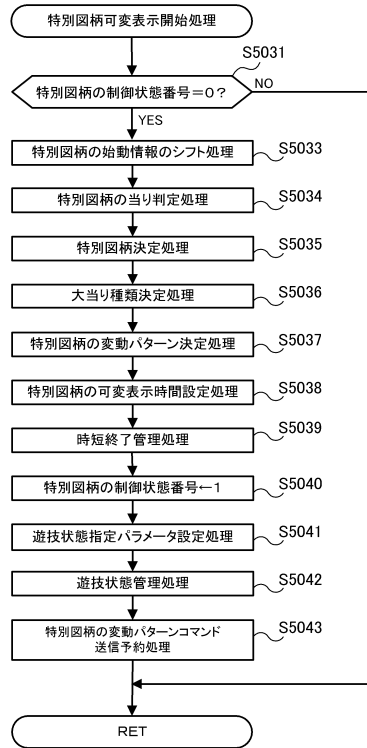
20

30

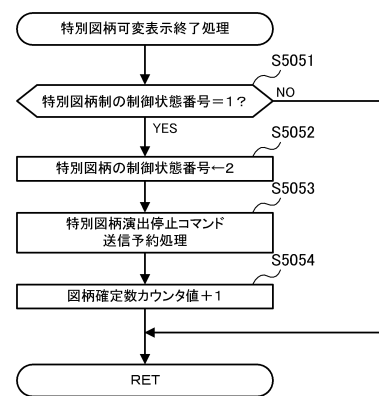
40

50

【図 187】



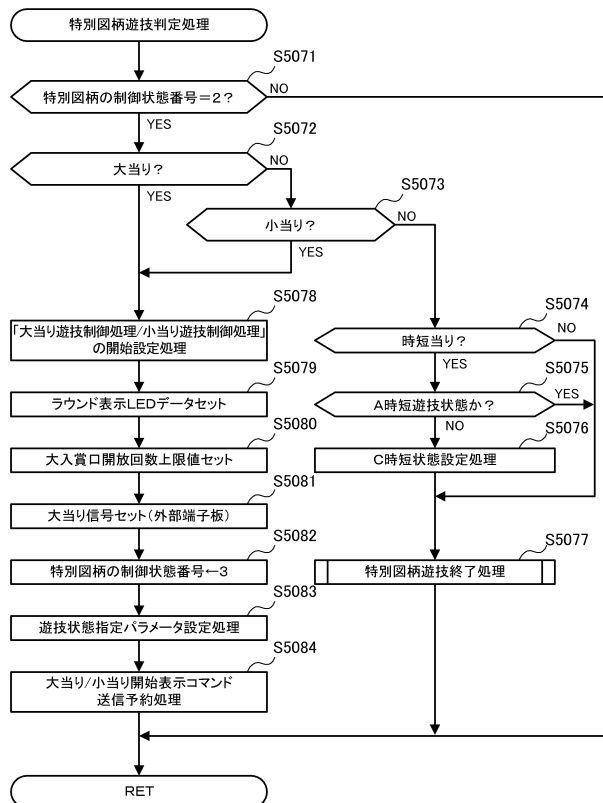
【図 188】



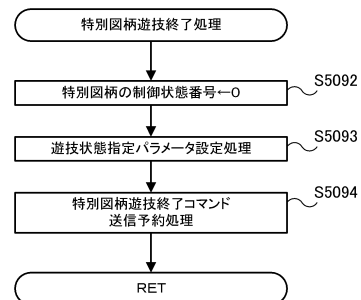
10

20

【図 189】



【図 190】

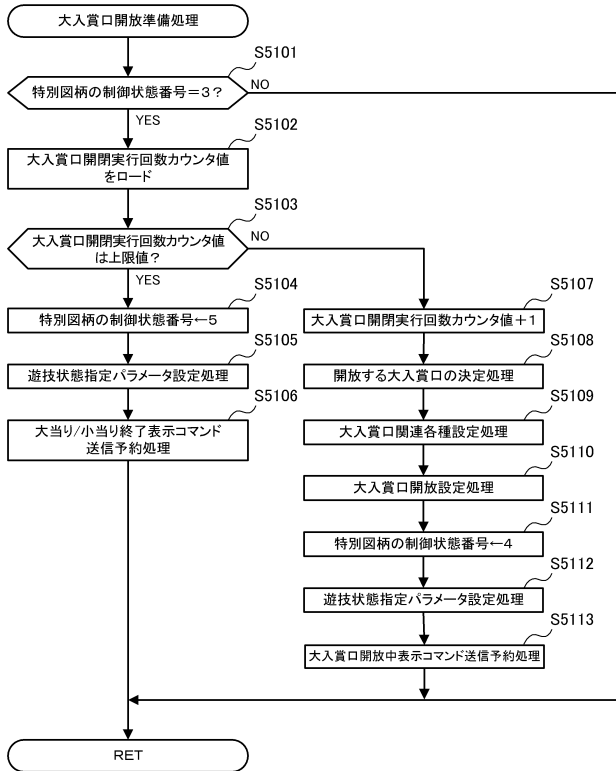


30

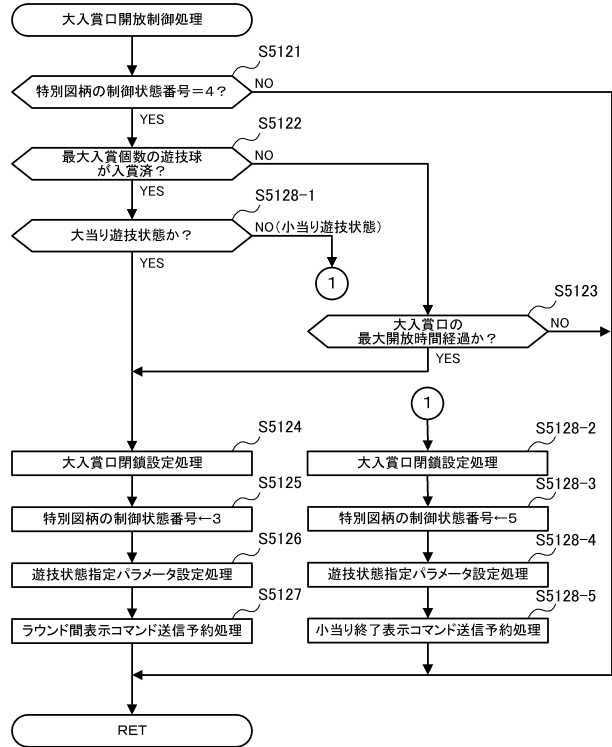
40

50

【図 191】



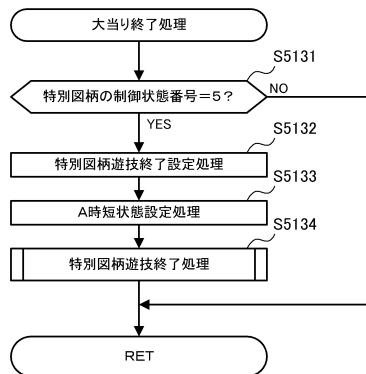
【図 192】



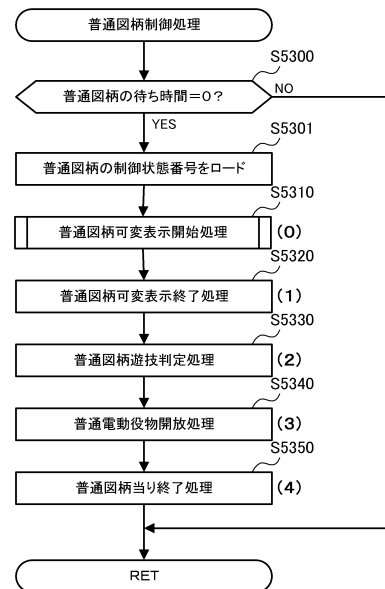
10

20

【図 193】



【図 194】

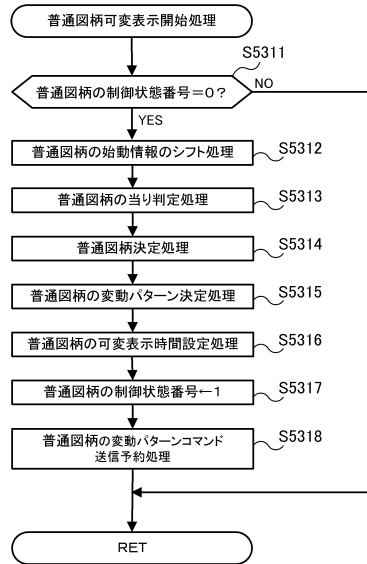


30

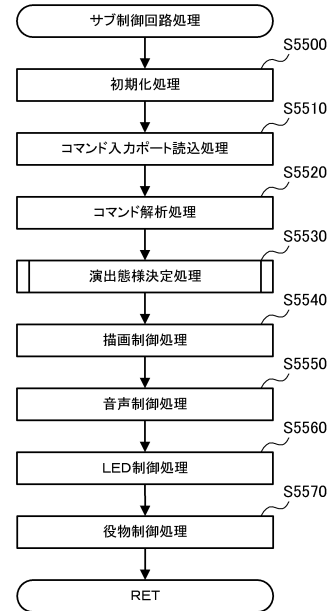
40

50

【図 195】



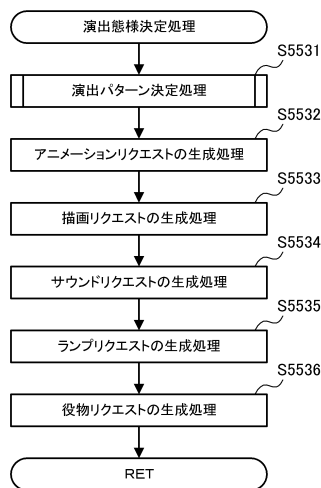
【図 196】



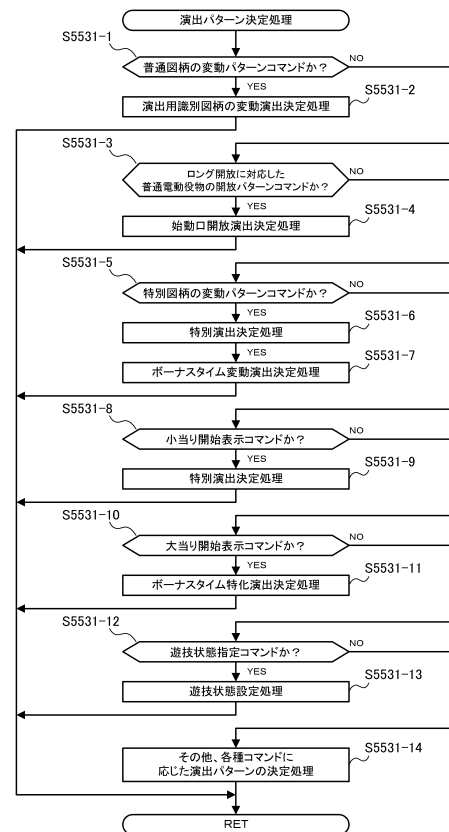
10

20

【図 197】



【図 198】

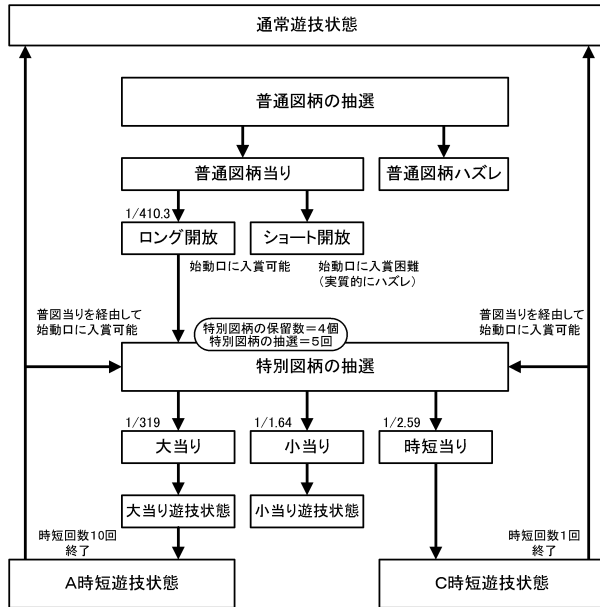


30

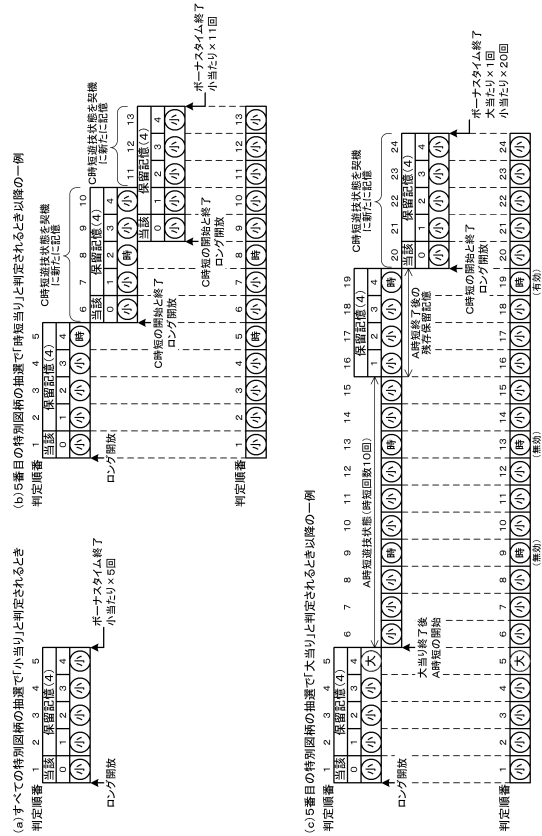
40

50

【図 199】



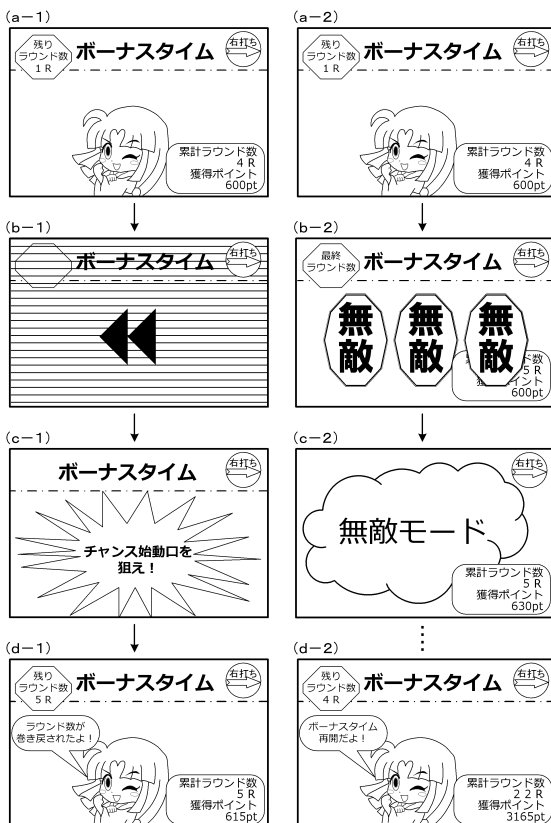
【図 200】



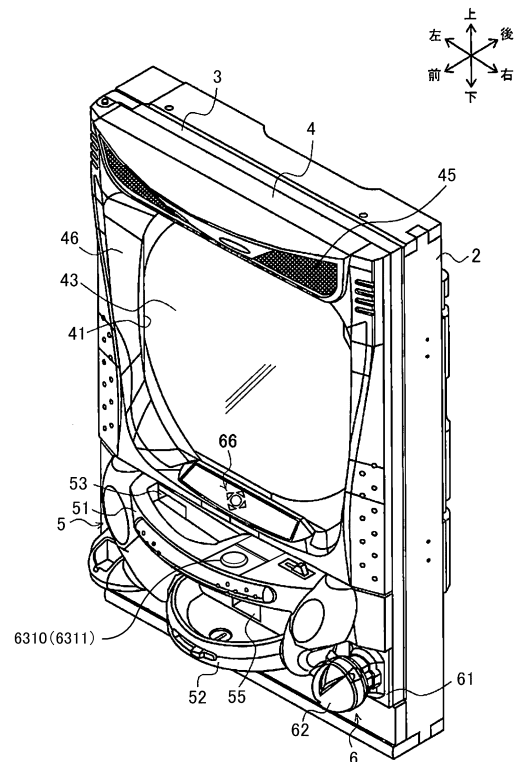
10

20

【図 201】



【図 202】

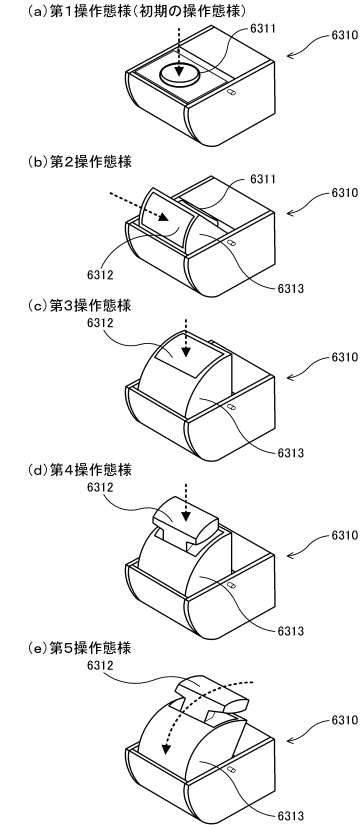


30

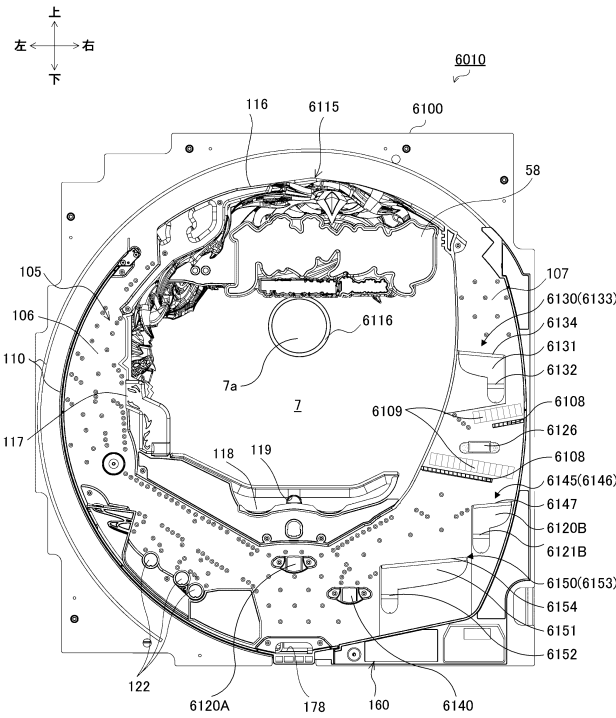
40

50

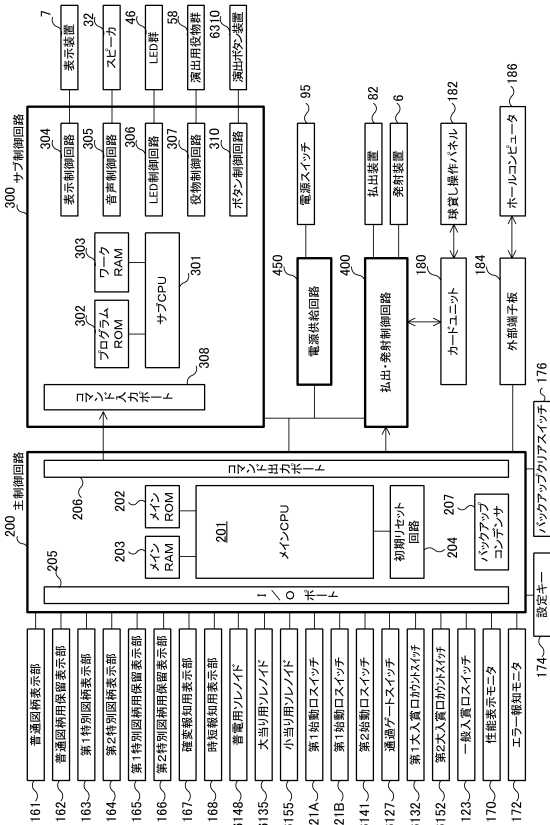
【図 2 0 3】



【図 2 0 4】



【図 2 0 5】



【図 2 0 6】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅205(0~204)	1/319.69	大当り判定値データ
		幅65331(205~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅756(0~755)	1/86.69	大当り判定値データ
第2特別図柄		幅64780(756~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	0	幅205(0~204)	1/319.69	大当り判定値データ
		幅61500(205~61704)	1/1.07	小当り判定値データ
		幅3831(61705~65535)	1/17.11	ハズレ判定値データ
	1	幅756(0~755)	1/86.69	大当り判定値データ
		幅61500(756~62255)	1/1.07	小当り判定値データ
		幅3280(62256~65535)	1/19.98	ハズレ判定値データ

10

20

30

40

50

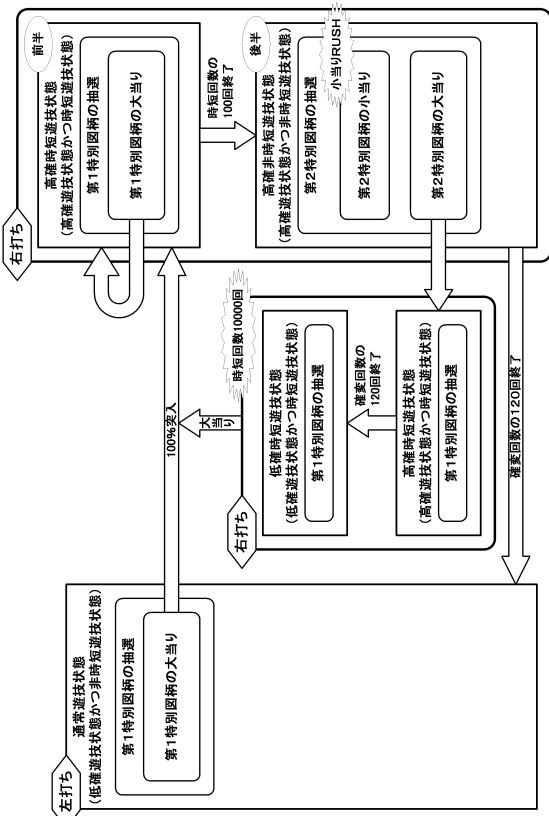
【図 2 0 7】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄情報	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～29	30/100	z1	zA1
		30～59	30/100	z2	zA2
		60～99	40/100	z3	zA3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA4
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA5
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA7

【図 2 0 8】

当り種別決定テーブル		その後の遊技状態の態様							備考
選択図柄 情報	大当り遊技状態の 開放態様	小当り遊技状態の 開放態様	確率フラグ	確率回数	時短フラグ	時短回数			
						通常遊技状態	それ以外		
z1	10 (28.0s×10R)	—	1	120	1	100	100	第1 特別図柄 大当り	
z2	5 (28.0s×5R)	—	1	120	1	100	100		
z3	3 (28.0s×3R)	—	1	120	1	100	100		
z4	—	—	—	—	—	—	—		
z5	2 (28.0s×2R)	—	1	120	1	100	10000	第2 特別図柄 大当り	
z6	—	6 (0.10s×6回)	—	—	—	—	—		
z7	—	—	—	—	—	—	—		

【図 2 0 9】



【図 2 1 0】

通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル							
特別図柄の種類	当落	第1演出選択用乱数値 (0～249)	前半変動パターン番号 ハナハチ	前半可変表示時間 (ms)	備考	前半 アイコン個数	
第1特別図柄用	大当たり	幅40	0 ～ 39	01H	13000	通常変動(擬似連なし)	0～4個
		幅5	40 ～ 44	03H	18000	擬似連1回(擬似連勝利理由)	1～4個
		幅5	45 ～ 49	04H	21000	擬似連1回(NR勝利理由)	
		幅10	50 ～ 59	05H	26000	擬似連2回(擬似連勝利理由)	
		幅10	60 ～ 69	06H	29000	擬似連2回(NR勝利理由)	2～4個
		幅15	70 ～ 84	07H	34000	擬似連3回(擬似連勝利理由)	
		幅15	85 ～ 99	08H	37000	擬似連3回(NR勝利理由)	
		幅10	100 ～ 109	09H	33000	擬似連なし: 決戦への道	3～4個
		幅10	110 ～ 119	0AH	38000	擬似連1回(擬似連勝利理由): 決戦への道	
		幅10	120 ～ 129	0BH	41000	擬似連1回(NR勝利理由): 決戦への道	
		幅15	130 ～ 144	0CH	46000	擬似連2回(擬似連勝利理由): 決戦への道	5個
		幅15	145 ～ 159	0DH	49000	擬似連2回(NR勝利理由): 決戦への道	
	幅20	160 ～ 179	0EH	54000	擬似連3回(擬似連勝利理由): 決戦への道		
	幅20	180 ～ 199	0FH	57000	擬似連3回(NR勝利理由): 決戦への道	0個	
	幅50	200 ～ 249	10H	50000	擬似連なし: 極決戦への道		
	ハズレ	幅200	0 ～ 199	01H	13000		通常変動(擬似連なし)
		幅21	200 ～ 220	02H	15000	通常変動(擬似連勝利失敗)	0～4個
		幅3	221 ～ 223	03H	18000	擬似連1回(擬似連勝利理由)	1～4個
		幅3	224 ～ 226	04H	21000	擬似連1回(NR勝利理由)	1～4個
		幅2	227 ～ 228	05H	26000	擬似連2回(擬似連勝利理由)	
		幅2	229 ～ 230	06H	29000	擬似連2回(NR勝利理由)	
		幅1	231	07H	34000	擬似連3回(擬似連勝利理由)	2～4個
		幅1	232	08H	37000	擬似連3回(NR勝利理由)	
		幅4	233 ～ 236	09H	33000	擬似連なし: 決戦への道	
幅3		237 ～ 239	0AH	38000	擬似連1回(擬似連勝利理由): 決戦への道	5個	
幅3		240 ～ 242	0BH	41000	擬似連1回(NR勝利理由): 決戦への道		
幅2		243 ～ 244	0CH	46000	擬似連2回(擬似連勝利理由): 決戦への道		
幅2	245 ～ 246	0DH	49000	擬似連2回(NR勝利理由): 決戦への道	5個		
幅1	247	0EH	54000	擬似連3回(擬似連勝利理由): 決戦への道			
幅1	248	0FH	57000	擬似連3回(NR勝利理由): 決戦への道			
幅1	249	10H	50000	擬似連なし: 極決戦への道	0～3個		
第2特別図柄用	大当たり	幅125	0 ～ 124	F1H	600000	長変動A	—
		幅124	125 ～ 249	F2H	590000	長変動B	
	小当たり	幅125	0 ～ 124	F3H	580000	長変動C	
		幅124	125 ～ 249	F4H	570000	長変動D	
	ハズレ	幅125	0 ～ 124	F5H	560000	長変動E	
		幅124	125 ～ 249	F6H	550000	長変動F	

【図 2 1 1】

通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブル

前半変動 パターン番号	当落	第2演出選択用 乱数値 (0～99)	後半変動 パターン番号	後半 可変表示時間 (ms)	備考	後半 アイコン個数	
01H 通常変動	大当り	幅10 0 ～ 9	11H	10000	ノーマルリーチ(当り)	-	
		幅30 10 ～ 39	12H	20000	忍者リーチ(当り)	-	
		幅60 40 ～ 99	13H	40000	忍者→大決戦リーチ(当り)	-	
		幅90 0 ～ 89	00H	0	なし(前半変動のみ)：通常変動	-	
	ハズレ	幅7 90 ～ 96	21H	5000	ノーマルリーチ(ハズレ)	-	
		幅2 97 ～ 98	22H	15000	忍者リーチ(ハズレ)	-	
		幅1 99	23H	35000	忍者→大決戦リーチ(ハズレ)	-	
02H 疑似確り	ハズレ	-	-	00H	0	なし(前半変動のみ)：通常変動	-
03H、04H 疑似連1回	大当り	幅10 0 ～ 9	11H	10000	ノーマルリーチ(当り)	-	
		幅30 10 ～ 39	12H	20000	忍者リーチ(当り)	-	
		幅60 40 ～ 99	13H	40000	忍者→大決戦リーチ(当り)	-	
		幅90 0 ～ 69	21H	5000	ノーマルリーチ(ハズレ)	-	
	ハズレ	幅30 70 ～ 89	22H	15000	忍者リーチ(ハズレ)	-	
		幅10 90 ～ 99	23H	35000	忍者→大決戦リーチ(ハズレ)	-	
		幅30 0 ～ 29	12H	20000	忍者リーチ(当り)	-	
05H～08H 疑似連2.3回	大当り	幅70 30 ～ 99	13H	40000	忍者→大決戦リーチ(当り)	-	
		幅60 0 ～ 69	22H	15000	忍者リーチ(ハズレ)	-	
		幅30 70 ～ 99	23H	40000	忍者→大決戦リーチ(ハズレ)	-	
	ハズレ	幅20 0 ～ 19	14H	25000	対決リーチ(当り)	-	
		幅30 20 ～ 49	15H	50000	対決→大決戦リーチ(当り)	8、9個	
		幅50 50 ～ 99	16H	30000	大決戦リーチ(当り)	10個	
		幅60 0 ～ 59	24H	20000	対決リーチ(ハズレ)	-	
09H～0FH 決戦への道	ハズレ	幅15 60 ～ 74	25H	45000	対決→大決戦リーチ(ハズレ)	8、9個	
		幅25 75 ～ 99	26H	25000	大決戦リーチ(ハズレ)	10個	
		幅20 0 ～ 19	14H	25000	対決リーチ(当り)	-	
		幅30 20 ～ 49	15H	50000	対決→大決戦リーチ(当り)	8、9個	
	大当り	幅50 50 ～ 99	16H	30000	大決戦リーチ(当り)	10個	
		幅60 0 ～ 59	24H	20000	対決リーチ(ハズレ)	-	
		幅15 60 ～ 74	25H	45000	対決→大決戦リーチ(ハズレ)	8、9個	
10H 確決戦への道	ハズレ	幅25 75 ～ 99	26H	25000	大決戦リーチ(ハズレ)	10個	
		幅20 0 ～ 19	14H	25000	対決リーチ(当り)	-	
		幅30 20 ～ 49	15H	50000	対決→大決戦リーチ(当り)	8、9個	
		幅50 50 ～ 99	16H	30000	大決戦リーチ(当り)	10個	
	大当り	幅60 0 ～ 59	24H	20000	対決リーチ(ハズレ)	-	
		幅15 60 ～ 74	25H	45000	対決→大決戦リーチ(ハズレ)	8、9個	
		幅25 75 ～ 99	26H	25000	大決戦リーチ(ハズレ)	10個	
F1H～F6H	-	-	-	00H	0	なし(前半変動のみ)：長変動	-

「第1特別図柄の変動パターンコマンド」＝「83H」＋「前半変動パターン番号」＋「後半変動パターン番号」(ex. 83H00H00H)
「第2特別図柄の変動パターンコマンド」＝「84H」＋「前半変動パターン番号」＋「後半変動パターン番号」(ex. 84HF1H00H)

【図 2 1 3】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅1(0)	1/100	普通図柄当り判定値データ
	幅99(1～99)	99/100	普通図柄ハズレ判定値データ
時短遊技状態	幅99(0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	普通図柄ハズレ判定値データ

【図 2 1 2】

(a)右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	第1演出選択用 乱数値 (0～249)	前半変動 パターン番号	前半 可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	大当り	幅50 0 ～ 49	31H	25000	合戦チャレンジ(当り)
		幅200 50 ～ 249	32H	35000	合戦バトルリーチ(当り)
		幅225 0 ～ 224	33H	3000	超短縮変動
	ハズレ	幅15 225 ～ 239	34H	20000	合戦チャレンジ(ハズレ)
		幅10 240 ～ 249	35H	30000	合戦バトルリーチ(ハズレ)
		幅50 0 ～ 49	41H	15000	扉開放演出(当り)
		幅200 50 ～ 249	42H	20000	開眼演出(当り)
第2 特別図柄	大当り	幅200 0 ～ 249	43H	800	超短縮変動
		幅225 0 ～ 224	44H	1000	超短縮変動
	ハズレ	幅15 225 ～ 239	45H	10000	扉開放演出(ハズレ)
		幅10 240 ～ 249	46H	15000	開眼演出(ハズレ)
		幅10 240 ～ 249	46H	15000	開眼演出(ハズレ)

(b)右打ち遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブル

前半変動 パターン番号	当落	演出選択用 乱数値(0～99)	後半変動 パターン番号	後半 可変表示時間 (ms)	備考
31H～35H	—	—	00H	0	なし(前半変動のみ)
41H～46H	—	—	00H	0	なし(前半変動のみ)

10

20

【図 2 1 4】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 101(0～100)	選択率 (概算)	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
普通図柄当り判定値データ	幅50(0～49)	1/2.0	fz1
	幅51(50～100)	1/2.0	fz2
普通図柄ハズレ判定値データ	幅101(0～100)	1/1.00	-

30

40

50

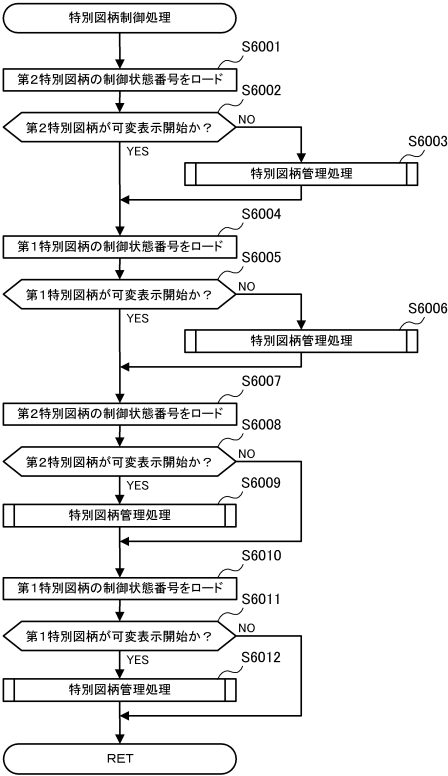
【図 2 1 5】

遊技状態	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物の 開放パターン	普通電動役物の 開放パターンコマンド	普通電動役物の 開放パターン (msec)
				開放時間
非時短遊技状態	fz1	01H	90H01H	210
	fz2	01H	90H02H	210
時短遊技状態	fz1	02H	91H01H	5820
	fz2	02H	91H02H	5820

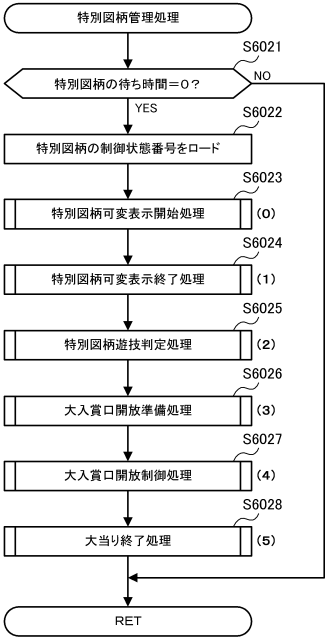
【図 2 1 6】

遊技状態	普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通図柄 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1	01H	85H01H	504
		fz2	01H	85H02H	504
	普通図柄ハズレ判定値データ	—	01H	85H03H	504
時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1	02H	86H01H	468
		fz2	02H	86H02H	468
	普通図柄ハズレ判定値データ	—	02H	86H03H	468

【図 2 1 7】



【図 2 1 8】



10

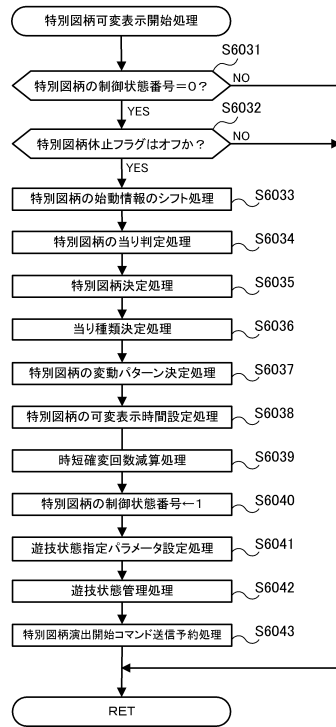
20

30

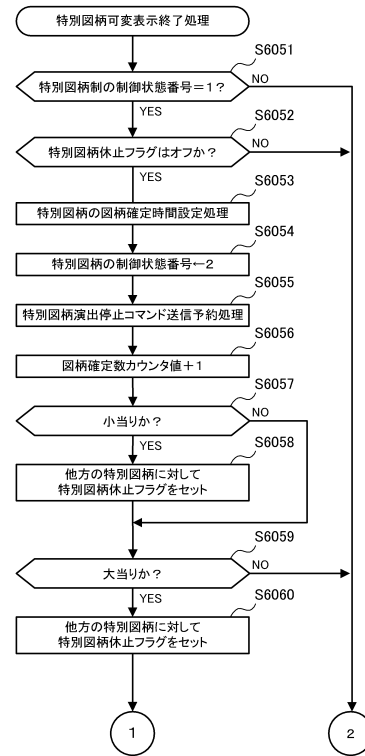
40

50

【図 2 1 9】



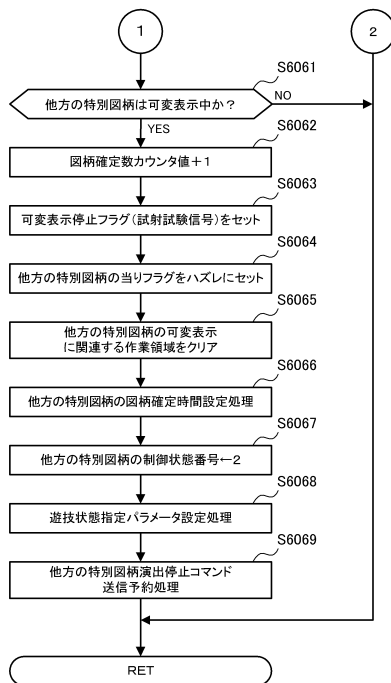
【図 2 2 0】



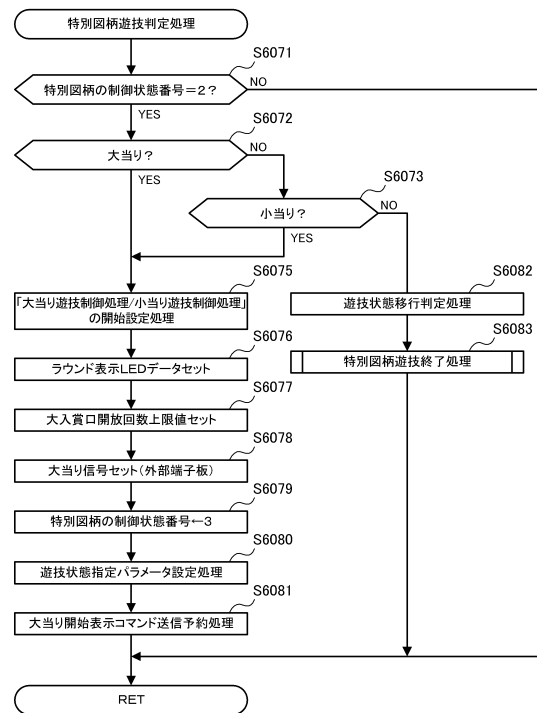
10

20

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】

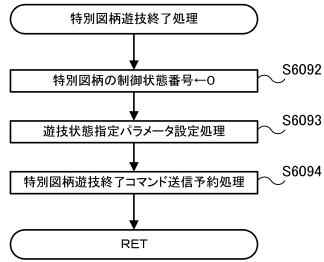


30

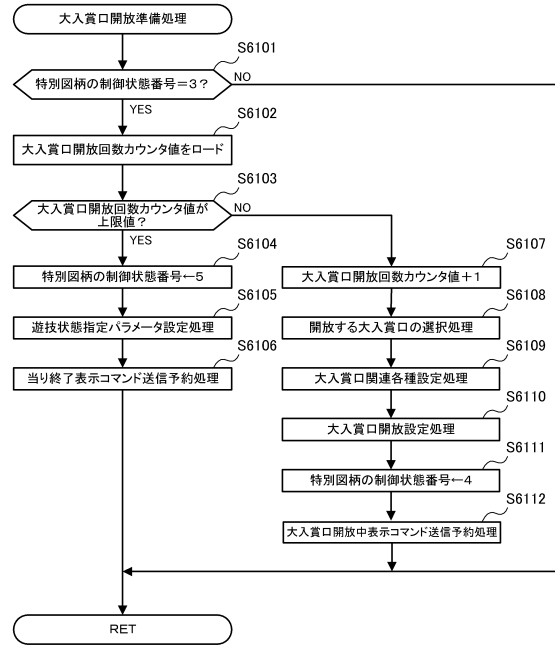
40

50

【図 2 2 3】



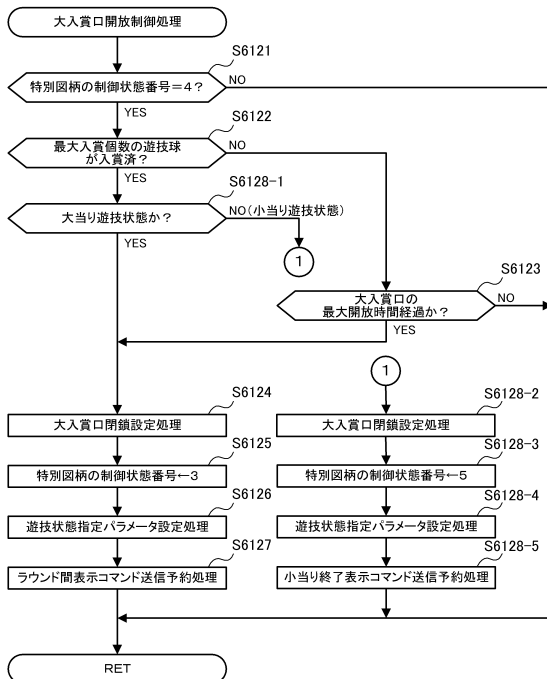
【図 2 2 4】



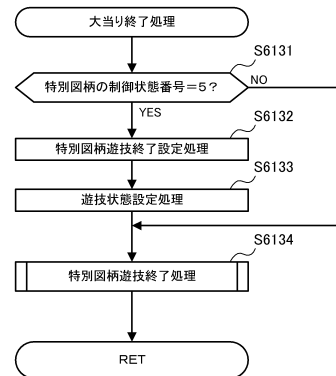
10

20

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

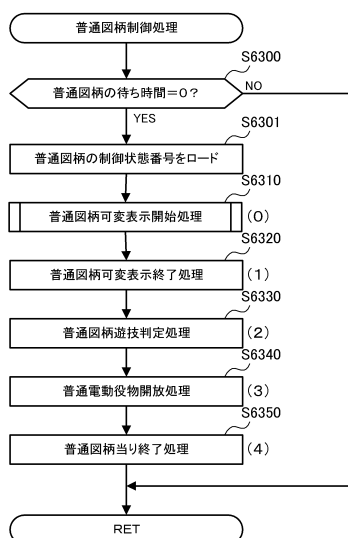


30

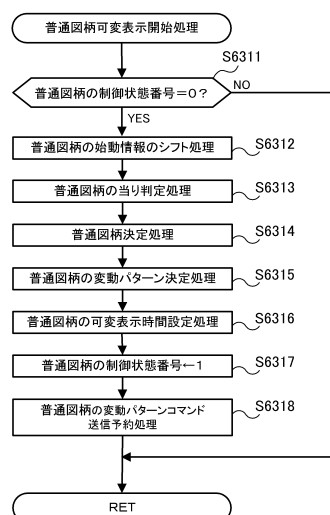
40

50

【図 227】



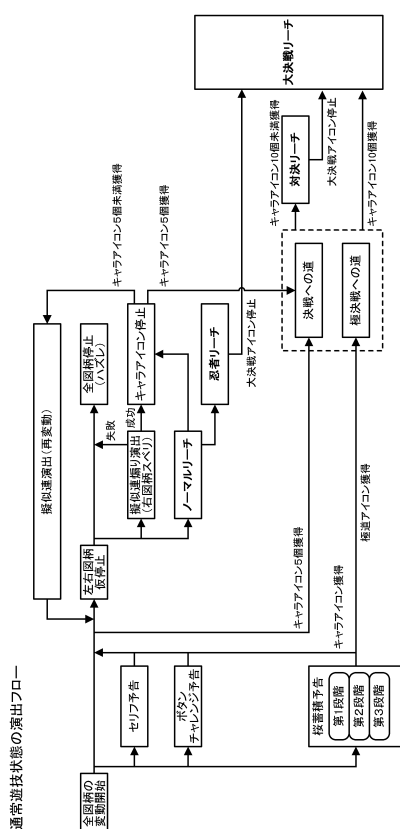
【图 2 2 8】



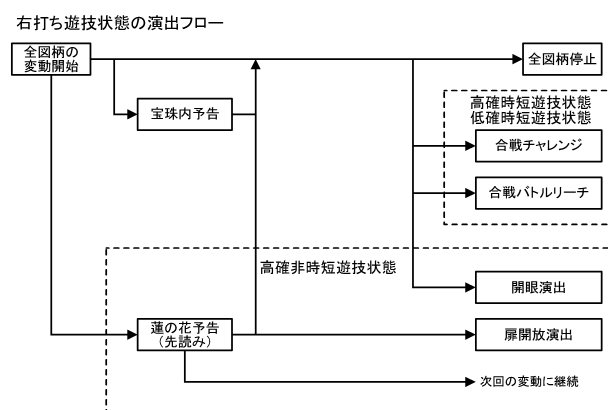
10

20

【図 2 2 9】



【図 230】



30

40

50

【図 2 3 1】

通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル

特別図柄 種類	変動パターンコマンド		後半 アイコン 個数	図柄演出パターン		備考
	前半 変動パターン番号	後半 変動パターン番号		リーチ前演出パターン	リーチ演出パターン	
83H 第1特別図柄	01H	(略)	—	リーチ前演出パターン1	(下記で決定)	通常変動(疑似連なし)
	02H	00H	—	リーチ前演出パターン2	(下記で決定)	通常変動(疑似連振り失敗)
	03H	(略)	—	リーチ前演出パターン3	(下記で決定)	疑似連1回(疑似連振り経由)
	04H	(略)	—	リーチ前演出パターン4	(下記で決定)	疑似連1回(NR経由)
	05H	(略)	—	リーチ前演出パターン5	(下記で決定)	疑似連2回(疑似連振り経由)
	06H	(略)	—	リーチ前演出パターン6	(下記で決定)	疑似連2回(NR経由)
	07H	(略)	—	リーチ前演出パターン7	(下記で決定)	疑似連3回(疑似連振り経由)
	08H	(略)	—	リーチ前演出パターン8	(下記で決定)	疑似連3回(NR経由)
	09H	14H, 15H, 24H, 25H	8個	リーチ前演出パターン9	(下記で決定)	疑似連なし～決戦への道1
		16H, 26H	9個	リーチ前演出パターン10	(下記で決定)	疑似連なし～決戦への道2
	0AH	14H, 15H, 24H, 25H	10個	リーチ前演出パターン11	(下記で決定)	疑似連1回～決戦への道3
		16H, 26H	9個	リーチ前演出パターン12	(下記で決定)	疑似連1回(疑似連振り経由)～決戦への道1
	0BH	14H, 15H, 24H, 25H	9個	リーチ前演出パターン13	(下記で決定)	疑似連1回(疑似連振り経由)～決戦への道2
		16H, 26H	10個	リーチ前演出パターン14	(下記で決定)	疑似連1回(疑似連振り経由)～決戦への道3
	0CH	14H, 15H, 24H, 25H	8個	リーチ前演出パターン15	(下記で決定)	疑似連1回(NR経由)～決戦への道1
		16H, 26H	9個	リーチ前演出パターン16	(下記で決定)	疑似連1回(NR経由)～決戦への道2
	0DH	14H, 15H, 24H, 25H	10個	リーチ前演出パターン17	(下記で決定)	疑似連1回(NR経由)～決戦への道3
		14H, 15H, 24H, 25H	9個	リーチ前演出パターン18	(下記で決定)	疑似連2回(疑似連振り経由)～決戦への道1
	0EH	14H, 15H, 24H, 25H	9個	リーチ前演出パターン19	(下記で決定)	疑似連2回(疑似連振り経由)～決戦への道2
		16H, 26H	10個	リーチ前演出パターン20	(下記で決定)	疑似連2回(疑似連振り経由)～決戦への道3
	0FH	14H, 15H, 24H, 25H	9個	リーチ前演出パターン21	(下記で決定)	疑似連2回(NR経由)～決戦への道1
		16H, 26H	9個	リーチ前演出パターン22	(下記で決定)	疑似連2回(NR経由)～決戦への道2
	10H	14H, 15H, 24H, 25H	8個	リーチ前演出パターン23	(下記で決定)	疑似連2回(NR経由)～決戦への道3
		14H, 15H, 24H, 25H	9個	リーチ前演出パターン24	(下記で決定)	疑似連3回(疑似連振り経由)～決戦への道1
		16H, 26H	9個	リーチ前演出パターン25	(下記で決定)	疑似連3回(疑似連振り経由)～決戦への道2
		16H, 26H	10個	リーチ前演出パターン26	(下記で決定)	疑似連3回(疑似連振り経由)～決戦への道3
		14H, 15H, 24H, 25H	8個	リーチ前演出パターン27	(下記で決定)	疑似連3回(NR経由)～決戦への道1
		16H, 26H	10個	リーチ前演出パターン28	(下記で決定)	疑似連3回(NR経由)～決戦への道2
		14H, 15H, 24H, 25H	9個	リーチ前演出パターン29	(下記で決定)	疑似連3回(NR経由)～決戦への道3
		16H, 26H	9個	リーチ前演出パターン30	(下記で決定)	疑似連なし～極決戦への道1
		16H, 26H	9個	リーチ前演出パターン31	(下記で決定)	疑似連なし～極決戦への道2
		16H, 26H	10個	リーチ前演出パターン32	(下記で決定)	疑似連なし～極決戦への道3
84H 第2特別図柄	FIH～F6H	00H	—	待機演出パターン		演出を裏付しません (真実)
	(略)	00H	—	(上記で決定)	演出終了情報	演出なし終了
	(略)	11H	—	(上記で決定)	リーチ演出パターン1	ノーマルリーチ(当り)
	(略)	12H	—	(上記で決定)	リーチ演出パターン2	恩恵リーチ(当り)
	(略)	13H	—	(上記で決定)	リーチ演出パターン3	恩恵一次決戦リーチ(当り)
	(略)	14H	8個	(上記で決定)	リーチ演出パターン4	対決リーチ1(当り)
		15H	9個	(上記で決定)	リーチ演出パターン5	対決リーチ2(当り)
	(略)	16H	10個	(上記で決定)	リーチ演出パターン6	対決一次決戦リーチ(当り)
		21H	—	(上記で決定)	リーチ演出パターン7	ノーマルリーチ(ハズレ)
	(略)	22H	—	(上記で決定)	リーチ演出パターン10	恩恵リーチ(ハズレ)
		23H	8個	(上記で決定)	リーチ演出パターン11	恩恵一次決戦リーチ(ハズレ)
	(略)	24H	9個	(上記で決定)	リーチ演出パターン12	対決リーチ1(ハズレ)

【図 2 3 3】

通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブル

特別図柄 種類	変動パターンコマンド		後半 アイコン 個数	選択率 (第2乱数値)	備考
	前半 変動パターン番号	後半 変動パターン番号			
83H 第1特別図柄	(略)	14H	8個	40%	対決リーチ(当り)
	(略)	24H	8個	60%	対決リーチ(ハズレ)
	(略)	15H, 25H	9個	40%	対決一次決戦リーチ(当り)
	(略)	15H, 25H	8個	30%	対決一次決戦リーチ(ハズレ)
	(略)	16H, 26H	9個	70%	対決一次決戦リーチ(ハズレ)
	(略)	16H, 26H	8個	30%	対決一次決戦リーチ(ハズレ)
	(略)	上記以外	10個	100%	対決一次決戦リーチ(ハズレ)
	(略)	上記以外	9個	—	対決一次決戦リーチ(ハズレ)
	(略)	上記以外	8個	—	対決一次決戦リーチ(ハズレ)
	(略)	上記以外	7個	—	対決一次決戦リーチ(ハズレ)

【図 2 3 2】

右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル

特別図柄 種類	変動パターンコマンド		後半 アイコン 個数	選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
	前半 変動パターン番号	後半 変動パターン番号				
83H 第1特別図柄	31H	00H	100%	100%	第1図柄演出パターン1	合戦チヤレンジ(当り)
	32H	00H	20%	20%	第1図柄演出パターン2	合戦チヤレンジ(当り)
	33H	00H	30%	30%	第1図柄演出パターン3	合戦チヤレンジ(当り)
	34H	00H	100%	100%	第1図柄演出パターン4	合戦チヤレンジ(当り)
	35H	00H	100%	100%	第1図柄演出パターン5	合戦チヤレンジ(当り)
	36H	00H	100%	100%	第1図柄演出パターン6	合戦チヤレンジ(当り)
	37H	00H	100%	100%	第1図柄演出パターン7	合戦チヤレンジ(当り)
	38H	00H	100%	100%	第1図柄演出パターン8	合戦チヤレンジ(当り)
	39H	00H	100%	100%	第1図柄演出パターン9	合戦チヤレンジ(当り)
	40H	00H	100%	100%	第1図柄演出パターン10	合戦チヤレンジ(当り)
84H 第2特別図柄	41H	00H	40%	40%	第2図柄演出パターン1	合戦チヤレンジ(当り)
	42H	00H	60%	60%	第2図柄演出パターン2	合戦チヤレンジ(当り)
	43H	00H	100%	100%	第2図柄演出パターン3	合戦チヤレンジ(当り)
	44H	00H	100%	100%	第2図柄演出パターン4	合戦チヤレンジ(当り)
	45H	00H	100%	100%	第2図柄演出パターン5	合戦チヤレンジ(当り)
	46H	00H	100%	100%	第2図柄演出パターン6	合戦チヤレンジ(当り)
	47H	00H	100%	100%	第2図柄演出パターン7	合戦チヤレンジ(当り)
	48H	00H	100%	100%	第2図柄演出パターン8	合戦チヤレンジ(当り)
	49H	00H	100%	100%	第2図柄演出パターン9	合戦チヤレンジ(当り)
	50H	00H	100%	100%	第2図柄演出パターン10	合戦チヤレンジ(当り)

【図 2 3 4】

通常遊技状態における前半アイコン個数決定テーブル

第1特別図柄の入賞コマンド		選択率 (第3乱数値)	前半 アイコン個数
前半 変動パターン番号	備考		
01H, 02H	通常変動 (疑似連なし) (疑似連振り失敗)	70%	0個
		15%	1個
		10%	2個
		4%	3個
		1%	4個
03H, 04H	疑似連1回	40%	1個
		20%	2個
		20%	3個
		20%	4個
		40%	2個
05H, 06H	疑似連2回	30%	3個
		30%	4個
		40%	3個
		60%	4個
		100%	5個
07H, 08H	疑似連3回	40%	3個
		60%	4個
		100%	5個
		100%	5個
		100%	5個
09H 0AH, 0BH 0CH, 0DH 0EH, 0FH	疑似連なし～決戦への道	100%	5個
		100%	5個
		100%	5個
		100%	5個
		100%	5個
10H	疑似連なし～極決戦への道	10%	0個
		20%	1個
		30%	2個
		40%	3個
上記以外	—	—	決定しません

【図 2 3 5】

前半アイコン表示シナリオ決定テーブル

第1特別図柄の入賞コマンド		前半 アイコン個数	選択率 (第4乱数値)	前半アイコン 表示シナリオ	前半アイコン表示シナリオの内容 当該変動(表示回数)				
前半 変動(パターン番号)	備考				擬似連前		擬似連後		
					秘宝積 序号	ボナン チャレンジ	1回目	2回目	3回目
01H, 02H	通常変動 (擬似連なし) (擬似連振り失敗)	0個	100%	なし	—	—	—	—	—
			50%	表示シナリオA1	1	0	—	—	—
		1個	50%	表示シナリオA2	0	1	—	—	—
			50%	表示シナリオA3	1	1	—	—	—
		2個	25%	表示シナリオA4	2	0	—	—	—
			25%	表示シナリオA5	0	2	—	—	—
		3個	25%	表示シナリオA6	2	1	—	—	—
			25%	表示シナリオA7	1	2	—	—	—
		4個	25%	表示シナリオA8	3	0	—	—	—
			25%	表示シナリオA9	0	3	—	—	—
03H, 04H	擬似連1回	1個	100%	表示シナリオA10	2	—	—	—	—
			100%	表示シナリオA11	0	2	—	—	—
		2個	50%	表示シナリオA12	1	0	1	—	—
			50%	表示シナリオA13	0	1	1	—	—
		3個	50%	表示シナリオA14	1	1	1	—	—
			25%	表示シナリオA15	2	0	1	—	—
		4個	25%	表示シナリオA16	0	2	1	—	—
			25%	表示シナリオA17	2	1	1	—	—
		5個	25%	表示シナリオA18	1	2	1	—	—
			25%	表示シナリオA19	3	0	1	—	—
05H, 06H	擬似連2回	1個	100%	表示シナリオA20	0	3	1	—	—
			100%	表示シナリオA21	0	3	1	—	—
		2個	100%	表示シナリオA22	1	0	1	1	—
			30%	表示シナリオA23	0	1	1	1	—
		3個	40%	表示シナリオA24	0	0	1	2	—
			20%	表示シナリオA25	1	1	1	1	—
		4個	20%	表示シナリオA26	2	0	1	1	—
			20%	表示シナリオA27	0	2	1	1	—
		5個	20%	表示シナリオA28	1	0	1	2	—
			20%	表示シナリオA29	0	1	1	2	—
07H, 08H	擬似連3回	1個	100%	表示シナリオA30	0	0	1	1	—
			50%	表示シナリオA31	1	0	1	1	1
		2個	50%	表示シナリオA32	0	1	1	1	1
			50%	表示シナリオA33	3	2	—	—	—
		3個	50%	表示シナリオA34	2	3	—	—	—
			10%	表示シナリオA35	2	2	1	—	—
		4個	20%	表示シナリオA36	2	1	1	1	—
			20%	表示シナリオA37	1	2	1	1	—
		5個	20%	表示シナリオA38	1	1	1	2	—
			20%	表示シナリオA39	2	0	1	2	—
09H, 10H	擬似連なし〜決戦への道	1個	100%	表示シナリオA40	0	2	1	2	—
			10%	表示シナリオA41	1	1	1	1	1
		2個	10%	表示シナリオA42	2	1	1	1	1
			10%	表示シナリオA43	0	2	1	1	1
		3個	15%	表示シナリオA44	1	0	1	2	1
			15%	表示シナリオA45	0	1	1	2	1
		4個	15%	表示シナリオA46	1	0	1	2	1
			15%	表示シナリオA47	0	1	1	2	1
		5個	15%	表示シナリオA48	0	0	1	2	2
			15%	表示シナリオA49	0	3	—	—	—
上記以外	—	0個	100%	なし	—	—	—	—	—
			50%	表示シナリオA2	0	1	—	—	—
		1個	50%	表示シナリオA3	1	1	—	—	—
			25%	表示シナリオA4	2	0	—	—	—
		2個	25%	表示シナリオA5	0	2	—	—	—
			25%	表示シナリオA6	2	1	—	—	—
		3個	25%	表示シナリオA7	1	2	—	—	—
			25%	表示シナリオA8	3	0	—	—	—
		4個	25%	表示シナリオA9	0	3	—	—	—
			25%	表示シナリオA10	2	—	—	—	—

【図 2 3 9】

運の花予告決定テーブル									
第2特別図柄の入賞コマンド					選択率 (第9乱数値)	運の花 予告演出パターン	備考		
前半 変動パターン番号	後半 変動パターン番号	備考							
41H	00H	扉開放演出(当り)		0.1	100%	なし			
43H、44H	00H	超短縮変動		0.1	100%	運の花成功予告	次変動から開始し、当該変動で扉開放演出に発展		
					75%	なし			
45H	00H	扉開放演出(ハズレ)		0.1	100%	運の花失敗予告	次変動から開始し、当該変動で扉開放演出に発展		
					75%	なし			
上記以外		—		—	25%	運の花成功予告	次変動から開始し、当該変動で扉開放演出に発展		

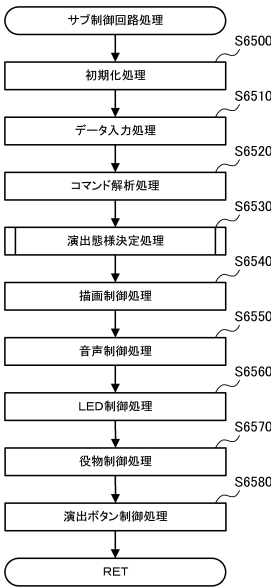
【図 2 4 0】

第1特別図柄 始動記憶領域(1)～(4)		第2特別図柄 始動記憶領域(1)～(2)		選択率 (第9乱数値)	扇子 予告演出パターン
大当り情報 (大当り判定用乱数値)	ラウンド情報 (図柄乱数値)	大当り情報 (大当り判定用乱数値)	ラウンド情報 (図柄乱数値)		
大当り	3Ror5R	ハズレ	—	98%	白扇子予告
				2%	赤扇子予告
				0%	虹扇子予告
	10R	ハズレ	—	0%	金扇子予告
				98%	白扇子予告
				1%	赤扇子予告
大当り	3Ror5R	大当り	2R	1%	虹扇子予告
				0%	金扇子予告
				98%	白扇子予告
	10R	大当り	2R	2%	赤扇子予告
				0%	虹扇子予告
				98%	白扇子予告
ハズレ	—	大当り	2R	0%	金扇子予告
				99%	白扇子予告
				0%	赤扇子予告
				1%	虹扇子予告

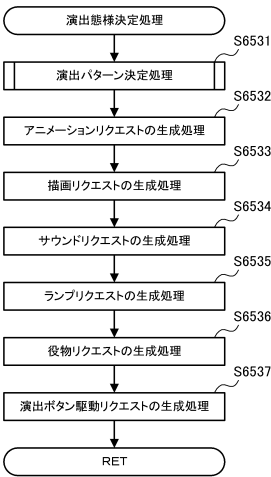
10

20

【図 2 4 1】



【図 2 4 2】

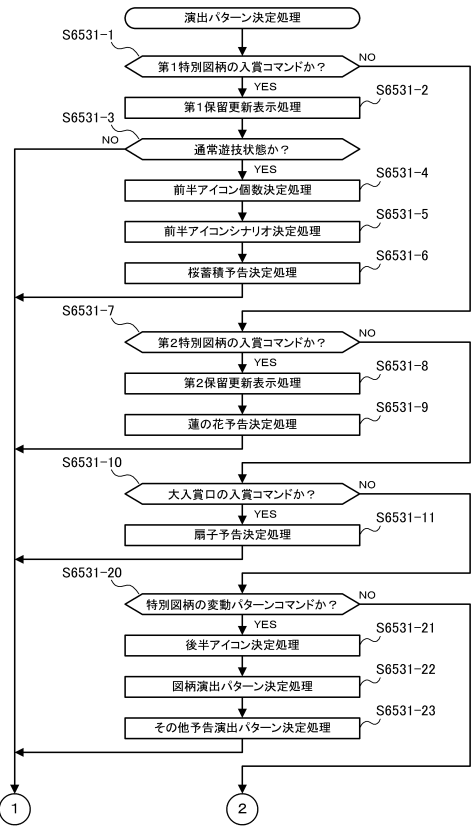


30

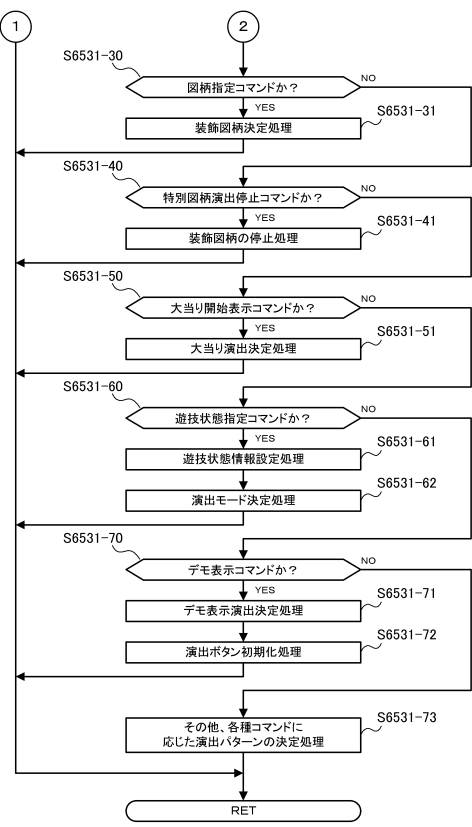
40

50

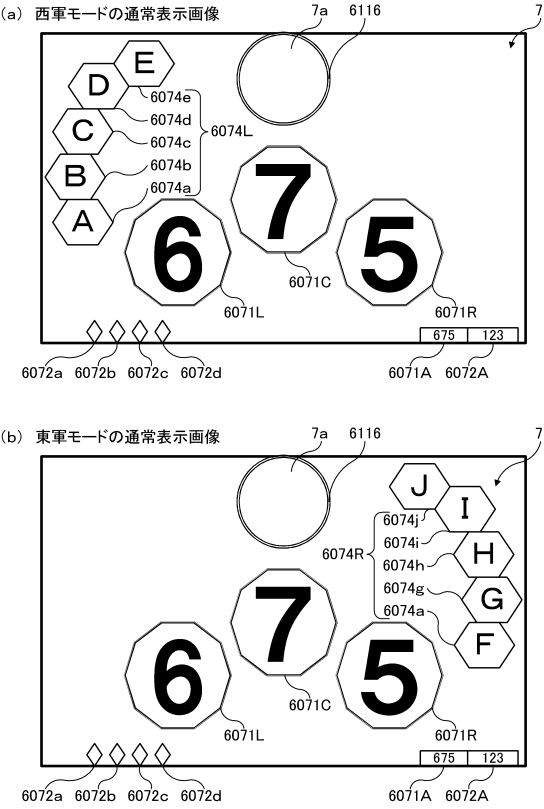
【図 2 4 3】



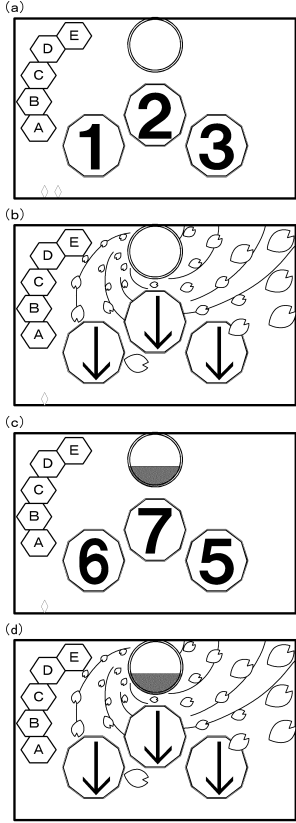
【図 2 4 4】



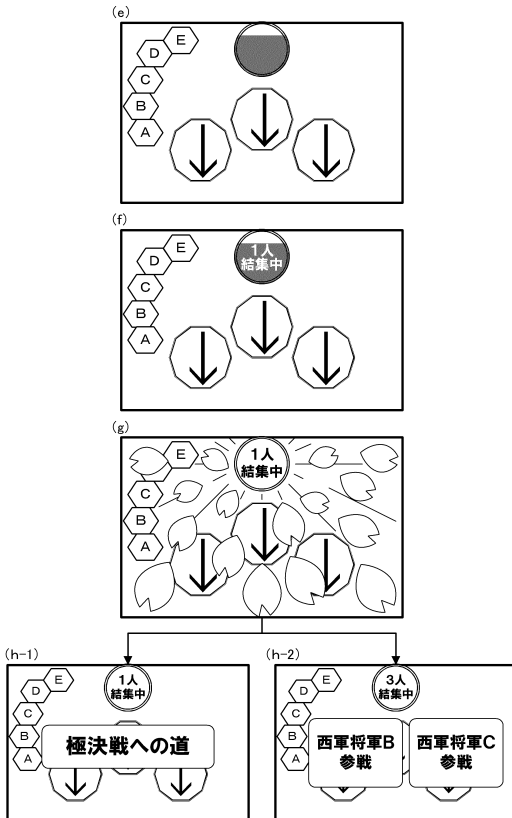
【図 2 4 5】



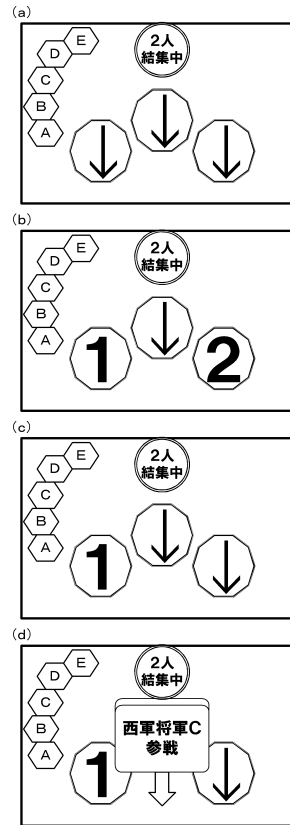
【図 2 4 6】



【図 2 4 7】



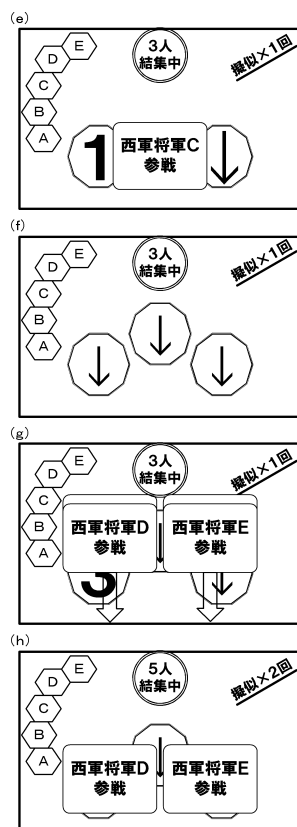
【図 2 4 8】



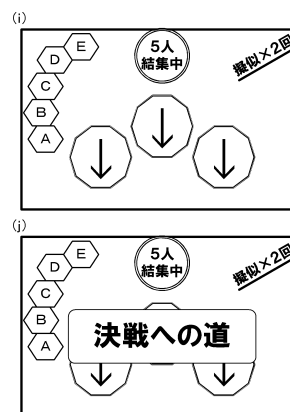
10

20

【図 2 4 9】



【図 2 5 0】

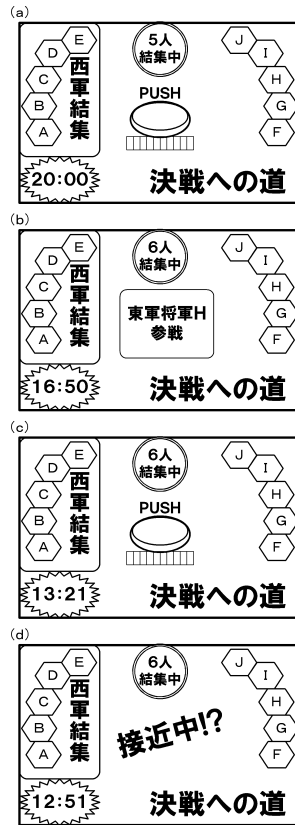


30

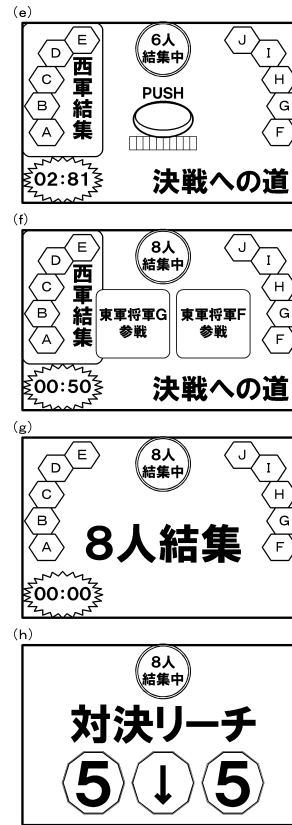
40

50

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】



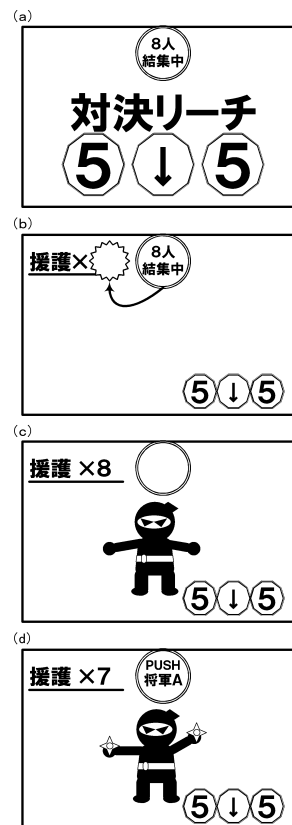
10

20

【図 2 5 3】



【図 2 5 4】

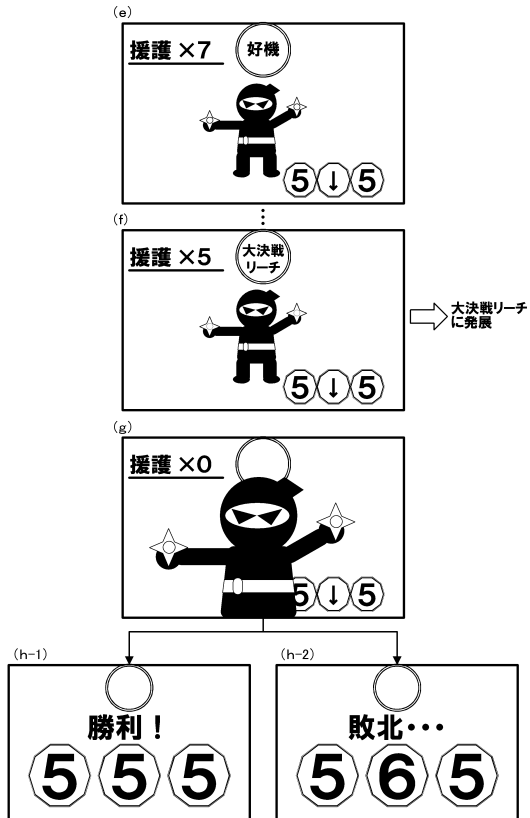


30

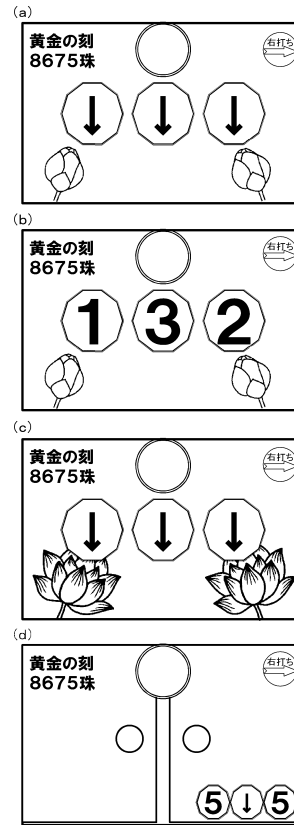
40

50

【図 2 5 5】



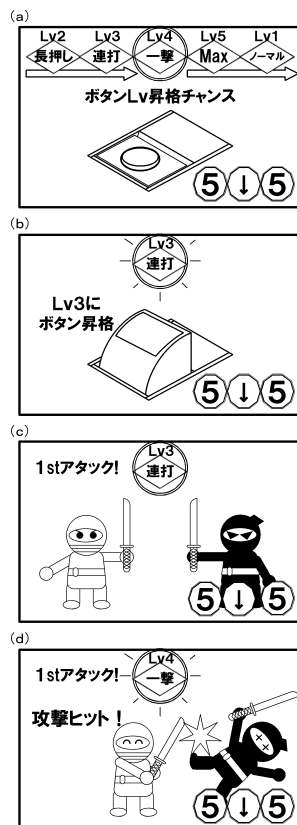
【図 2 5 6】



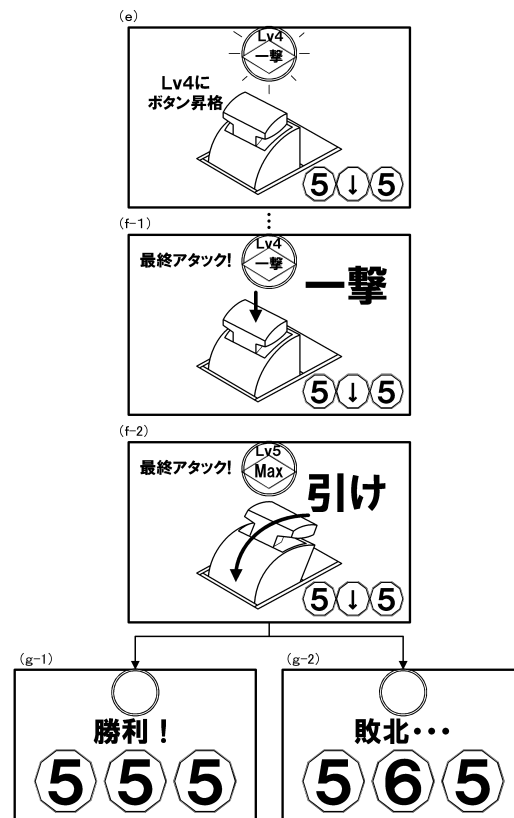
10

20

【図 2 5 7】



【図 2 5 8】

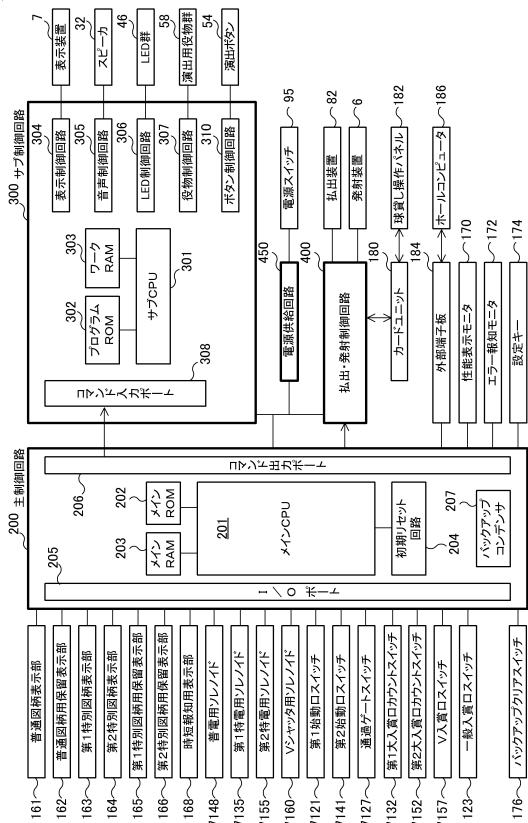


30

40

50

【図 2 6 3】



【図 2 6 4】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅328(1~328)	1/199.8	大当り判定値データ
	幅65208(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅328(1~328)	1/199.8	大当り判定値データ
	幅21500(10001~31500)	1/3.0	小当り判定値データ
	幅43708(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ

10

20

【図 2 6 5】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~89	90/100	z1	zA1
		90~99	10/100	z2	
第2特別図柄	大当り判定値データ	0~19	20/100	z3	zA3
		20~79	60/100	z4	
		80~99	20/100	z5	
	小当り判定値データ	0~19	20/100	z6	zA4
		20~79	60/100	z7	
		80~99	20/100	z8	

【図 2 6 6】

当り種類決定テーブル										
選択図柄 コマンド	大当り図柄状態の 開放態様	小当り図柄状態の 開放態様	その他の遊技状態の態様						備考 (略称)	
			当選時の遊技状態が通常遊技状態		当選時の遊技状態が特別遊技状態					
			時短フラグ	特別図柄 合計時短回数	時短フラグ	特別図柄 合計時短回数	時短フラグ	特別図柄 合計時短回数		
z1	V通過なし	5R×28.0s	—	1	7	1	11	5	第1特別図柄 5R×大当り図柄1	
				1	11	5	1	11	5	第1特別図柄 5R×大当り図柄2
				1	11	5	1	11	5	第2特別図柄 10R×大当り図柄1
				1	11	5	1	11	5	第2特別図柄 10R×大当り図柄2
				1	11	5	1	11	5	第2特別図柄 10R×大当り図柄3
z6	V通過あり	3R×28.0s	16回×0.10s	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄1	
				1	11	5	1	11	5	第2特別図柄 3R×小当り図柄1
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄2
				1	11	5	1	11	5	第2特別図柄 3R×小当り図柄2
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄3
z7	V通過あり	3R×28.0s	16回×0.10s	1	11	5	1	11	5	第2特別図柄 3R×小当り図柄2
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄2
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄2
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄2
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄2
z8	V通過あり	3R×28.0s	16回×0.10s	1	11	5	1	11	5	第2特別図柄 3R×小当り図柄3
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄3
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄3
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄3
				—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 3R×小当り図柄3

30

40

50

【図 2 6 7】

(1) 特別図柄の変動パターンテーブルT1 (第1の通常遊技状態:一般演出状態)

特別図柄の種類	当落	リール判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コード	変動表示時間 (ms)	備考		
							図柄確定時間 (ms)	演出内容	
第1 特別図柄	大当り	-	0~9	01H	83H01H	25000	540	ノーマルリーチ(大当り)	
			10~49	02H	83H02H	45000	540	スーパリーチ(大当り)	
			50~99	03H	83H03H	65000	540	超スーパリーチ(大当り)	
			0~59	04H	83H04H	20000	540	ノーマルリーチ(ハズレ)	
			60~89	05H	83H05H	40000	540	スーパリーチ(ハズレ)	
	ハズレ	-	90~99	06H	83H06H	60000	540	超スーパリーチ(ハズレ)	
			26~249	-	07H	83H07H	15000	540	通常変動(ハズレ)
			-	08H	84H01H	15000	540	カード演出(大当り)	
			-	09H	84H02H	15000	540	カード演出(小当り)	
			-	0AH	84H03H	15000	540	カード演出(ハズレ)	
第2 特別図柄	大当り	-	-	-	-	-	-	-	
特別図柄	ハズレ	-	-	-	-	-	-	-	

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルT2 (第2の通常遊技状態:第2特別図柄の制御期間中の連続ハズレ)

特別図柄の種類	当落	リール判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動ハタン	変動パターンコード	変動表示時間 (ms)	備考	
							図柄確定時間 (ms)	演出内容
第2特別図柄	大当り	-	-	0BH	84H04H	100500	540	連続ハズレリーチ(大当り)
	小当り	-	-	0CH	84H05H	100500	540	連続ハズレリーチ(小当り)
	ハズレ	-	-	0DH	84H06H	63500	540	連続ハズレリーチ(ハズレ)

※第2特別図柄専用のテーブルになるため、第1特別図柄の変動パターンは存在しません

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルT3 (第1の通常遊技状態:限定演出状態)

特別図柄の種類	当落	リール判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コード	変動表示時間 (ms)	備考	
							図柄確定時間 (ms)	演出内容
第1 特別図柄	大当り	-	-	0EH	83H08H	63500	540	ステップアップリーチ3(大当り)
			0~69	10H	83H09H	49500	540	ステップアップリーチ2(ハズレ)
			70~99	11H	83H0AH	52500	540	ステップアップリーチ1(ハズレ)
	ハズレ	20~249	-	12H	83H0BH	15000	540	通常変動(ハズレ)
			-	13H	84H07H	63500	540	カード演出(大当り)
			-	14H	84H08H	63500	540	カード演出(小当り)
第2 特別図柄	大当り	-	-	-	-	-	-	-
	ハズレ	-	-	-	-	-	-	-

【図 2 6 8】

(1) 特別図柄の変動パターンテーブルJ1 (第1の時短遊技状態の最終変動時、戦国突入チャンス用)

特別図柄の種類	当落	リール判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動ハタン	変動パターンコード	変動表示時間 (ms)	備考	
							図柄確定時間 (ms)	演出内容
第1特別図柄	大当り	-	-	21H	83H11H	89000	89000	ボスバトル演出
	ハズレ	-	-	22H	83H12H	200	89000	超短縮変動(ハズレ)→一層演出
第2特別図柄	大当り	-	-	23H	84H11H	200	89000	超短縮変動(大当り)→ボスバトル演出
	小当り	-	-	24H	84H12H	200	89000	超短縮変動(小当り)→ボスバトル演出
特別図柄	ハズレ	-	-	25H	84H13H	200	89000	超短縮変動(ハズレ)→ボスバトル演出

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルJ2 (第1の時短遊技状態の最終変動以外、戦国突入チャンス用)

特別図柄の種類	当落	リール判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動ハタン	変動パターンコード	変動表示時間 (ms)	備考	
							図柄確定時間 (ms)	演出内容
第1特別図柄	大当り	-	-	26H	83H11H	89000	540	ボスバトル演出
	ハズレ	-	-	27H	83H13H	200	540	超短縮変動(ハズレ)

※第1特別図柄専用のテーブルになるため、第2特別図柄の変動パターンは存在しません

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルJ3 (第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動以外、戦国タイム用)

特別図柄の種類	当落	リール判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コード	変動表示時間 (ms)	図柄確定時間 (ms)		備考	
								演出内容		
第1 特別図柄	大当り	-	-	28H	83H14H	2000	540	戦国タイム演出(大当り)		
	ハズレ	-	-	29H	83H15H	2000	540	戦国タイム演出(ハズレ)		
第2 特別図柄	大当り	-	-	3AH	84H14H	39000	540	戦国タイム演出(大当り)		
				3BH	84H15H	2000	540	戦国タイム演出(小当り)		
	小当り	-	-	40~69	3CH	84H16H	5000	540	戦国タイム演出(小当り)	
				70~99	3DH	84H17H	12000	540	戦国タイム演出(小当り)	
	ハズレ	-	-	0~39	3EH	84H18H	2000	540	戦国タイム演出(ハズレ)	
				40~69	3FH	84H19H	5000	540	戦国タイム演出(ハズレ)	
				70~99	40H	84H1AH	12000	540	戦国タイム演出(ハズレ)	
				-	-	-	-	-	-	-

(4) 特別図柄の変動パターンテーブルJ4 (第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動時、戦国タイム用)

特別図柄の種類	当落	リール判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動ハタン	変動パターンコード	変動表示時間 (ms)	備考	
							図柄確定時間 (ms)	演出内容
第1特別図柄	大当り	-	-	41H	83H14H	2000	540	戦国タイム即当り(大当り)
	ハズレ	-	-	42H	83H16H	2000	15000	連続ハズレ突入演出(ハズレ)or一層演出
	大当り	-	-	43H	84H14H	39000	540	戦国タイム演出(大当り)
	大当り	-	0~39	44H	84H15H	2000	540	戦国タイム即当り(小当り)
第2特別図柄	小当り	-	40~69	45H	84H16H	5000	540	戦国タイム演出(小当り)
	小当り	-	70~99	46H	84H17H	12000	540	戦国タイム演出(小当り)
	ハズレ	-	0~39	47H	84H18H	2000	15000	連続ハズレ突入演出(ハズレ)or一層演出
	ハズレ	-	40~69	48H	84H19H	5000	15000	連続ハズレ突入演出(ハズレ)or一層演出
ハズレ	-	70~99	49H	84H1DH	12000	15000	連続ハズレ突入演出(ハズレ)or一層演出	

【図 2 6 9】

特別図柄の変動パターンテーブルの移行図	選択図柄コマンド																											
	略称																											
	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
	第2特別図柄の時短回数	5	4	3	2	1	0	第2特別図柄の時短回数	5	4	3	2	1	0	第2特別図柄の時短回数	5	4	3	2	1	0	第2特別図柄の時短回数	5	4	3	2	1	0
z1	第1特別図柄_5R大当り図柄1	5	J3	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J4
z2	第1特別図柄_5R大当り図柄2	5	J3	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J4
z3	第2特別図柄_10R大当り図柄1	5	J3	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J4
z4	第2特別図柄_10R大当り図柄2	5	J3	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J4
z5	第2特別図柄_10R大当り図柄3	5	J3	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J4
z6	第2特別図柄_3R小当り図柄1(V連通なし)	-	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2
z7	第2特別図柄_3R小当り図柄2(V連通あり)	5	J3	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J3	J4	J4	J4	J4	J4	J4	J4
z8	第2特別図柄_3R小当り図柄3(V連通あり)	-	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2	J2

【図 2 7 0】

特別図柄の先読み関連データ

(1) 先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(2) 先読みコマンドの構成

特別図柄の種類	パラメータ1 (当落情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)

(3) パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1

(4) パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)	データ
- 第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1 第1特別図柄_5R大当り図柄1	1
z2 第1特別図柄_5R大当り図柄2	2
z3 第2特別図柄_10R大当り図柄1	3
z4 第2特別図柄_10R大当り図柄2	4
z5 第2特別図柄_10R大当り図柄3	5
z6 第2特別図柄_3R小当り図柄1	6
z7 第2特別図柄_3R小当り図柄2	7
z8 第2特別図柄_3R小当り図柄3	8

(5) パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
変動パターン番号	0~FFH

10

20

30

40

50

【図 2 7 1】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	普通図柄の 当落判定値データ
幅65535(1～65535)	1/1.00	普通図柄当り判定値データ
幅1(0)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

【図 2 7 2】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～100)	選択率	普通図柄 選択図柄データ
普通図柄当り判定値データ	0～49	50/101	f1
	50～100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

10

【図 2 7 3】

普通電動役物の開放パターン決定テーブル									
遊技状態	普通図柄 選択図柄データ	普通電動役物の開放パターン				普通電動役物の開放パターン(ms)の内容			
		1回目 開放時間	1回目 ウェイト時間	2回目 開放時間	2回目 ウェイト時間	1回目 開放時間	1回目 ウェイト時間	2回目 開放時間	2回目 ウェイト時間
通常遊技状態	f1	91H01H	-	-	-	72	-	-	1
	f2	-	-	-	-	-	-	-	12
時短遊技状態	f1	91H02H	-	-	-	5400	-	72	-
	f2	-	-	-	-	-	-	-	12

【図 2 7 4】

普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄 選択図柄データ	普通図柄 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	変動表示時間 (ms)	備考
					図柄確定時間 (ms)
通常遊技状態	f1	01H	85H01H	414	540
	f2	02H	85H02H	414	540
	f3	03H	85H03H	414	540
時短遊技状態	f1	04H	85H04H	408	540
	f2	05H	85H05H	408	540
	f3	06H	85H06H	408	540

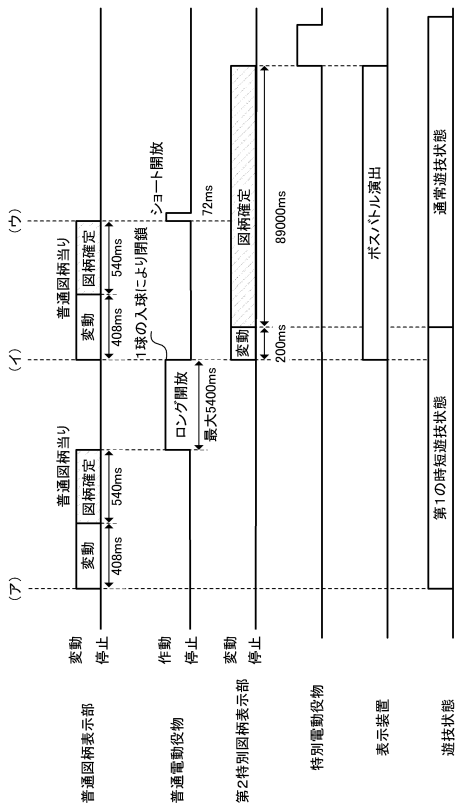
20

30

40

50

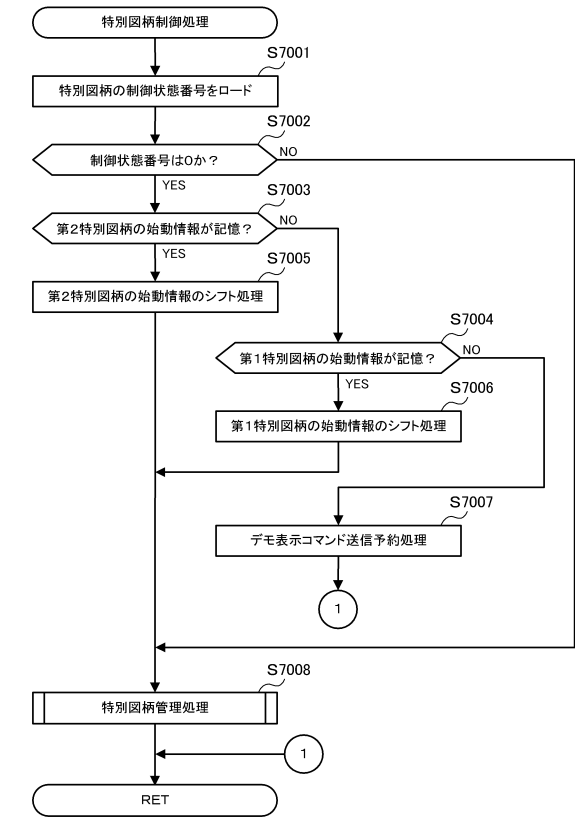
【図 2 7 5】



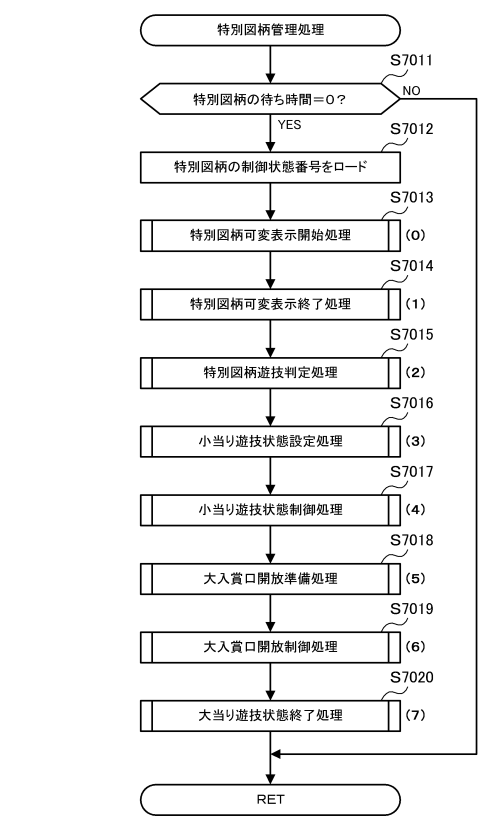
【図 2 7 6】

右打ち指示条件	備考
大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御中	大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始から終了まで
時短遊技状態の制御中	時短開始条件 ・大当り終了時(小当りからのV通過の大当り終了時を含む) 時短終了条件 ・時短最終回の特別図柄の確定時間開始時 ・大当り開始時 ・小当り開始時
時短遊技状態終了後の第2特別図柄の制御期間中	時短遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留が記憶されている場合に、すべての第2特別図柄の保留個数が消化するまで (一旦、この状態が終了した後に第2特別図柄の保留を無理やり記憶させたとしても右打ち指示は行いません。時短遊技状態終了時から継続している第2特別図柄の制御期間のみ右打ち指示が行われます。)

【図 2 7 7】



【図 2 7 8】



10

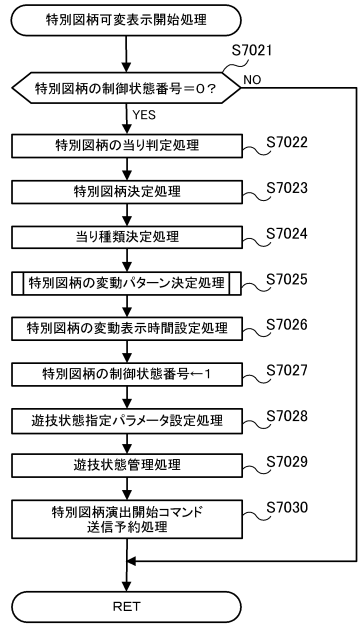
20

30

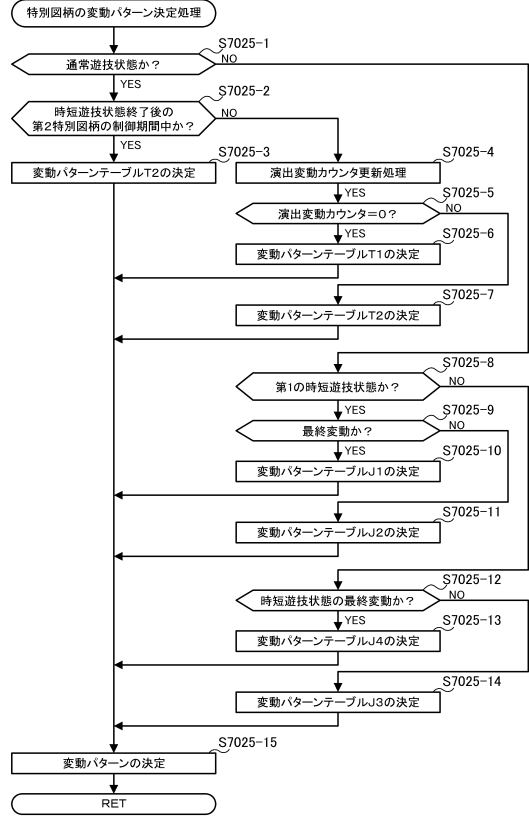
40

50

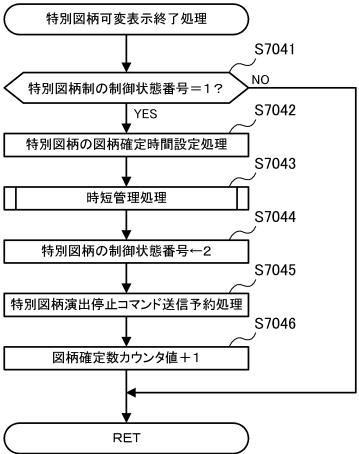
【図 2 7 9】



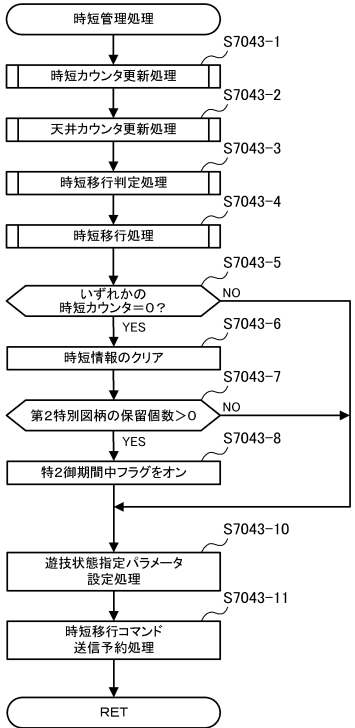
【図 2 8 0】



【図 2 8 1】



【図 2 8 2】



10

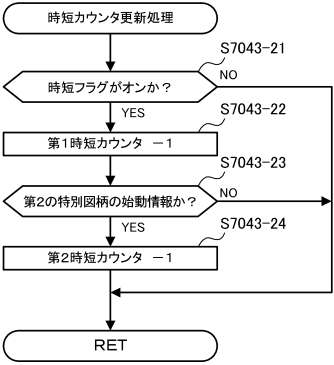
20

30

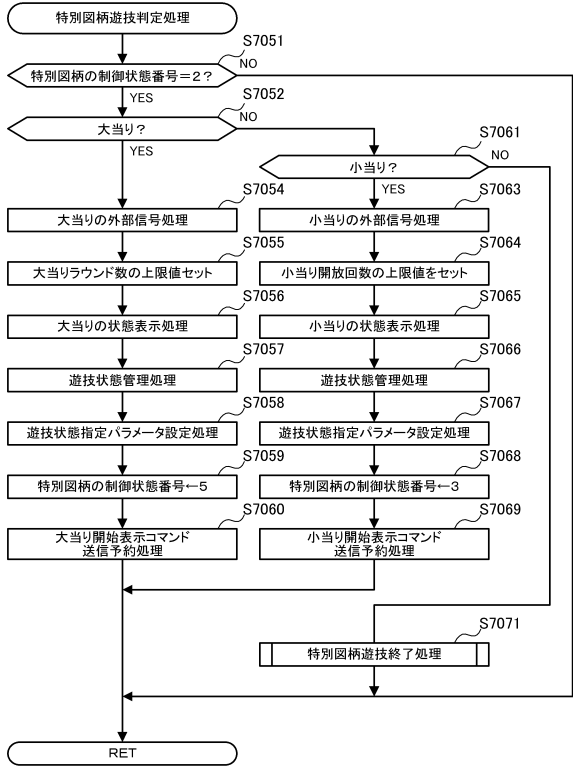
40

50

【図 2 8 3】



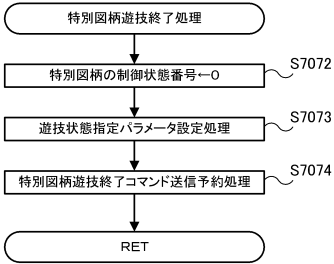
【図 2 8 4】



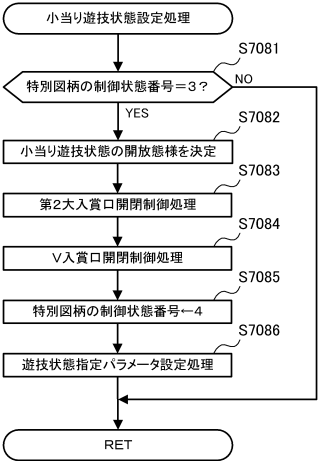
10

20

【図 2 8 5】



【図 2 8 6】

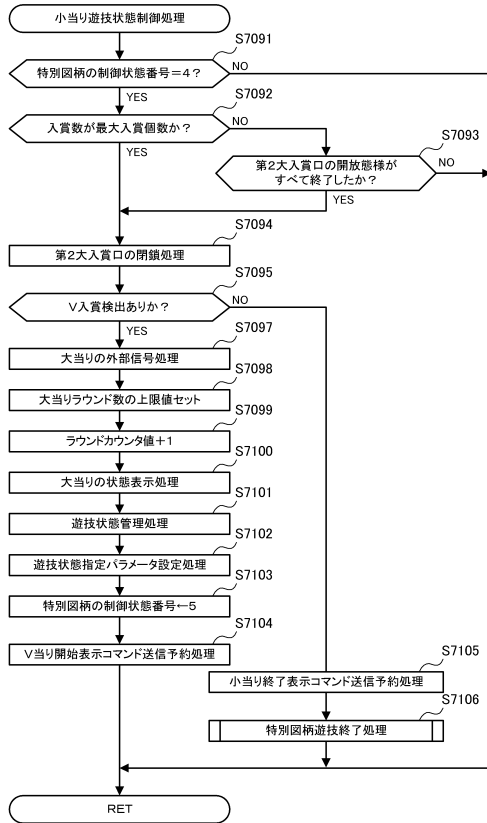


30

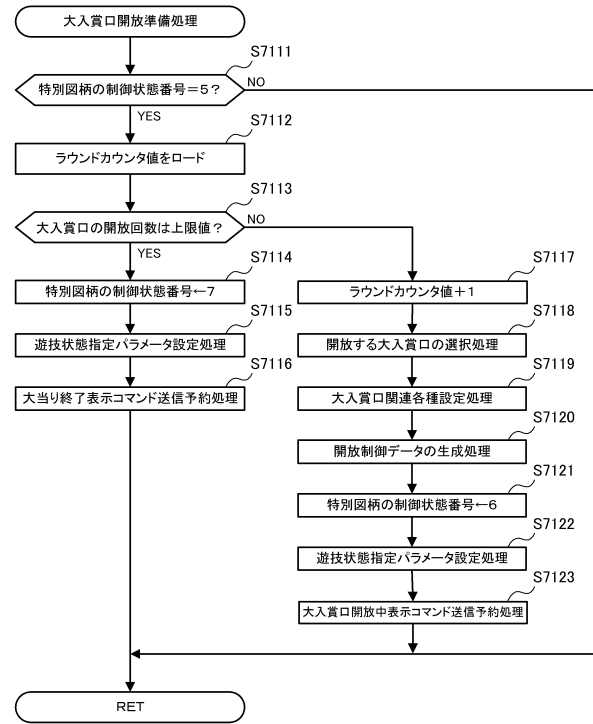
40

50

【図 287】



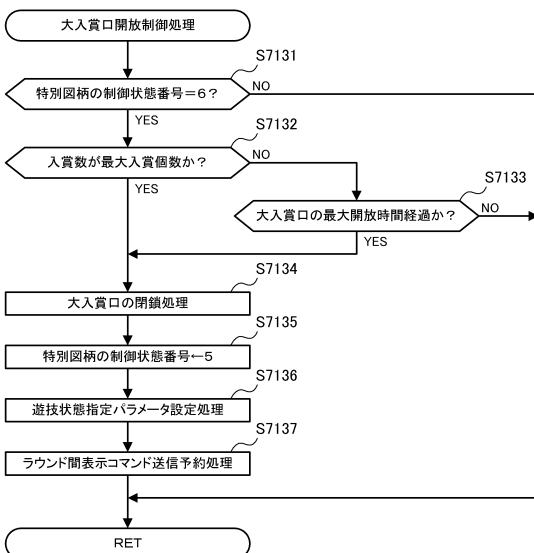
【図 288】



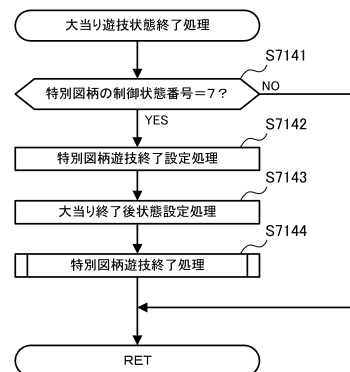
10

20

【図 289】



【図 290】

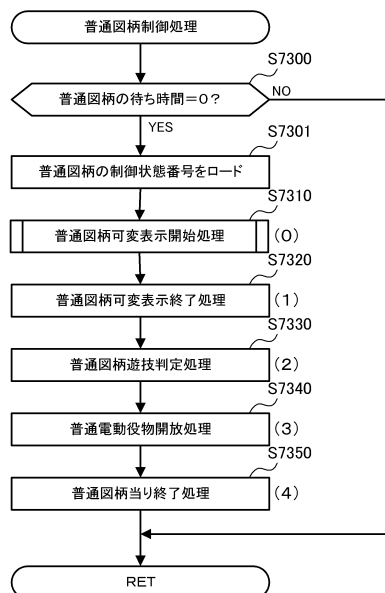


30

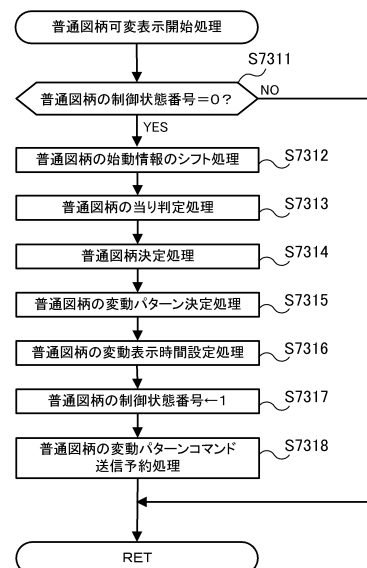
40

50

【図 291】



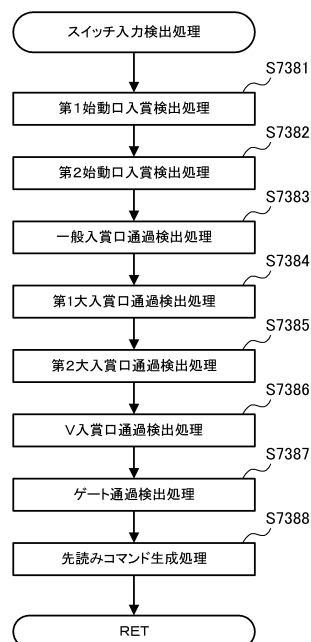
【图 292】



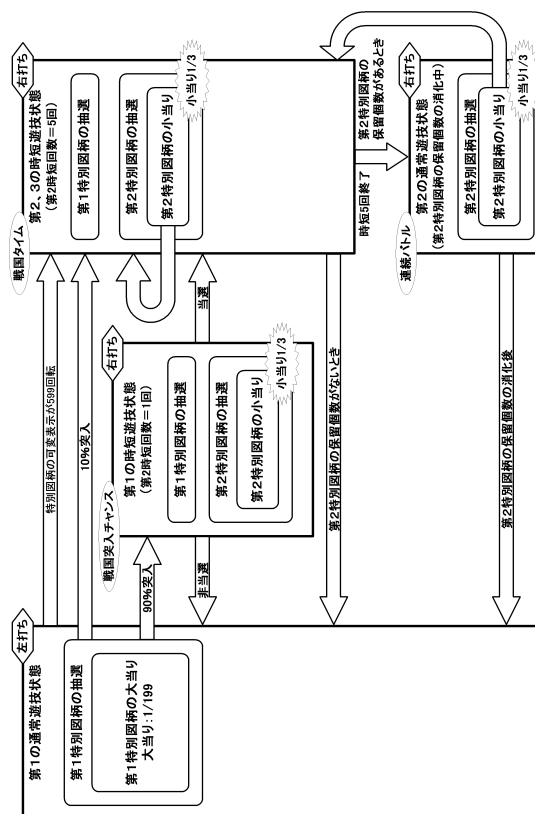
10

20

【図 293】



【圖 294】

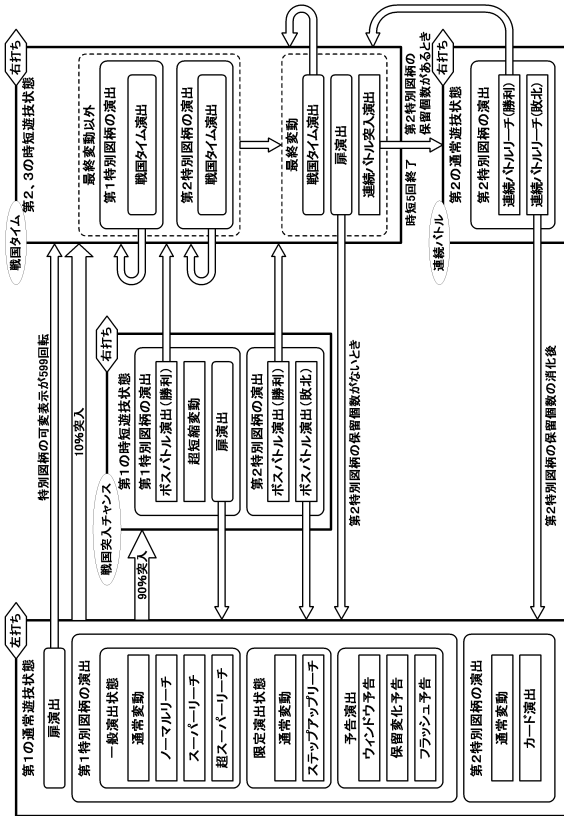


30

40

50

【圖 295】



【圖 296】

第1の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE1

変動パターンコマンド		演出 ステップ	特別図柄の 変動表示回数	選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号					
63H 第1特別図柄	01H	0	-	-	図柄演出パターンA1	ノーマルリーチA(大当り)
		1	-	-	図柄演出パターンA2	ノーマルリーチB(大当り)
	02H	0	-	-	図柄演出パターンA3	スーパリーチA(大当り)
		1	-	-	図柄演出パターンA4	スーパリーチB(大当り)
		0	-	95%	図柄演出パターンA5	超スーパリーチA(大当り)
		1	-	5%	図柄演出パターンA20	全回配リーチA(大当り)
	03H	0	-	95%	図柄演出パターンA6	超スーパリーチB(大当り)
		1	-	5%	図柄演出パターンA21	全回配リーチA(大当り)
		0	0~598	-	図柄演出パターンA7	ノーマルリーチA(ハズレ)
			599	-	演出パターン100	単演出
	04H	0	0~598	-	図柄演出パターンA8	ノーマルリーチB(ハズレ)
			599	-	演出パターン100	単演出
		0	0~598	-	図柄演出パターンA9	スーパリーチA(ハズレ)
	05H		599	-	演出パターン100	単演出
		1	0~598	-	図柄演出パターンA10	スーパリーチB(ハズレ)
			599	-	演出パターン100	単演出
		0	0~598	-	図柄演出パターンA11	超スーパリーチA(ハズレ)
			599	-	演出パターン100	単演出
		1	0~598	-	図柄演出パターンA12	超スーパリーチB(ハズレ)
			599	-	演出パターン100	単演出
07H	0, 1	0~598	-	図柄演出パターンA13	通常変動(ハズレ)	
		599	-	演出パターン100	単演出	
08H	2	-	50%	図柄演出パターンG1	ステップアップリーチA(大当り)	
	2	-	50%	図柄演出パターンG2	ステップアップリーチB(大当り)	
09H	2	-	75%	図柄演出パターンG3	ステップアップリーチA(ハズレ)	
	2	-	25%	図柄演出パターンG4	ステップアップリーチB(ハズレ)	
0AH	2	-	75%	図柄演出パターンG5	ステップアップリーチA(ハズレ)	
	2	-	25%	図柄演出パターンG6	ステップアップリーチB(ハズレ)	
0BH	2	※MAX28回	-	図柄演出パターンG7	通常変動(ハズレ)	
01H	0, 1	-	-	図柄演出パターンA14	カード演出(大当り)	
02H	0, 1	-	-	図柄演出パターンA15	カード演出(小当り)	
03H	0, 1	0~598	-	図柄演出パターンA16	カード演出(ハズレ)	
		599	-	演出パターン100	単演出	
64H 第2特別図柄	04H~06H	-	-	-	出射しませんが、	
	07H	2	-	-	図柄演出パターンG8	カード演出(大当り)
	08H	2	-	-	図柄演出パターンG9	カード演出(小当り)
	09H	2	※MAX28回	-	図柄演出パターンG10	カード演出(ハズレ)

※ステージ0:一般演出状態の山村ステージ、ステージ1:一般演出状態の城下町ステージ

※ステージ2:限定演出状態の海辺ステージ

【図 297】

第2の通常遊技状態の開始時決定テーブル

第2特別図柄 の保留数		引き直し情報	図柄演出パターン決定テーブル	備考	
				当り変動	保留連ストック数
2 (当初3種)	2	1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE5	1変動目当り	保留連ストック数2
		2(2回目)	図柄演出パターン決定テーブルE7	2変動目当り	保留連ストック数1
	1	1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE4	1変動目当り	保留連ストック数1
		2(2回目)	図柄演出パターン決定テーブルE6	2変動目当り	保留連ストック数0
		3(3回目)	図柄演出パターン決定テーブルE8	3変動目当り	保留連ストック数0
	0	0(なし)	図柄演出パターン決定テーブルE2	3変動ハズレ	保留連ストック数0
		1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE3	1変動目当り	保留連ストック数0
	1 (当初初種)	1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE4	1変動目当り	保留連ストック数1
		2(2回目)	図柄演出パターン決定テーブルE6	2変動目当り	保留連ストック数0
		0(なし)	図柄演出パターン決定テーブルE2	2変動ハズレ	保留連ストック数0
0 (当初1種)	0	1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE3	1変動目当り	保留連ストック数0
		0(なし)	図柄演出パターン決定テーブルE2	1変動ハズレ	保留連ストック数0
	0	1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE3	1変動目当り	保留連ストック数0
		0(なし)	図柄演出パターン決定テーブルE2	1変動ハズレ	保留連ストック数0

【図 298】

(1)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE2(ハズレ、保留連ストック個数0)

変動パターンマインド		第2特別園病	選択率 (第1乱数値)	園病演出パターン	備考
特別園病の種類	変動パターン番号	の保留個数			
	04H				出現しません(大当り)
	05H				出現しません(小当り)
	06H	1以上	75%	園病演出パターンR1	ハイル継続(劣勢)
第2特別園病			25%	園病演出パターンR2	ハイル継続(優勢)
	01(最終変動)	一		園病演出パターンR3	ハイル敗北

(2)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE3(1変動目当り、保留連ストック個数0)

変動パターンコマンド		選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
第2特別図柄	04H	—	図柄演出パターンR4	1回戦バトル勝利A(大当り)
	05H	—	図柄演出パターンR5	1回戦バトル勝利A(小当り)
	06H	—		出現しませんが(ハズレ)

(3)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE4(1変動目当り、保留連ストック個数1)

実動パターンコマンド		選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	実動パターン番号			
84H 第2特別図柄	04H	70%	図柄演出パターンR4	1回戦/バトル勝利A(大当り)
		30%	図柄演出パターンR6	1回戦/バトル勝利B(大当り)
	05H	70%	図柄演出パターンR5	1回戦/バトル勝利A(小当り)
		30%	図柄演出パターンR7	1回戦/バトル勝利B(小当り)
	06H			出現しませんが、(ハズレ)

(4)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE5(1変動目当り、保留連ストック個数2)

変動パターンコマンド		選択率	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号	(第1乱数値)		
8特別図柄	04H	40%	図柄演出パターンR4	1回戦/バトル勝利(大当たり)
		40%	図柄演出パターンR6	1回戦/バトル勝利(大当り)
		30%	図柄演出パターンR8	1回戦/バトル勝利(大当たり)
		40%	図柄演出パターンR5	1回戦/バトル勝利(大当たり)
	05H	40%	図柄演出パターンR7	1回戦/バトル勝利(小当り)
		30%	図柄演出パターンR9	1回戦/バトル勝利(小当り)
	06H			出だしません(ハズレ)

(5)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE6(2変動目当り、保留連ストック回数0)

変動パターンコマンド	選択率 (第1～3数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号		
	04H	図柄演出パターンR10	2回戦バトル勝利A(大当り)
84H	05H	図柄演出パターンR11	2回戦バトル勝利A(小当り)
第2特別図柄	06H	図柄演出パターンR1	バトル継続(安否)
	60H	図柄演出パターンR2	バトル継続(安否)

(6)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE7(2変動目当り、保留連ストック個数1)

変数パターンコード	選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類			
変数パターン番号			
84H	70%	図柄演出パターンR10	2回戦/バトル勝利(大当たり)
	70%	図柄演出パターンR12	2回戦/バトル勝利(大当たり)
第2特別図柄	70%	図柄演出パターンR11	2回戦/バトル勝利(小当たり)
	30%	図柄演出パターンR13	2回戦/バトル勝利(小当たり)
06H	75%	図柄演出パターンR1	バトル継続(大当選)
	25%	図柄演出パターンR2	バトル継続(大当選)

(7)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE8(3変動目当り、保留連ストック個数0)

変動パターンコマンド	選択率 (第1主数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号		
	04H	—	図柄演出パターンR14
84H	05H	—	図柄演出パターンR15
第2特別図柄	06H	50%	図柄演出パターンR1
		50%	図柄演出パターンR2

※ステージ10: 第2の通常遊技状態の連続バトル用ステージ

【図 2 9 9】

第1の時短演技状態の図柄演出パターン決定テーブルE9

変動パターンコマンド		選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考	
特別図柄 種類	変動パターン 番号			変動時	演出内容
83H 第1特別図柄	11H	—	図柄演出パターンG1	—	ボスバトル演出
	12H	—	演出パターン100	最終変動時	勝演出
	13H	—	図柄演出パターンC3	最終変動以外	超短縮変動(ハズレ)
84H 第2特別図柄	11H	50%	図柄演出パターンC4	最終変動時	超短縮変動(大当り)→ボスバトル演出A
		50%	図柄演出パターンC5	最終変動時	超短縮変動(大当り)→ボスバトル演出B
	12H	75%	図柄演出パターンC6	最終変動時	超短縮変動(小当り)→ボスバトル演出A
		25%	図柄演出パターンC7	最終変動時	超短縮変動(小当り)→ボスバトル演出B
	13H	75%	図柄演出パターンC8	最終変動時	超短縮変動(ハズレ)→ボスバトル演出A
		25%	図柄演出パターンC9	最終変動時	超短縮変動(ハズレ)→ボスバトル演出B

※ステージ20: 第1の時短演技状態の戦国突入チャンス用ステージ

【図 3 0 0】

第2の時短演技状態、第3の時短演技状態の最終変動以外の図柄演出パターン決定テーブルE10

変動パターンコマンド		演出 ステージ	図柄演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号			
83H 第1特別図柄	14H	30	図柄演出パターンS1	通常変動態様(大当り) 男性
		31	図柄演出パターンS2	通常変動態様(大当り) 女性
		41	図柄演出パターンP1	通常変動態様(大当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP2	通常変動態様(大当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP3	通常変動態様(大当り) 女性プレミア
		30	図柄演出パターンS3	通常変動態様(ハズレ) 男性
	15H	31	図柄演出パターンS4	通常変動態様(ハズレ) 女性
		41	図柄演出パターンP4	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP5	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP6	通常変動態様(ハズレ) 女性プレミア
		16H	—	出現しません(ハズレ)
		30	図柄演出パターンS6	ムービー演出(大当り) 男性
84H 第2特別図柄	14H	31	図柄演出パターンS7	ムービー演出(大当り) 女性
		41	図柄演出パターンP7	ムービー演出(大当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP8	ムービー演出(大当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP9	ムービー演出(大当り) 女性プレミア
	15H	30	図柄演出パターンS8	通常変動態様(小当り) 男性
		31	図柄演出パターンS9	通常変動態様(小当り) 女性
		41	図柄演出パターンP10	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP11	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP12	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
		30	図柄演出パターンS10	通常変動態様(小当り) 男性
	16H	31	図柄演出パターンS11	通常変動態様(小当り) 女性
		41	図柄演出パターンP13	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP14	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP15	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
	17H	30	図柄演出パターンS12	通常変動態様(小当り) 男性
		31	図柄演出パターンS13	通常変動態様(小当り) 女性
		41	図柄演出パターンP16	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP17	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP18	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
	18H	30	図柄演出パターンS14	通常変動態様(ハズレ) 男性
		31	図柄演出パターンS15	通常変動態様(ハズレ) 女性
		41	図柄演出パターンP19	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP20	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP21	通常変動態様(ハズレ) 女性プレミア
	19H	30	図柄演出パターンS16	通常変動態様(ハズレ) 男性
		31	図柄演出パターンS17	通常変動態様(ハズレ) 女性
		41	図柄演出パターンP22	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP23	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP24	通常変動態様(ハズレ) 女性プレミア
	1AH	30	図柄演出パターンS18	通常変動態様(ハズレ) 男性
		31	図柄演出パターンS19	通常変動態様(ハズレ) 女性
		41	図柄演出パターンP25	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP26	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP27	通常変動態様(ハズレ) 女性プレミア
	1BH～1DH	—	—	出現しません(ハズレ)

※ステージ30: 戦国タイムの男性キャラクタステージ、ステージ31: 戦国タイムの女性キャラクタステージ

※ステージ41: 戦国タイムの保留連ストック数値=1を示唆するプレミアステージ(男性キャラクタステージから移行)

※ステージ42: 戦国タイムの保留連ストック数値=2を示唆するプレミアステージ(男性キャラクタステージから移行)

※ステージ40: 戦国タイムの保留連ストック数値≥1を示唆するプレミアステージ(女性キャラクタステージから移行)

【図 3 0 1】

第2の時短演技状態、第3の時短演技状態の最終変動時の図柄演出パターン決定テーブルE11

変動パターンコマンド		ステージ	第2特別図柄 の保留数値	図柄演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号				
83H 第1特別図柄	14H	30	—	図柄演出パターンS1	通常変動態様(大当り) 男性
		31	—	図柄演出パターンS2	通常変動態様(大当り) 女性
		41	—	図柄演出パターンP1	通常変動態様(大当り) 男性プレミア1
		42	—	図柄演出パターンP2	通常変動態様(大当り) 男性プレミア2
		40	—	図柄演出パターンP3	通常変動態様(大当り) 女性プレミア
	15H	—	—	—	出現しません(ハズレ)
84H 第2特別図柄	16H	30, 31	1以上	図柄演出パターンF10	リザルト演出(ハズレ)→連続/トル突入演出
			0	図柄演出パターンF20	リザルト演出(ハズレ)→勝演出
	14H	30	—	図柄演出パターンS6	ムービー演出(大当り) 男性
		31	—	図柄演出パターンS7	ムービー演出(大当り) 女性
		41	—	図柄演出パターンP7	ムービー演出(大当り) 男性プレミア1
		42	—	図柄演出パターンP8	ムービー演出(大当り) 男性プレミア2
		40	—	図柄演出パターンP9	ムービー演出(大当り) 女性プレミア
		30	—	図柄演出パターンS8	通常変動態様(小当り) 男性
	15H	31	—	図柄演出パターンS9	通常変動態様(小当り) 女性
		41	—	図柄演出パターンP10	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	—	図柄演出パターンP11	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	—	図柄演出パターンP12	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
	16H	30	—	図柄演出パターンS10	通常変動態様(小当り) 男性
		31	—	図柄演出パターンS11	通常変動態様(小当り) 女性
		41	—	図柄演出パターンP13	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	—	図柄演出パターンP14	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	—	図柄演出パターンP15	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
	17H	30	—	図柄演出パターンS12	通常変動態様(小当り) 男性
		31	—	図柄演出パターンS13	通常変動態様(小当り) 女性
		41	—	図柄演出パターンP16	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	—	図柄演出パターンP17	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	—	図柄演出パターンP18	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
	18H～1AH	—	—	—	出現しません(ハズレ)
	1BH	30, 31	1以上	図柄演出パターンF11	リザルト演出(ハズレ)→連続/トル突入演出
			0	図柄演出パターンF21	リザルト演出(ハズレ)→勝演出
	1CH	30, 31	1以上	図柄演出パターンF12	リザルト演出(ハズレ)→連続/トル突入演出
			0	図柄演出パターンF22	リザルト演出(ハズレ)→勝演出
	1DH	30, 31	1以上	図柄演出パターンF13	リザルト演出(ハズレ)→連続/トル突入演出
			0	図柄演出パターンF23	リザルト演出(ハズレ)→勝演出

※ステージ30: 戦国タイムの男性キャラクタステージ、ステージ31: 戦国タイムの女性キャラクタステージ

※ステージ41: 戦国タイムの保留連ストック数値=1を示唆するプレミアステージ(男性キャラクタステージから移行)

※ステージ42: 戦国タイムの保留連ストック数値=2を示唆するプレミアステージ(男性キャラクタステージから移行)

※ステージ40: 戦国タイムの保留連ストック数値≥1を示唆するプレミアステージ(女性キャラクタステージから移行)

【図 3 0 2】

第1の通常演技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブル

変動パターンコマンド		ステージ	選択率 (第2乱数値)	予告演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号				
83H 第1特別図柄	01H (大当り) (ノーマル)	0, 1	65%	—	—
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
			10%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			20%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			45%	—	—
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
	02H (大当り) (スーパード)	0, 1	20%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			30%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			25%	—	—
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
			30%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			40%	予告演出パターン3	大当りを示唆
	03H (大当り) (超スーパード)	0, 1	60%	—	—
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	—	—
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
	04H (ハズレ) (ノーマル)	0, 1	25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	—	—
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
	05H (ハズレ) (スーパード)	0, 1	60%	—	—
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	—	—
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
	06H (ハズレ) (超スーパード)	0, 1	25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	—	—
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
	07H (ハズレ) (通常変動)	0, 1	94%	—	—
			1%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知(0⇔1)
			5%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			2	—	—
			(限定演出状態)	—	—
			0, 1	—	—
84H 第2特別図柄	01H～09H	0, 1	—	—	—
			—	—	—

※ステージ0: 一般演出状態の山村ステージ、ステージ1: 一般演出状態の城下町ステージ

※ステージ2: 限定演出状態の海辺ステージ

【図 3 0 3】

[illegible]

【圖 3 0 5】

先読み演出の禁止条件設定テーブル

禁止条件	成立条件の内容
共通禁止条件1	第2特別図柄の保留個数があるとき
共通禁止条件2	第2特別図柄の制御期間中(第2特別図柄の可変表示中)のとき
共通禁止条件3	ステージ切り替え後の前後5回の変動表示以内のとき
共通禁止条件4	全回転演出の表示中のとき
共通禁止条件5	既に同じ見送り演出が実行中のとき
第1禁止条件1	通常変動以外の変動演出が行われているとき
第1禁止条件2	第1特別図柄の図柄確定の1500ms前から図柄確定中の期間
第1禁止条件3	第1特別図柄の変動表示開始から500ms以内
第1禁止条件4	デモ表示中のとき

【図 304】

第1の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブル

先読みコマンド				選択率 (第4乱数率)	入賞時予告演出パターン	備考
特別図柄 の種別	パラメータ1 (当落情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)			
01 第1特別図柄	1 (大当り) (小当り)	1 (5R大当り図柄1)	01H (ノーマル)	95%	-	-
			02H (スーパード)	5%	入賞時予告演出パターン-1	入賞時から白フラッシュを継続
			03H (スーパード)	90%	-	-
			04H (スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン-2	入賞時から白フラッシュを継続
			05H (スーパード)	80%	-	-
			06H (スーパード)	20%	入賞時予告演出パターン-1	入賞時から白フラッシュを継続
			※限定演出状態	-	-	-
			07H (ノーマル)	90%	-	-
			08H (ノーマル)	5%	入賞時予告演出パターン-1	入賞時から白フラッシュを継続
			09H (ノーマル)	5%	入賞時予告演出パターン-2	入賞時から虹フラッシュを継続
	2 (5R大当り図柄2)	02H (スーパード)	80%	-	-	
		03H (スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン-1	入賞時から白フラッシュを継続	
		04H (スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン-2	入賞時から虹フラッシュを継続	
		05H (スーパード)	60%	-	-	
		06H (スーパード)	20%	入賞時予告演出パターン-1	入賞時から白フラッシュを継続	
		07H (スーパード)	20%	入賞時予告演出パターン-2	入賞時から虹フラッシュを継続	
		※限定演出状態	-	-	-	
		08H (スーパード)	-	-	-	
		09H (スーパード)	90%	-	-	
		09H (スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン-1	入賞時から白フラッシュを継続	
0 (ハズレ)	0 (ハズレ図柄)	06H (スーパード)	90%	-	-	
		07H (スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン-1	入賞時から白フラッシュを継続	
		08H (スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン-2	入賞時から白フラッシュを継続	
		09H (スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン-1	入賞時から白フラッシュを継続	
		07H (通常変動)	-	-	-	
		09H+09H (通常変動)	-	-	-	
02 第2特別図柄	ALL	ALL	ALL	-	-	

【図 3 0 6】

受注品 コード	当選時の当選状態の種別	当選時の当選状態の情報		保持票 スタート数	選別率 (第15表数値)	小当り開始抽選出パターンの 備考
		当選状態	当選出パターンの 発生率			
第1の小当り開始抽選出パターンの発生率	第1の通常当選状態 第2の通常当選状態 第1の短期当選状態	一般当選状態	0.1	—	—	小当り開始抽選出パターンの V.A.賞を指示
		限定当選状態	2	—	—	小当り開始抽選出パターンの V.A.賞を指示
		当選パル	10	—	—	小当り開始抽選出パターンの V.A.賞を指示
		当選パル	20	—	—	小当り開始抽選出パターンの V.A.賞を指示
		当選パル	20	—	—	小当り開始抽選出パターンの V.A.賞を指示
第2の短期当選状態	第2の短期当選状態	男性	30.4142	0	25%	小当り開始抽選出パターンの 男性キヤラ(賞票A1)がV.A.賞を指示
		女性	30.4142	1	40%	小当り開始抽選出パターンの 女性キヤラ(賞票A2)がV.A.賞を指示
		男性	30.4142	2	60%	小当り開始抽選出パターンの 男性キヤラ(賞票A1)がV.A.賞を指示
		女性	30.4142	3	25%	小当り開始抽選出パターンの 女性キヤラ(賞票A2)がV.A.賞を指示
		男性	30.4142	4	75%	小当り開始抽選出パターンの 男性キヤラ(賞票A1)がV.A.賞を指示
第3の短期当選状態	第3の短期当選状態	男性	30.4142	0	25%	小当り開始抽選出パターンの 男性キヤラ(賞票A1)がV.A.賞を指示
		女性	30.4142	1	40%	小当り開始抽選出パターンの 女性キヤラ(賞票A2)がV.A.賞を指示
		男性	30.4142	2	60%	小当り開始抽選出パターンの 男性キヤラ(賞票A1)がV.A.賞を指示
		女性	30.4142	3	25%	小当り開始抽選出パターンの 女性キヤラ(賞票A2)がV.A.賞を指示
		男性	30.4142	4	75%	小当り開始抽選出パターンの 男性キヤラ(賞票A1)がV.A.賞を指示

(2) 小当り終了演出パターン決定テーブル

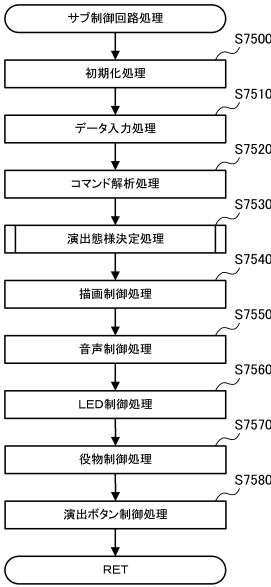
12.小当り終了演出決定テーブル	受信コマンド	第2特別図原 の表示回数	小当り終了演出パターン	小当り終了後の 演出パターン	備考
	小当り終了表示コマンド	0	演出パターン101	10	勝演出→スターエンジ演出
		1以上	演出パターン102	20	勝演出→スターエンジ演出 →大当り演出

※「小当り終了表示コマンド」は、V通過せずに小当り遊技状態が終了したときに送信されます(S7105)。

【図 3 0 7】

V通過演出パターン決定テーブル			
受信 コマンド	当選時の遊技状態の情報		備考
	当選時の遊技状態	保留連 ストック数 (第6表数値)	
第1の通常遊技状態	一般演出状態	0.1	通常表示態様でV表示
	即定演出状態	2	通常表示態様でV表示
	連勝バトル	10	通常表示態様でV表示
	戦国多人チャンス	20	通常表示態様でV表示
	第2の時短遊技状態	0	第1表示態様でV表示
第2の時短遊技状態 (戦国タイム)	男性キャラ	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示+STOCK1表示
		V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示+STOCK1表示
		V通過演出パターン12	第1表示態様でV表示+STOCK1表示
	女性キャラ	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン12	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示+STOCK1表示
	戦国タイム	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン12	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示+STOCK1表示
第3の時短遊技状態 (戦国突入チャンス)	戦国タイム	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン12	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
		V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示+STOCK1表示

【図 3 0 9】

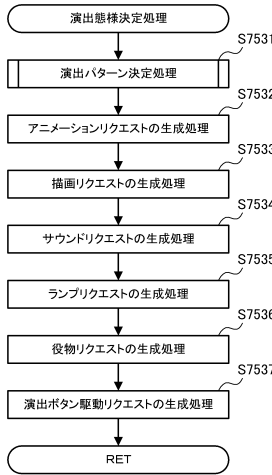


【図 3 0 8】

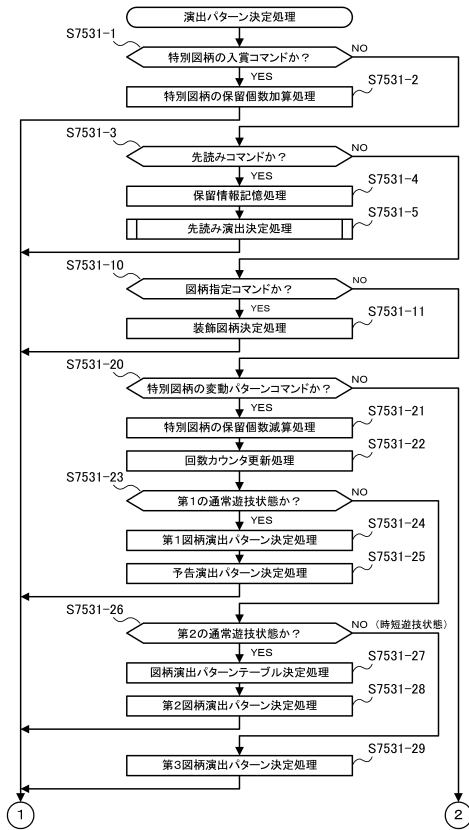
(1) 大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1			
当選時の遊技状態	ステージ	当り図柄	備考
第1の通常遊技状態	0~2	2A1 第1特別図柄 5R大当り図柄1	20 戦国突入チャンスのステージ選択
		2A2 第1特別図柄 5R大当り図柄2	選択許可フラグON
		2A3 第2特別図柄 10R大当り図柄	選択許可フラグON
		2A4 第2特別図柄 3R小当り図柄	選択許可フラグON
第2の通常遊技状態 (連続バトル)	10	-	選択許可フラグON
第1の時短遊技状態 (戦国突入チャンス)	20	-	選択許可フラグON

(2) 大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル2			
当選時の遊技状態	ステージ	保留連 ストック数	備考
第2の時短遊技状態 (戦国タイム)	男性キャラ	V通過演出パターン10 (V表示のみ)	30 (継続) 戦国タイムの男性キャラクステージ
		V通過演出パターン11 (V表示+STOCK1表示)	41 戦国タイムの男性キャラクプレミア1ステージ
		V通過演出パターン12 (V表示+STOCK2表示)	42 戦国タイムの男性キャラクプレミア2ステージ
		V通過演出パターン10 (V表示のみ)	30 戦国タイムの男性キャラクステージ
		V通過演出パターン11 (V表示+STOCK1表示)	41 (継続) 戦国タイムの男性キャラクプレミア1ステージ
		V通過演出パターン12 (V表示+STOCK2表示)	42 戦国タイムの男性キャラクプレミア2ステージ
	女性キャラ	V通過演出パターン10 (V表示のみ)	1 41 戦国タイムの男性キャラクプレミア1ステージ
		V通過演出パターン11 (V表示+STOCK1表示)	2 42 (継続) 戦国タイムの男性キャラクプレミア2ステージ
		V通過演出パターン12 (V表示+STOCK2表示)	31 (継続) 戦国タイムの女性キャラクプレミア1ステージ
		V通過演出パターン21 (特殊V表示のみ)	40 戦国タイムの女性キャラクプレミア2ステージ
		V通過演出パターン20 (通常V表示のみ)	0 31 戦国タイムの女性キャラクステージ
		V通過演出パターン21 (特殊V表示のみ)	1以上 40 (継続) 戦国タイムの女性キャラクプレミア2ステージ

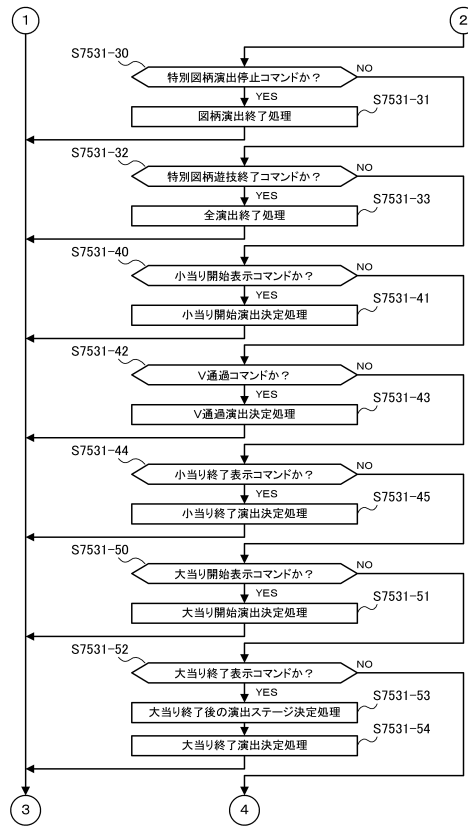
【図 3 1 0】



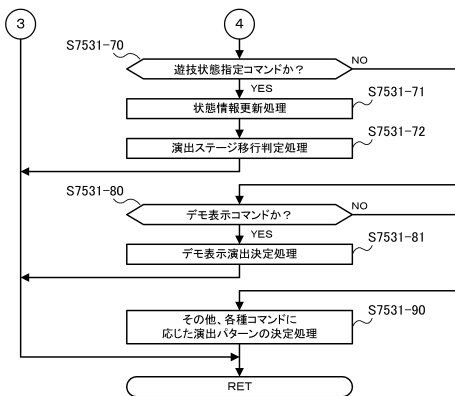
【図 3 1 1】



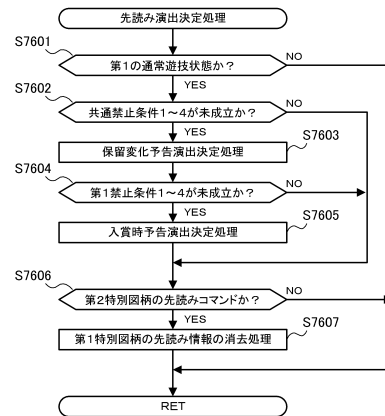
【図 3 1 2】



【図 3 1 3】



【図 3 1 4】



10

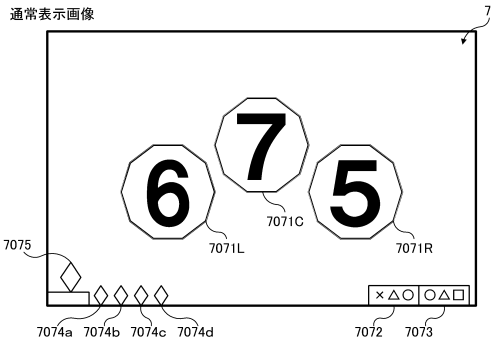
20

30

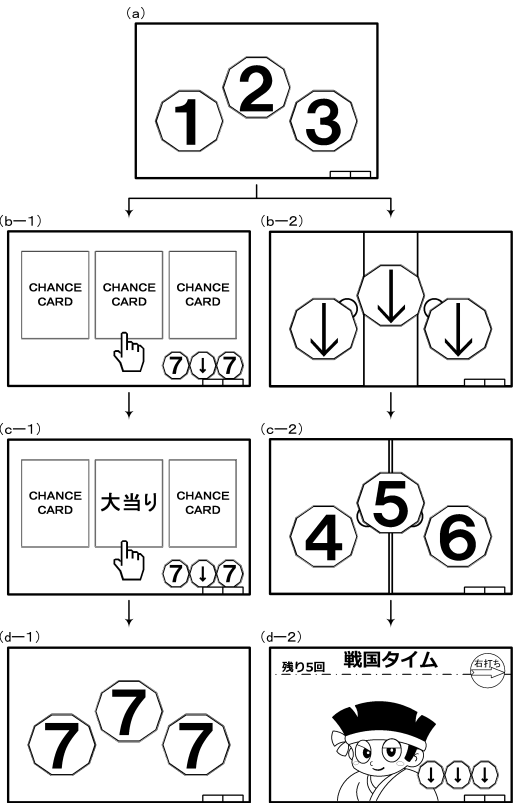
40

50

【図 3 1 5】



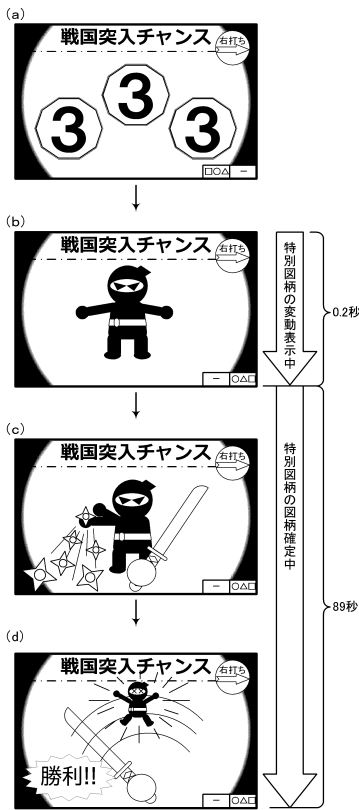
【図 3 1 6】



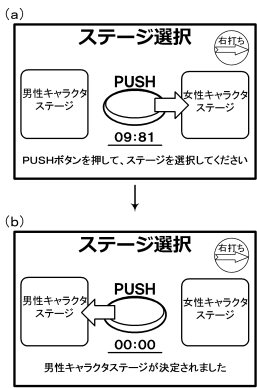
10

20

【図 3 1 7】



【図 3 1 8】

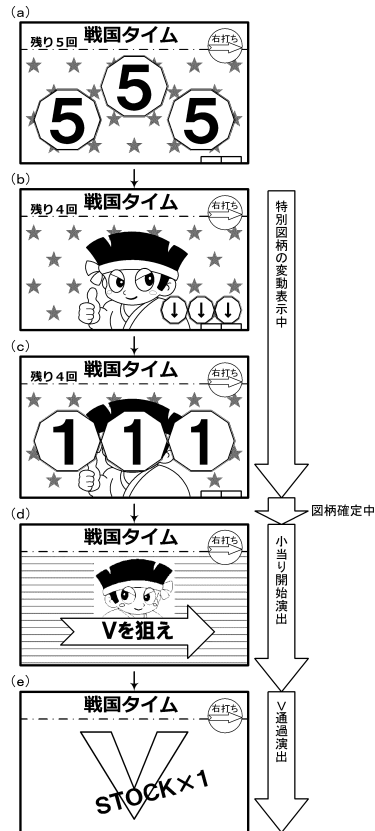


30

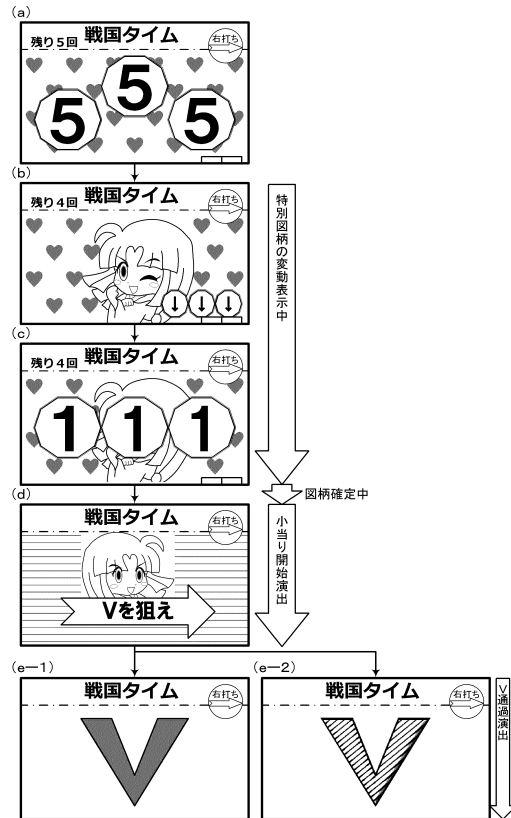
40

50

【図 3 1 9】



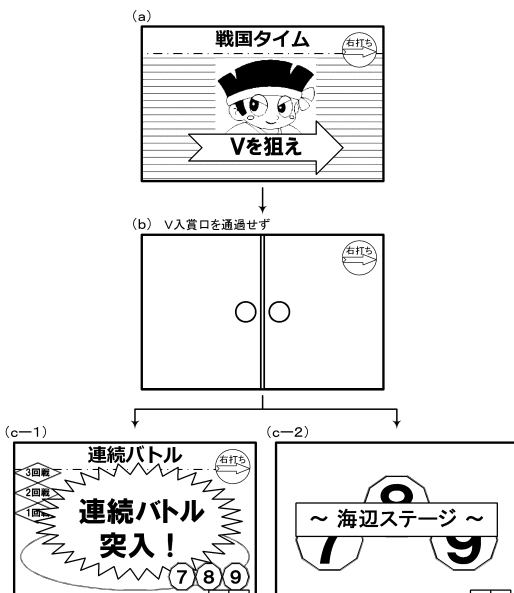
【図 3 2 0】



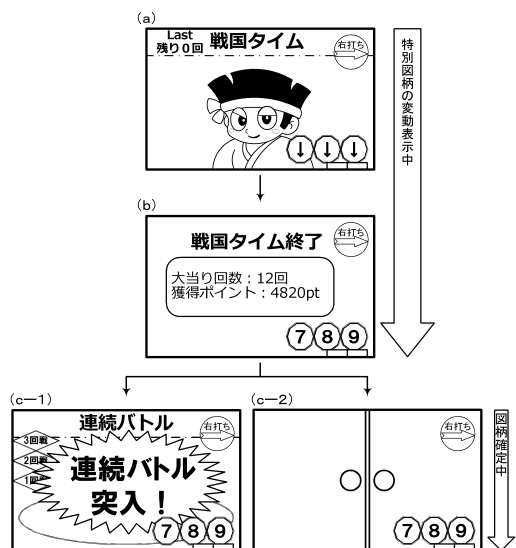
10

20

【図 3 2 1】



【図 3 2 2】

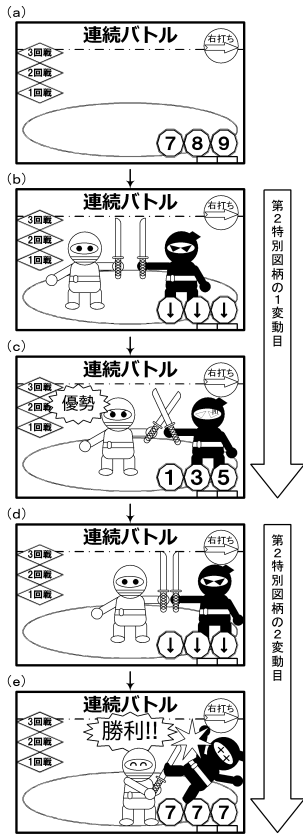


30

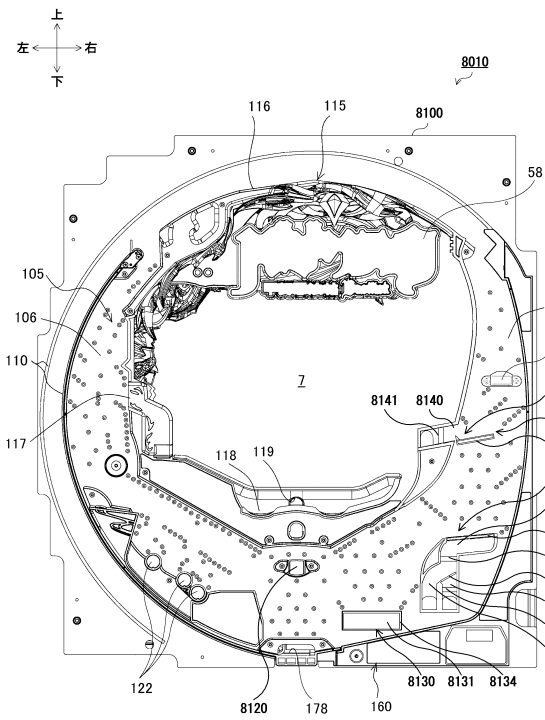
40

50

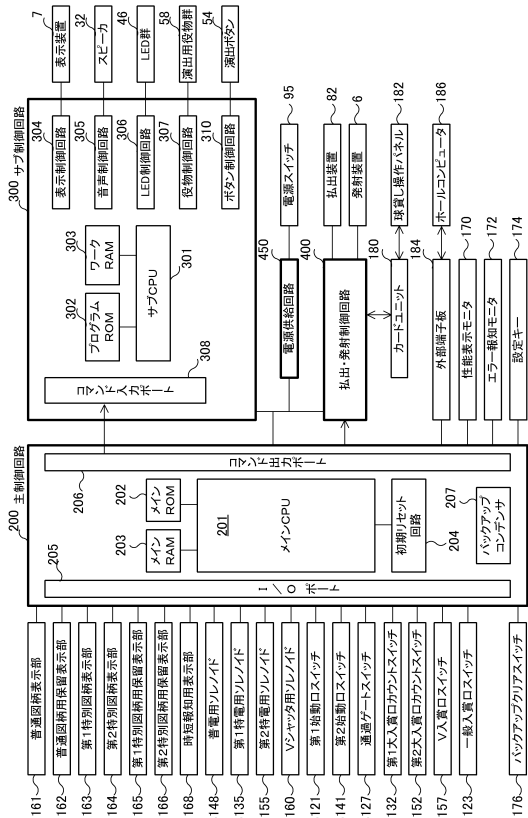
【図 3 2 3】



【図 3 2 4】



【図 3 2 5】



【図 3 2 6】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当たり判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(0-204)	1/319.7	大当たり判定値データ
	幅65331(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205(0-204)	1/319.7	大当たり判定値データ
	幅1790(205-1994)	1/36.6	小当たり判定値データ
	幅63541(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ

10

20

30

40

50

【図 3 2 7】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値(0～99)	選択率	特別図柄の選択図柄	参考(合算確率)
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～19	20%	z1	1/1598
		20～59	40%	z2	1/799
		60～99	40%	z3	1/799
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	1/319.7
		0～5	6%	z5	1/48.2 (実質当り)
		6～75	70%	z6	(V小当り)
	小当り判定値データ	76～99	24%	z7	1/152.6 (転落小当り)

【図 3 2 9】

(a) 小当り種類決定テーブル1 (初当り時：大当りのリミット回数が未設定のとき)									
小当り遊技状態の開放態様									
特別図柄の選択図柄	最大開放回数	第2大入賞口の開放パターン				V入賞口の開放パターン			
		OP 待ち時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待ち時間	OP 待ち時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待ち時間
z1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z5	15回	15.0s	0.1s	3.0s	0.1s	10s	3.0s	20.0s	有利作動図柄
z6	15回	15.0s	0.1s	3.0s	0.1s	10s	3.0s	20.0s	有利作動図柄
z7	1回	15.0s	0.1s	3.0s	—	—	3.0s	—	不利作動図柄

(b) 小当り種類決定テーブル2 (大当りのリミット回数の残存回数 ≥ 91)

小当り遊技状態の開放態様									
特別図柄の選択図柄	最大開放回数	第2大入賞口の開放パターン				V入賞口の開放パターン			
		OP 待ち時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待ち時間	OP 待ち時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待ち時間
z1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z5	16回	5.0s	0.1s	3.0s	0.1s	10s	2.0s	20.0s	有利作動図柄
z6	16回	5.0s	0.1s	3.0s	0.1s	10s	2.0s	20.0s	有利作動図柄
z7	1回	5.0s	0.1s	3.0s	—	—	2.0s	—	不利作動図柄

(c) 小当り種類決定テーブル3 (大当りのリミット回数の残存回数 < 90)

小当り遊技状態の開放態様									
特別図柄の選択図柄	最大開放回数	第2大入賞口の開放パターン				V入賞口の開放パターン			
		OP 待ち時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待ち時間	OP 待ち時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待ち時間
z1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z5	16回	3.0s	0.1s	3.0s	0.1s	10s	1.0s	20.0s	有利作動図柄
z6	16回	3.0s	0.1s	3.0s	0.1s	10s	1.0s	20.0s	有利作動図柄
z7	1回	3.0s	0.1s	3.0s	—	—	1.0s	—	不利作動図柄

【図 3 2 8】

(a) 大当り種類決定テーブル1 (初当り時：大当りのリミット回数が未設定のとき)											
大当り遊技状態の開放態様											
特別図柄の選択図柄	最大ラウンド数	第1大入賞口の開放パターン						備考(略称)			
		OP 待ち時間	1R 最大開放時間	1R 開放時間	2R 最大開放時間	2R 開放時間	最終R 最大開放時間	最終R 開放時間	ED 待ち時間		
z1	10R	15.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄の大当り図柄1	
z2	3R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄の大当り図柄2	
z3	3R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄の大当り図柄3	
z4	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	第2特別図柄の大当り図柄1	
z5	10R	5.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	V小当りからのV入賞後	
z6	10R	5.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	V小当りからのV入賞後	
z7	10R	5.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	転落小当りのため実質移行しません	

(b) 大当り種類決定テーブル2 (大当りのリミット回数の残存回数 ≥ 91)

大当り遊技状態の開放態様											
特別図柄の選択図柄	最大ラウンド数	第1大入賞口の開放パターン						備考(略称)			
		OP 待ち時間	1R 最大開放時間	1R 開放時間	2R 最大開放時間	2R 開放時間	最終R 最大開放時間	最終R 開放時間	ED 待ち時間		
z1	10R	5.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	5.0s	第1特別図柄の大当り図柄1	
z2	3R	5.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	5.0s	第1特別図柄の大当り図柄2	
z3	3R	5.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	5.0s	第1特別図柄の大当り図柄3	
z4	10R	5.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	5.0s	第2特別図柄の大当り図柄1	
z5	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	5.0s	V小当りからのV入賞後	
z6	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	5.0s	V小当りからのV入賞後	
z7	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	5.0s	転落小当りのため実質移行しません	

(c) 大当り種類決定テーブル3 (大当りのリミット回数の残存回数 < 90)

大当り遊技状態の開放態様											
特別図柄の選択図柄	最大ラウンド数	第1大入賞口の開放パターン						備考(略称)			
		OP 待ち時間	1R 最大開放時間	1R 開放時間	2R 最大開放時間	2R 開放時間	最終R 最大開放時間	最終R 開放時間	ED 待ち時間		
z1	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	第1特別図柄の大当り図柄1	
z2	3R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	第1特別図柄の大当り図柄2	
z3	3R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	第1特別図柄の大当り図柄3	
z4	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	第2特別図柄の大当り図柄1	
z5	10R	1.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	V小当りからのV入賞後	
z6	10R	1.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	V小当りからのV入賞後	
z7	10R	1.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	転落小当りのため実質移行しません	

【図 3 3 0】

遊技状態関連設定テーブル

(a) 遊技状態関連設定テーブル1 (初当り時：大当りのリミット回数が未設定のとき)

特別図柄の選択図柄	当選時の遊技状態が通常遊技状態				当選時の遊技状態が時短遊技状態(日時短)			
	遊技状態の設定		遊技状態の設定		遊技状態の設定		遊技状態の設定	
	状態フラグ	A時短終了条件 小当りの当選回数	リミット回数	時短回数	状態フラグ	A時短終了条件 小当りの当選回数	リミット回数	時短回数
第1特別図柄 大当り図柄1	z1	1	255	10000	98	1	255	10000
第1特別図柄 大当り図柄2	z2	1	1	10000	100	1	1	10000
第1特別図柄 大当り図柄3	z3	0	—	—	—	1	1	10000
第2特別図柄 大当り図柄1	z4	1	1	10000	90	1	1	10000
第2特別図柄 大当り図柄2	z5	1	1	10000	90	1	1	10000
第2特別図柄 大当り図柄3	z6	1	1	10000	90	1	1	10000
第2特別図柄 転落小当り図柄	z7	1	1	10000	0	1	1	10000

(b) 遊技状態関連設定テーブル2 (大当りのリミット回数の残存回数 ≥ 91)

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定				備考			
	状態フラグ	A時短終了条件 小当りの当選回数	リミット回数 の減算値	リミット 作動フラグ				
z1	1	255	10000	1	1→1	イレギュラーな遊技態様のとき		
z2	1	1	10000	1	1→1	イレギュラーな遊技態様のとき		
z3	0	—	—	1	1→0	イレギュラーな遊技態様のとき		
z4	1	2	10000	3	1→1			
z5	1	2	10000	2	1→1			
z6	1	1	10000	1	1→1			
z7	1	1	10000	1	1→1	※実質設定しません		

※当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときのみ

(c) 遊技状態関連設定テーブル3 (大当りのリミット回数の残存回数が1～90のとき)

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定				備考			
	状態フラグ	A時短終了条件 小当りの当選回数	リミット回数 の減算値	リミット 作動フラグ				
z1	1	255	10000	1	1→1	イレギュラーな遊技態様のとき		
z2	1	1	10000	1	1→1	イレギュラーな遊技態様のとき		
z3	0	—	—	1	1→0	イレギュラーな遊技態様のとき		
z4	1	1	10000	1	1→1			
z5	1	1	10000	1	1→1			
z6	1	1	10000	1	1→1			
z7	1	1	10000	1	1→1	※実質設定しません		

※当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときのみ

(d) 遊技状態関連設定テーブル4 (回数リミット機能の作動時：大当りのリミット回数の残存回数 = 0)

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定				備考			
	状態フラグ	A時短終了条件 小当りの当選回数	リミット回数	リミット 作動フラグ				
z1～z7	0	—	—	—	1→0	大当り終了後に通常遊技状態に移行		

※当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときのみ

【図 3 3 1】

(a) 特別図柄の変動パターンテーブルT1 (通常遊技状態)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	リチ判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z1	-	0~9	0FH	35000	全回転リーチ(大当り)
				10~49	02H	45000	スーパージリーチ(大当り)
				50~99	03H	65000	超スーパージリーチ(大当り)
				0~9	01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10~49	02H	45000	スーパージリーチ(大当り)
	ハズレ	-		50~99	03H	65000	超スーパージリーチ(大当り)
				0~9	01H	25000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				10~49	02H	45000	スーパージリーチ(ハズレ)
				60~89	05H	40000	スーパージリーチ(ハズレ)
				90~99	06H	60000	超スーパージリーチ(ハズレ)
大当り	z4	26~249	-	07H	15000	通常変動(ハズレ)	
		08H	20000	通常変動(ハズレ)			
		09H	20000	通常変動(ハズレ)			
		00H	04H00H	20000	通常変動(ハズレ)		
		00H	04H00H	20000	通常変動(ハズレ)		
第2 特別図柄	ハズレ	z7(転落)	10~89	00H	04H00H	12000	通常変動(ハズレ)
			90~99	0AH	04AH0A	20000	通常変動(ハズレ)
			00H	04H00H	20000	通常変動(ハズレ)	
			00H	04H00H	20000	通常変動(ハズレ)	
			00H	04H00H	20000	通常変動(ハズレ)	

(b) 特別図柄の変動パターンテーブルS1 (特殊時短遊技状態: 超高速消化モード)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	リミット判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z1	-	0~9	20H 83H20H	35000	全回転リーチ(大当り)
		z2, z3	-	10~49	02H 83H21H	500	通常リーチ(大当り)
	ハズレ	-	-	50~99	10H 83H10H	500	超短縮変動(ハズレ)
	大当り	z4	-	0~9	21H 84H21H	500	通常リーチ(大当り)
		-	-	10~49	03H 84H22H	500	通常リーチ(小当り)
第2 特別図柄	小当り	z5, z6	-	60~99	31H 84H31H	30000	ハズレ演出(小当り)
		z7(転落)	-	10~49	04H 84H24H	500	超短縮変動(ハズレ)
	ハズレ	-	-	0~98	10H 84H10H	500	超短縮変動(ハズレ)
		-	-	99	32H 84H32H	30000	ハズレ演出(ハズレ)
		-	-	0~98	10H 84H10H	500	超短縮変動(ハズレ)

【図 3 3 3】

特別図柄の先読み関連データ

(a) 先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(b) 先読みコマンドの構成

特別図柄の種類	パラメータ1 (当落情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)

(c) パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1

(d) パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)	データ
- 第1特別図柄、ハズレ、第2特別図柄、ハズレ	0
z1 第1特別図柄、大当り図柄1	1
z2 第1特別図柄、大当り図柄2	2
z3 第1特別図柄、大当り図柄3	3
z4 第2特別図柄、大当り図柄1	4
z5 第2特別図柄、小当り図柄1	5
z6 第2特別図柄、小当り図柄2	6
z7 第2特別図柄、転落小当り図柄	7

(e) パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
変動パターン番号	0~FFH

【図 3 3 2】

(a) 特別図柄の変動パターンテーブルJ1 (一般時短遊技状態: 大当りのリミット回数の残存回数≥91: 通常高速消化モード)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	小当りの当選回数の範囲	リミット判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動表示時間 (ms)	特別図柄の演出時間 (演出内容等)			
第1 特別図柄	大当り	z1	-	-	0~9	20H	33H20H	35000	全回転リーチ(大当り)		
			-	-	10~49	21H	31H11H	500	即当り演出(大当り)		
			-	-	50~99	11H	31H11H	3000	短縮変動(ハズレ)		
			-	-	0~9	21H	41H21H	500	即当り演出(大当り)		
			-	-	10~49	22H	41H2H	5000	即当り演出(小当り)		
	ハズレ	z4	-	-	0~49	22H	41H11H	5000	ノーマル演出(小当り)		
			-	-	50~74	41H	41H41H	15000	カーズ演出(ハズレ)		
			-	-	75~99	41H	41H41H	15000	カーズ演出(ハズレ)		
			-	-	0~9	42H	41H42H	20000	カーズ演出(転落:終了→一度演出)		
			-	-	10~49	43H	41H43H	20000	カーズ演出(転落:終了)		
第2 特別図柄	大当り	z2, z5 (V小当り)	-	-	0~9	22H	41H2H	35000	カーズ演出(ハズレ)		
			-	-	10~49	41H	41H41H	15000	カーズ演出(ハズレ)		
			-	-	50~99	44H	44H4H	15000	カーズ演出(ハズレ)		
			-	-	0~9	41H	42H11H	5000	短縮変動(ハズレ)		
			-	-	10~249	-	-	-	-	短縮変動(ハズレ)	
	ハズレ	-	z3	1以上	-	-	-	-	-	-	
				2以上	-	-	-	-	-	-	-
				3以上	-	-	-	-	-	-	-
				4以上	-	-	-	-	-	-	-
				5以上	-	-	-	-	-	-	-

(b) 特別図柄の変動パターンテーブルJ2 (一般時短遊技状態: 大当りのリミット回数の残存回数≤90: 超高速消化モード)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	小当りの当選回数の乱数	リミット判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)		
第1特別図柄	大当り	z1, z2, z3	-	0~9	0FH	35000	全回転リーチ(大当り)			
				10~49	02H	45000	スーパージリーチ(大当り)			
				50~99	03H	65000	超スーパージリーチ(大当り)			
				0~9	01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)			
				10~49	02H	45000	スーパージリーチ(大当り)			
ハズレ	-	-	-	50~99	03H	65000	スーパージリーチ(大当り)			
				0~9	01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)			
				10~49	02H	45000	スーパージリーチ(大当り)			
				50~99	03H	65000	スーパージリーチ(大当り)			
				0~9	04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)			
第2特別図柄	小当り	z4, z5, z6 (V小当り)	-	2以上	-	42H	84H42H	15000	カーズ演出(転落・終了一連)演出	
				転落(小当り)	1	-	43H	84H43H	15000	カーズ演出(転落・終了)
				0	0~9	40H	84H0H	500	スーパージリーチ(継続)	
				10~249	-	10H	84H10H	500	超短局変動(ハズレ)	
				25~99	-	11H	84H11H	500	超短局変動(ハズレ)	

(c) 特別図柄の変動パターンテーブルJ3 (一般時短遊技状態: 大当りのリミット回数の残存回数=0: 超高速消化モード)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	小当りの当選回数の残数	リミット判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z1~z3	-	0~9	0FH	35H51H	60000	エンディング成功演出(大当り)
				10~49	03H	34H51H	500	超短変動成功(ハズレ)
	大当り	-		50~99	01H	34H50H	60000	エンディング成功演出(大当り)
				0~9	02H	34H52H	60000	エンディング成功(V小当り)
	第2 特別図柄	小当り		z4 z5, z6 (転小当り)	0~9	04H	04H10H	500
10~49					04H	04H09H	30000	エンディング成功演出(転落、終了)
ハズレ		-		50~99	01H	04H10H	500	超短変動成功(ハズレ)
				0~9	04H	04H09H	30000	エンディング成功演出(転落、終了)

【図 3 3 4】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	普通図柄の当落判定値データ
幅65535(1~65535)	1/1.00	普通図柄当り判定値データ
幅1(0)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

10

20

30

40

50

【図 3 3 5】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0~100)	選択率	普通図柄の 選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0~49	50/101	f1
	50~100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0~100	101/101	f3

【図 3 3 6】

普通電動役物の開放パターン決定テーブル

遊技状態	普通図柄の 選択図柄	普通電動役物の 開放パターン	普通電動役物の開放パターン(ms)の内容					普電用の 規定値数
			1回目 開放時間	1回目 ウェイト時間	2回目 開放時間	2回目 ウェイト時間	エンディング 時間	
通常遊技状態	f1	91H01H	72	-	-	-	12	1
	f2							
時短遊技状態	f1	91H02H	5400	120	72	-	12	1
	f2							

10

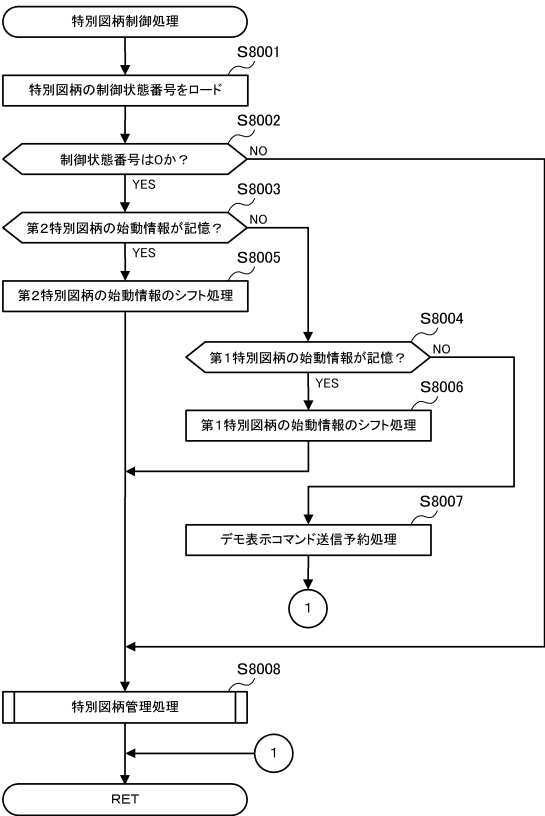
20

【図 3 3 7】

普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 (ms)
通常遊技状態	f1	01H	85H01H	414
	f2	02H	85H02H	414
	f3	03H	85H03H	414
時短遊技状態	f1	04H	85H04H	408
	f2	05H	85H05H	408
	f3	06H	85H06H	408

【図 3 3 8】

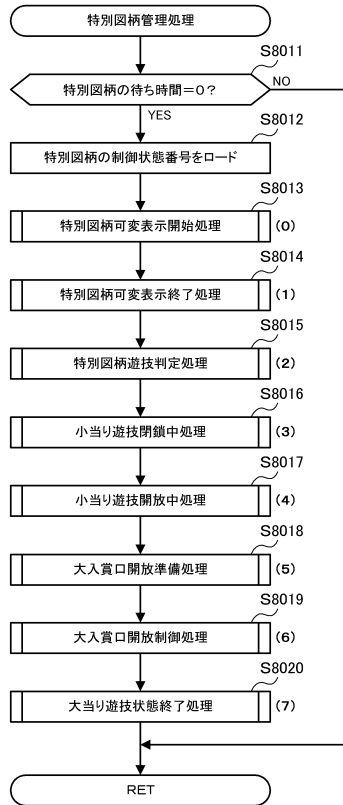


30

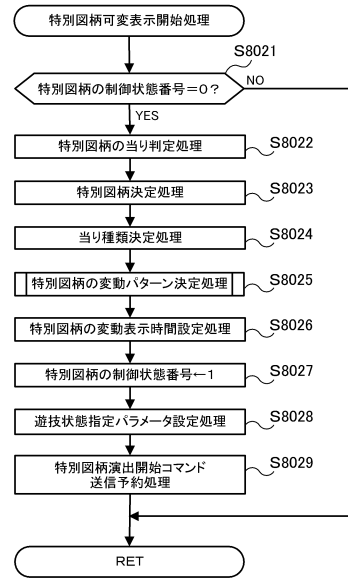
40

50

【図 3 3 9】



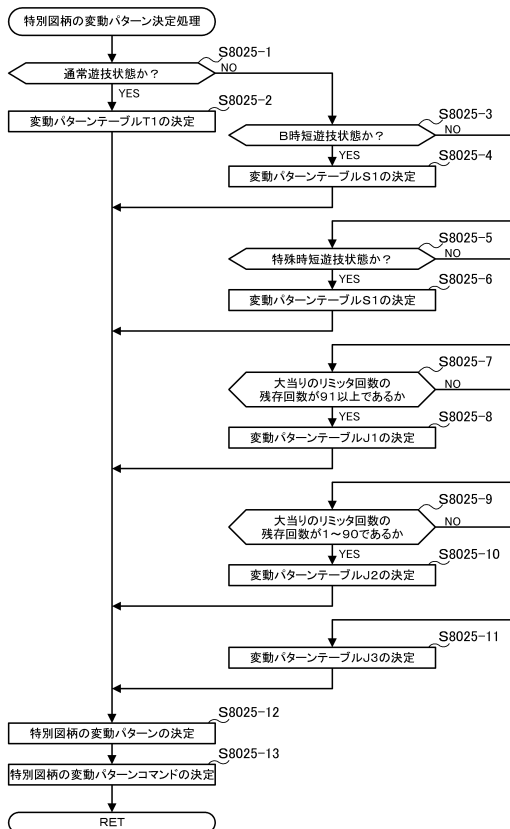
【図 3 4 0】



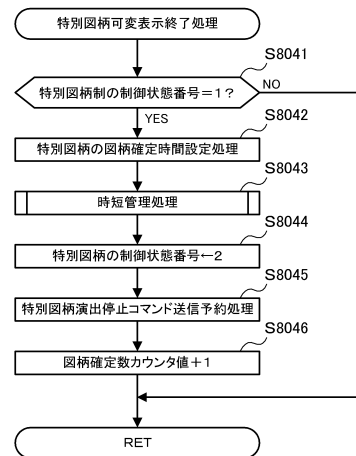
10

20

【図 3 4 1】



【図 3 4 2】

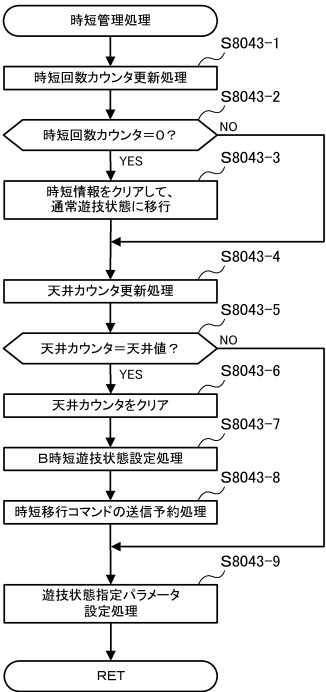


30

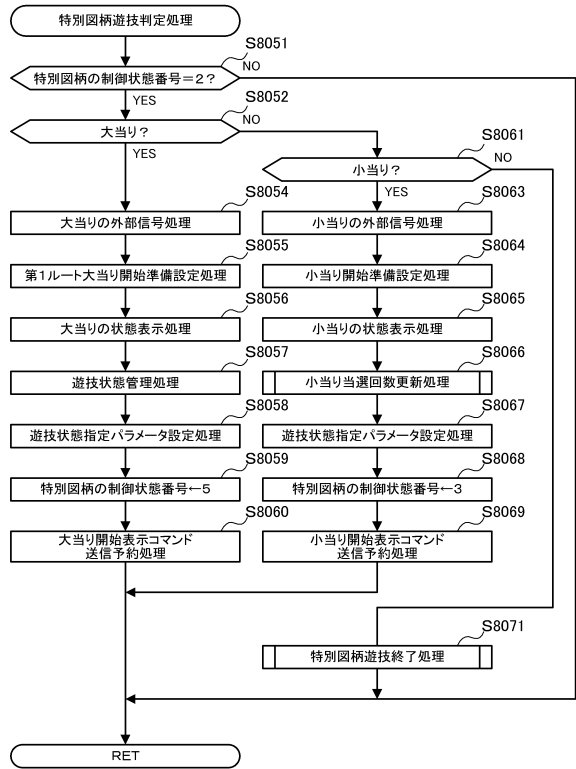
40

50

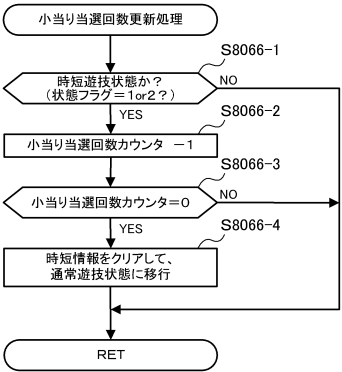
【図 3 4 3】



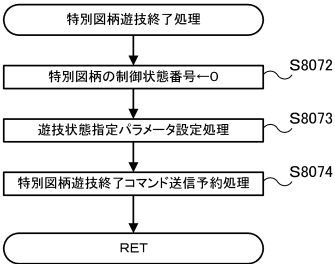
【図 3 4 4】



【図 3 4 5】



【図 3 4 6】



10

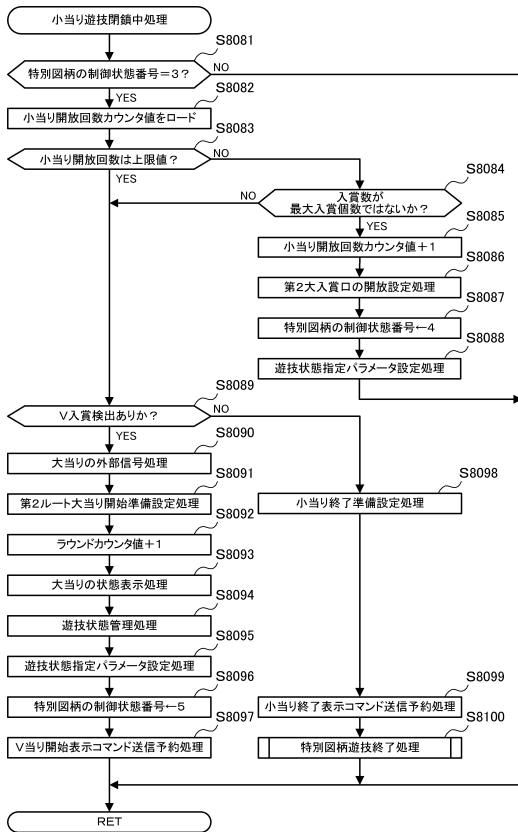
20

30

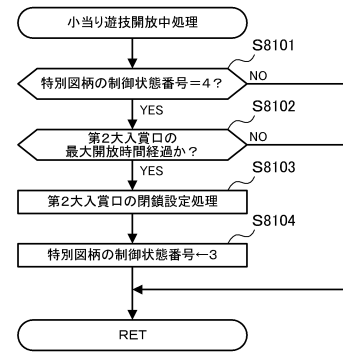
40

50

【図 3 4 7】



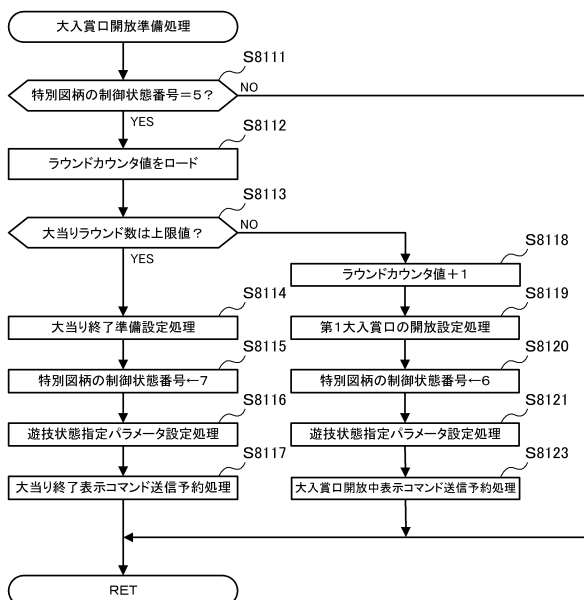
【図 3 4 8】



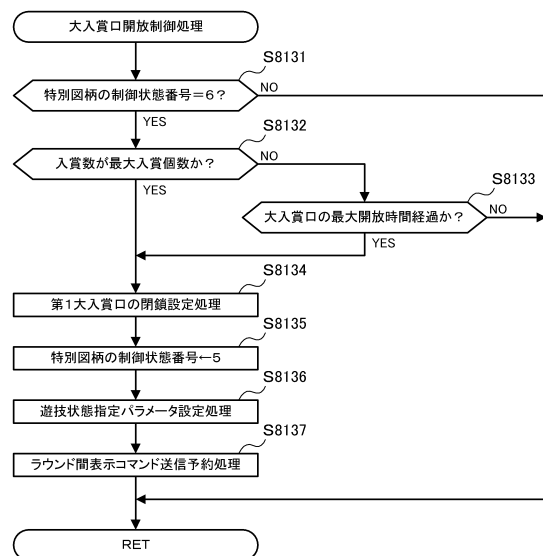
10

20

【図 3 4 9】



【図 3 5 0】

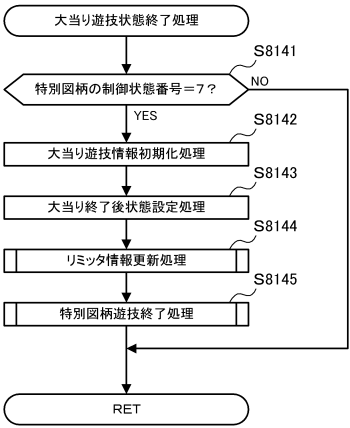


30

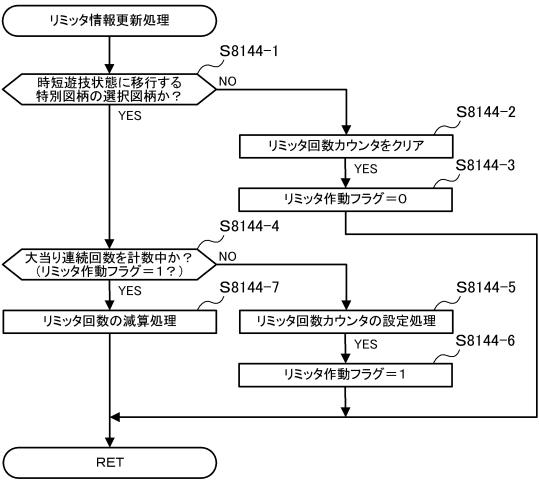
40

50

【図 3 5 1】



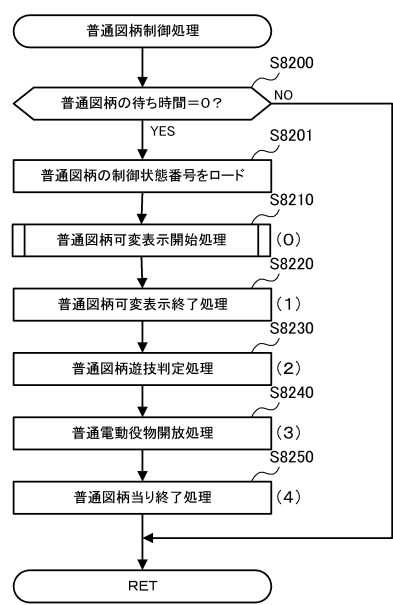
【図 3 5 2】



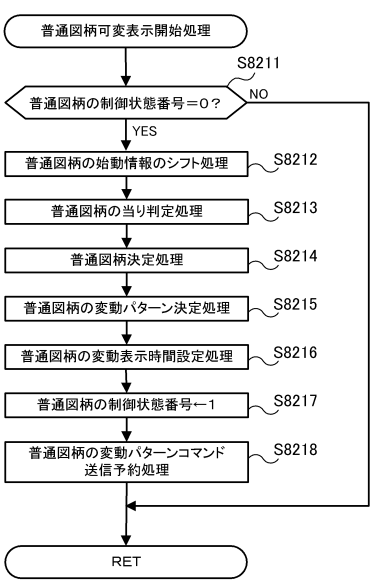
10

20

【図 3 5 3】



【図 3 5 4】

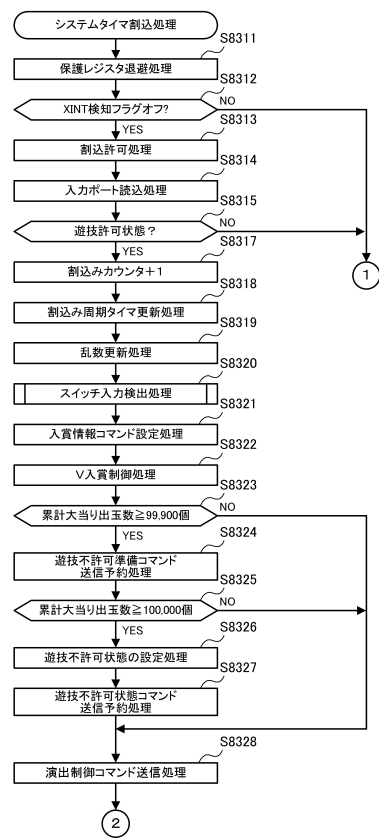


30

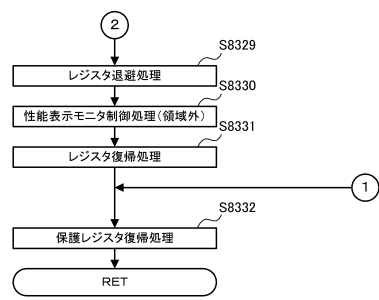
40

50

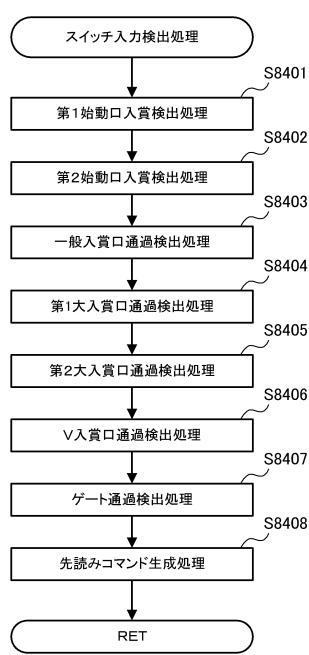
【図 3 5 5】



【図 3 5 6】



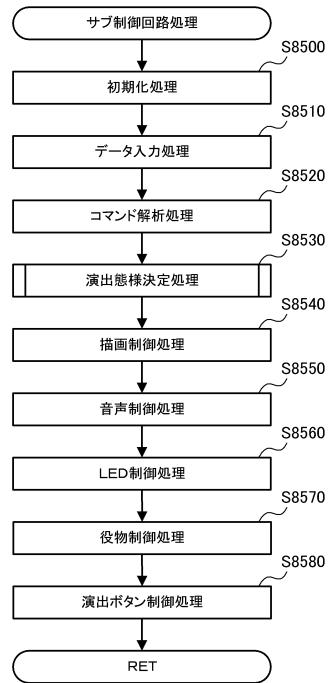
【図 3 5 7】



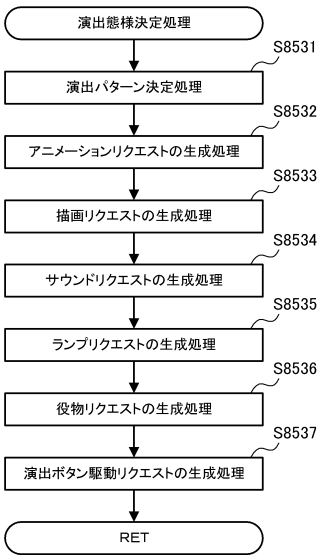
【図 3 5 8】

変動パターンコマンド		時短遊技状態の種別		選択率 (第1乱数値)	予告演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号 (演出内容等)	備考				
83H 第1特別図柄	(ALL)	-	-	-	-	-
	10H,11H	超短縮変動 短縮変動	-	-	-	-
	21H,22H	即当り演出	-	-	-	-
84H 第2特別図柄	31H	ハトル演出 (V小当り)	一般時短遊技状態	25%	-	-
				5%	予告演出パターンA	転落を示唆
				30%	予告演出パターンB1	STEP1: 当り(チャンス)を示唆
			特殊時短遊技状態	40%	予告演出パターンB2	STEP2: ハトル演出を示唆
				30%	-	-
				30%	予告演出パターンB1	STEP1: 当り(チャンス)を示唆
	32H	ハトル演出 (ハズレ)	一般時短遊技状態	40%	予告演出パターンB2	STEP2: ハトル演出を示唆
				65%	-	-
				5%	予告演出パターンA	転落を示唆
			特殊時短遊技状態	20%	予告演出パターンB1	STEP1: 当り(チャンス)を示唆
				10%	予告演出パターンB2	STEP2: ハトル演出を示唆
				-	-	-
	40H	カード演出 (ハズレ・継続)	(一般時短遊技状態のみ)	45%	-	-
				50%	予告演出パターンA	転落を示唆
	41H	カード演出 (V小当り)	(一般時短遊技状態のみ)	5%	予告演出パターンB1	STEP1: 当り(チャンス)を示唆
				25%	-	-
	42H,43H	カード演出 (転落小当り)	(一般時短遊技状態のみ)	50%	予告演出パターンA	転落を示唆
				50%	-	-
	50H,51H,52H	エンディング 演出	(一般時短遊技状態のみ)	-	-	-

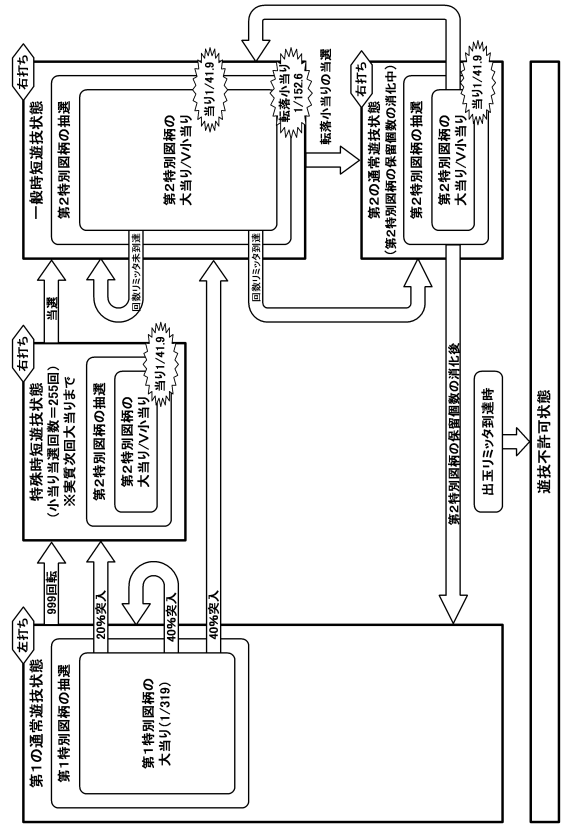
【図 3 5 9】



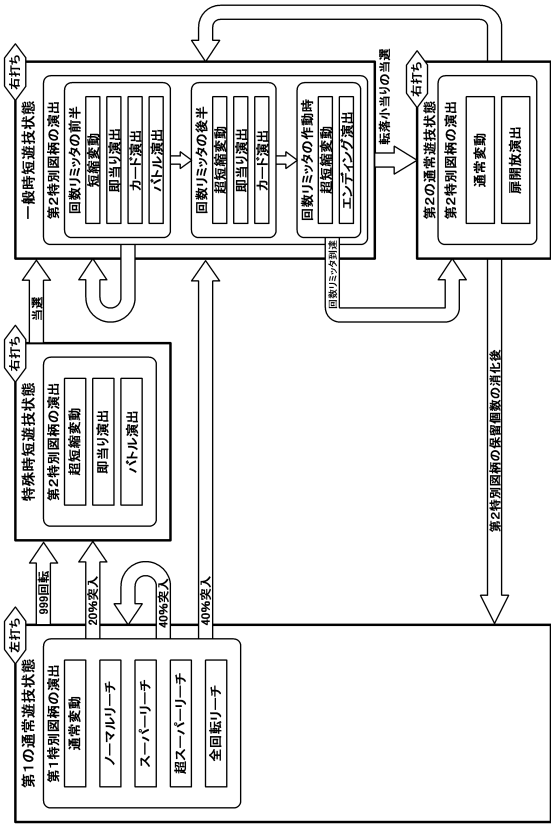
【図 3 6 0】



【図 3 6 1】



【図 3 6 2】



10

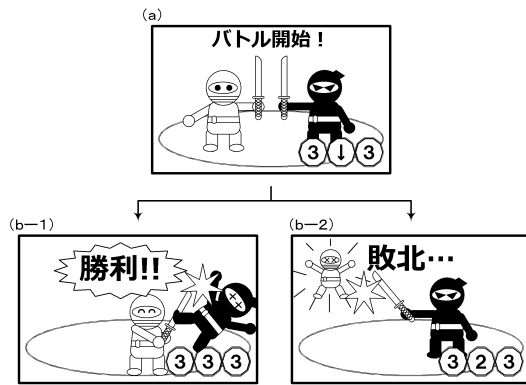
20

30

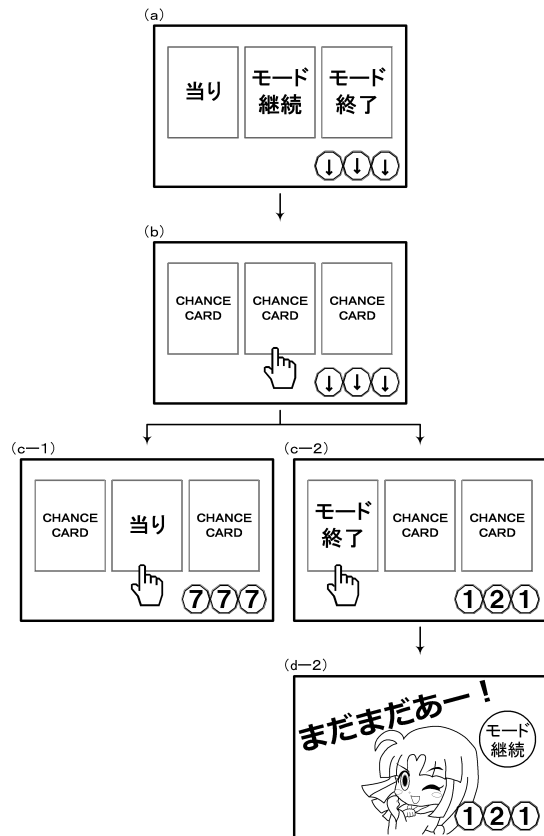
40

50

【図 3 6 3】



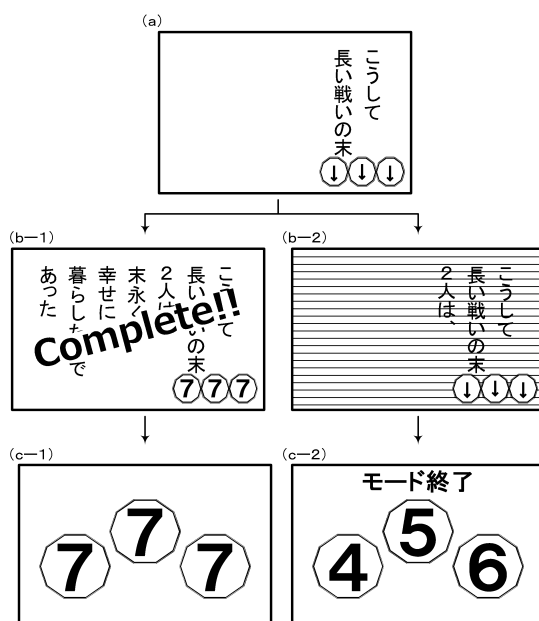
【図 3 6 4】



10

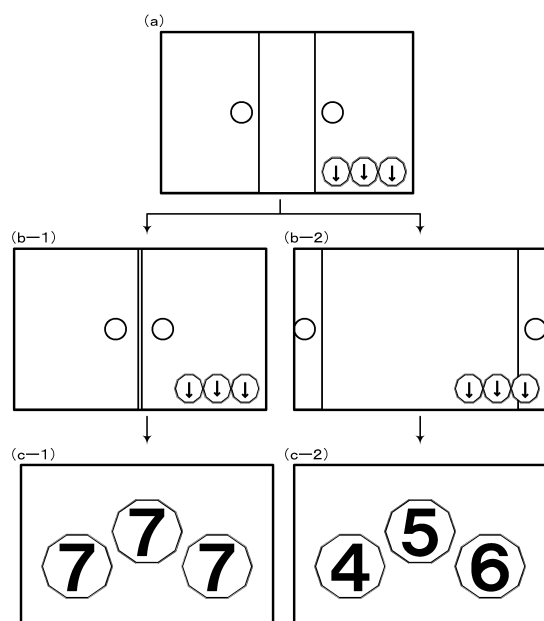
20

【図 3 6 5】



30

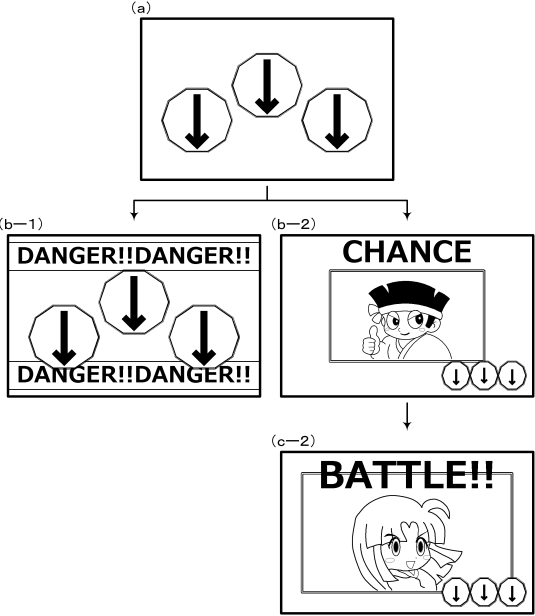
【図 3 6 6】



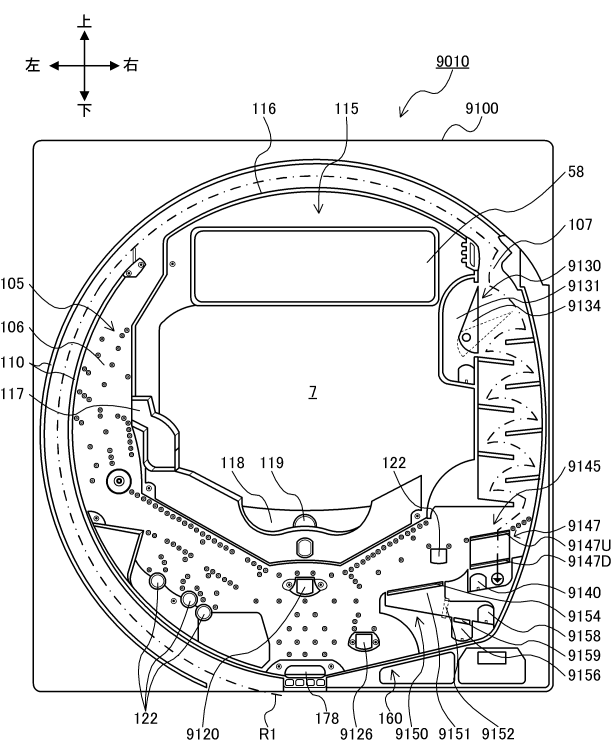
40

50

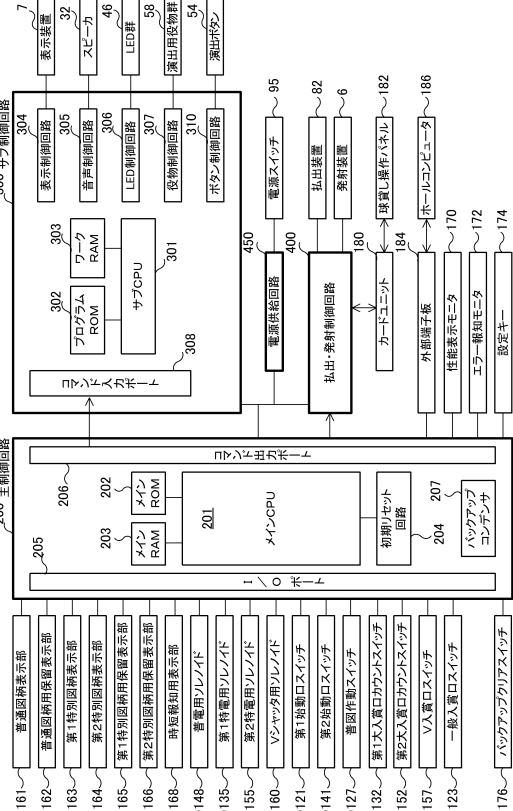
【図 3 6 7】



【図 3 6 8】



【図 3 6 9】



【図 3 7 0】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅283(0~282)	1/231.6	大当り判定値データ
	幅65253(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅283(0~282)	1/231.6	大当り判定値データ
	幅65252(283~65534)	1/1.004	小当り判定値データ
	幅1(65535)	(略)	ハズレ判定値データ

10

20

30

40

50

【図 3 7 1】

特別図柄判定テーブル						
特別図柄の 選択図柄	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	特別図柄の 選択図柄	図柄指定 コマンド	備考 (略称)
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～9	10%	z1	zA1	第1特別図柄 大当り図柄1
		10～54	45%	z2	zA2	第1特別図柄 大当り図柄2
		55～99	45%	z3	zA3	第1特別図柄 大当り図柄3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	zA4	第2特別図柄 大当り図柄1
		0～9	10%	z5	zA5	第2特別図柄 小当り図柄1
	小当り判定値データ	10～19	10%	z6	zA6	第2特別図柄 小当り図柄2
		20～99	80%	z7	zA7	第2特別図柄 小当り図柄3

【図 3 7 3】

小当り遊技状態の開放態様										
特別図柄の 選択図柄	最大 開放回数	第2大入賞口の開放パターン						V入賞口の開放パターン		
		OP 待ち時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	16回目 閉鎖時間	ED 待ち時間	ED 待ち時間	開放 待ち時間	開放時間	備考 (略称)
z1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	第1特別図柄 大当り図柄1
z2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	第1特別図柄 大当り図柄2
z3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	第1特別図柄 大当り図柄3
z4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	第2特別図柄 大当り図柄1
z5	16回	2.0s	0.1s	2.0s	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄 小当り図柄1
z6	16回	2.0s	0.1s	2.0s	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄 小当り図柄2
z7	16回	2.0s	0.1s	2.0s	—	—	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄 小当り図柄3

小当り種類決定テーブル

【図 3 7 2】

大当り遊技状態の開放態様												
特別図柄の 選択図柄	最大 ラウンド数	第1入賞口の開放パターン										
		OP 待ち時間	1R最大 閉鎖時間	1R 閉鎖時間	2R最大 開放時間	2R 閉鎖時間	最終R最大 閉鎖時間	最終R 閉鎖時間	ED 待ち時間	備考 (略称)		
z1	8R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s		10.0s	第1特別図柄 大当り図柄1
z2	8R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	10.0s	第1特別図柄 大当り図柄2	
z3	8R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	10.0s	第1特別図柄 大当り図柄3	
z4	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	10.0s	第2特別図柄 大当り図柄1	
z5	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	10.0s	小当りからのV入賞後	
z6	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	10.0s	小当りからのV入賞後	
z7	4R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	10.0s	小当りからのV入賞後	

大当り種類決定テーブル

【図 3 7 4】

特別図柄の 選択図柄	遊技状態の設定						備考
	当選時の遊技状態が通常遊技状態			当選時の遊技状態が時短遊技状態			
	状態フラグ	普通電 作動/ハターン	A時短終了条件 普通図柄の 可変表示回数	状態フラグ	普通電 作動/ハターン	A時短終了条件 普通図柄の 可変表示回数	
z1 第1特別図柄,大当り図柄1	1	02	120	1	02	120	8R大当り 振分率:10% 第2時短遊技状態に移行
z2 第1特別図柄,大当り図柄2	1	01	100	1	01	100	8R大当り 振分率:45% 第1時短遊技状態に移行
z3 第1特別図柄,大当り図柄3	1	01	100	1	01	100	8R大当り 振分率:45% 第1時短遊技状態に移行
z4 第2特別図柄,大当り図柄1	1	02	120	1	02	120	10R大当り 振分率:100% 第2時短遊技状態に移行
z5 第2特別図柄,小当り図柄1	1	02	10000	1	02	10000	10R小当り(大当り) 振分率:10% 第3時短遊技状態に移行
z6 第2特別図柄,小当り図柄2	1	02	120	1	02	120	10R小当り(大当り) 振分率:10% 第2時短遊技状態に移行
z7 第2特別図柄,小当り図柄3	1	02	120	1	02	120	4R小当り(大当り) 振分率:80% 第2時短遊技状態に移行

遊技状態関連設定テーブル

【図 3 7 5】

特別図柄の変動パターンテーブルT1 (通常遊技状態)										
特別図柄 の種別	当落	特別図柄の 選択図柄	第2特別図柄 の保留個数	リール指定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動ハターン コード	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)	
第1 特別図柄	大当り	z1	-	0～249	0～9	0FH	83H0FH	35000	全回振り出し(大当り)	
					10～49	02H	83H02H	45000	超スーパージ(大当り)	
					50～99	03H	83H03H	65000	超スーパージ(大当り)	
	ハズレ	z2, z3	-	0～249	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマルリチ(大当り)	
					10～49	02H	83H02H	45000	スーパージ(大当り)	
					50～99	03H	83H03H	65000	超スーパージ(大当り)	
第2 特別図柄	大当り	z4	0 1以上	-	0～25	04H	83H04H	20000	ノーマルリチ(ハズレ)	
					60～89	05H	83H05H	40000	スーパージ(ハズレ)	
					90～99	06H	83H06H	60000	超スーパージ(ハズレ)	
	小当り	z5, z6, z7 1以上	-	-	26～249	0～99	07H	83H07H	15000	通常変動(ハズレ)
					-	04H	84H04H	10000	BONUS突入演出(第1)	
					-	14H	84H14H	1000	BONUS継続演出(第2)	
ハズレ	-	-	-	-	00H	84H00H	1000	BONUS突入演出(第1)		
				-	10H	84H10H	1000	BONUS継続演出(第2)		
				-	00H	84H00H	1000	通常変動(ハズレ)		

【図 3 7 6】

特別図柄の変動パターンテーブルJ1 (時短遊技状態)						
特別図柄 の種別	当落	特別図柄の 選択図柄	第2特別図柄 の保留個数	変動 パターン	変動ハターン コード	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z1 z2, z3	-	20H	83H20H	短縮変動(大当り)
			-	21H	83H21H	即当り演出(大当り)
			-	22H	83H22H	短縮変動(ハズレ)
第2 特別図柄	大当り	z4	0	0AH	84H0AH	BONUS突入演出(第1)
			1以上	1AH	84H1AH	BONUS継続演出(第2)
			0	0AH	84H0AH	BONUS突入演出(第1)
	小当り	z5, z6, z7 1以上	0	0AH	84H0AH	BONUS突入演出(第1)
			1以上	1AH	84H1AH	BONUS継続演出(第2)
第2 特別図柄	ハズレ	-	-	00H	84H00H	通常変動(ハズレ)

【図 3 7 7】

特別図柄の先読み関連データ

(a) 先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(b) 先読みコマンドの構成

特別図柄 の種別	パラメータ1 (当落情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)

(c) パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1

(d) パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)	データ
- 第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1 第1特別図柄_大当り図柄1	1
z2 第1特別図柄_大当り図柄2	2
z3 第1特別図柄_大当り図柄3	3
z4 第2特別図柄_大当り図柄1	4
z5 第2特別図柄_V小当り図柄1	5
z6 第2特別図柄_V小当り図柄2	6
z7 第2特別図柄_V小当り図柄3	7

(e) パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
変動パターン番号	0～FFH

【図 3 7 8】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄の当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	普通図柄の 当落判定値データ
幅957(0～956)	1/68.5	普通図柄当り判定値データ
幅64579(957～65535)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

10

20

30

40

50

【図 3 7 9】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～100)	選択率	普通図柄の 選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～49	50/101	f1
	50～100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図 3 8 0】

第2始動口の開放パターン決定テーブル							
遊技状態 (普電作動パターン)	普通図柄の 選択図柄	第2始動口の 開放パターン	第2始動口の開放パターン(ms)の動作				参考 (ロング開放確率)
			1回目 開放時間	1回目 ウェイト時間	2回目 開放時間	2回目 ウェイト時間	
通常遊技状態 (普電作動パターン=00)	f1	91H01H (ショート開放)	72	-	-	-	0
	f2						
第1時短遊技状態 (普電作動パターン=01)	f1	91H01H	72	-	-	-	1/135.6
	f2	91H02H	5400	120	72	-	
第2時短遊技状態 第3時短遊技状態 (普電作動パターン=02)	f1	91H02H (ロング開放)	5400	120	72	-	1/68.5
	f2						

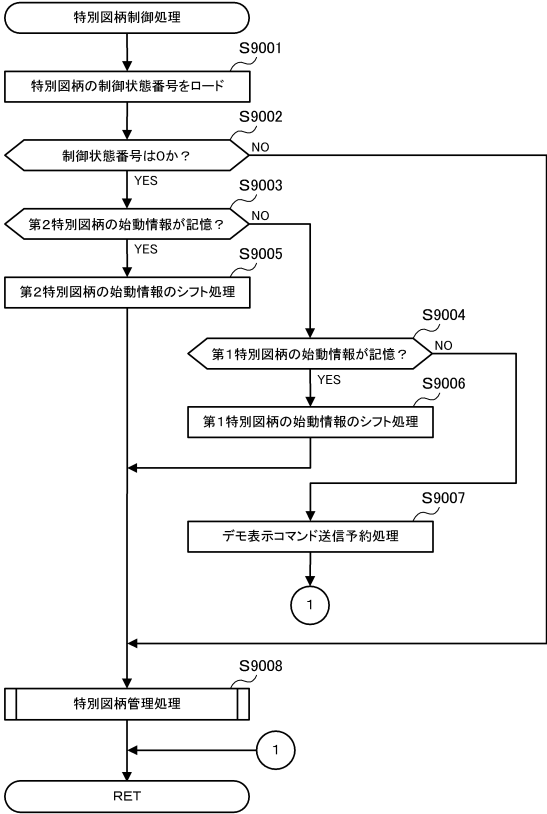
10

20

【図 3 8 1】

普通図柄の変動パターンテーブル									
遊技状態	普通図柄の 選択図柄	今回の 第2始動口の 開放パターン	前回の 第2始動口の 開放パターン	普通図柄の 演出用乱数値 (0～106)	普通図柄 の変動パターンの 乱数値	普通図柄の 変動パターン	普通図柄の 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
通常遊技状態	f1、f2	91H01H	-	-	-	01H	85H01H	30000	演出を実行しません
	f3	-	-	-	-	02H	85H02H	29000	演出を実行しません
		91H01H (ショート開放)	-	0～66	-	11H	85H11H	10000	通常変動(ハズレ)
時短遊技状態	f1、f2	91H02H (ロング開放)	開放なしor 91H01H	67～106	-	12H	85H12H	12000	カード演出(ハズレ)
				0～6	-	13H	85H13H	15000	ノーマルリーチ(当り)
				7～46	-	14H	85H14H	12000	カード演出(当り)
	f3	-	91H02H	47～106	-	15H	85H15H	40000	ハットル演出(当り)
				-	-	16H	85H16H	60000	多回転リーチ(当り)
				0～99	-	10H	85H10H	3000	短縮変動(ハズレ)
	f3	-	-	100～105	-	11H	85H11H	10000	通常変動(ハズレ)
				-	-	16H	85H16H	15000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				106	-	17H	85H17H	35000	ハットル演出(ハズレ)

【図 3 8 2】

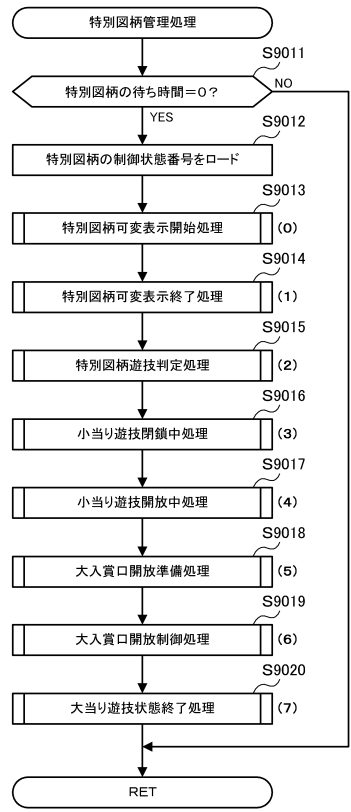


30

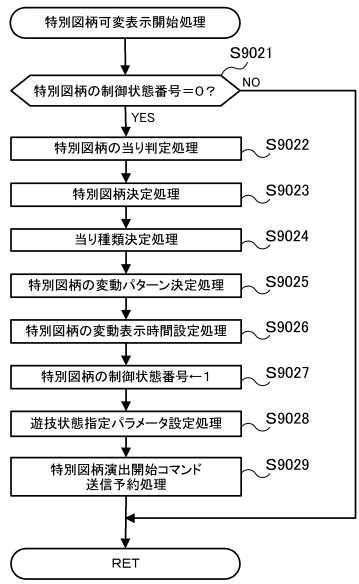
40

50

【図 3 8 3】



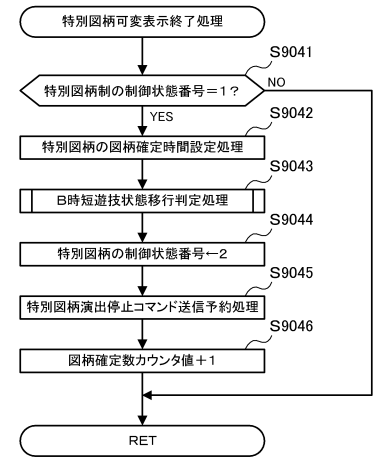
【図 3 8 4】



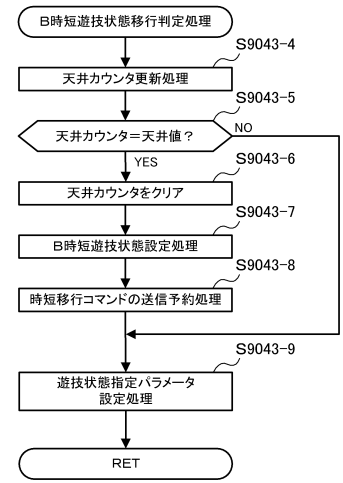
10

20

【図 3 8 5】



【図 3 8 6】

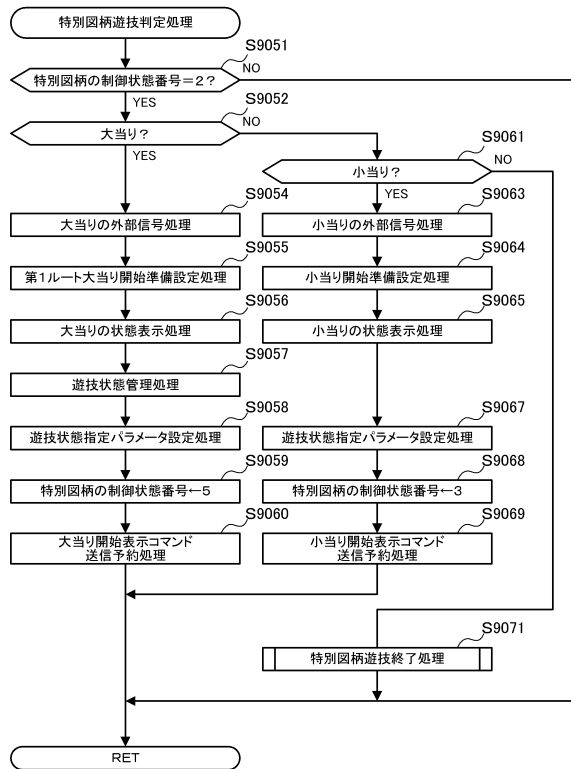


30

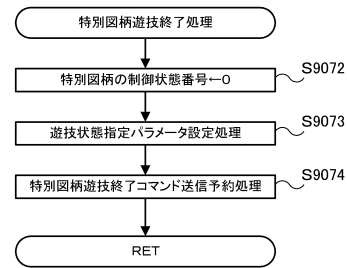
40

50

【図 3 8 7】



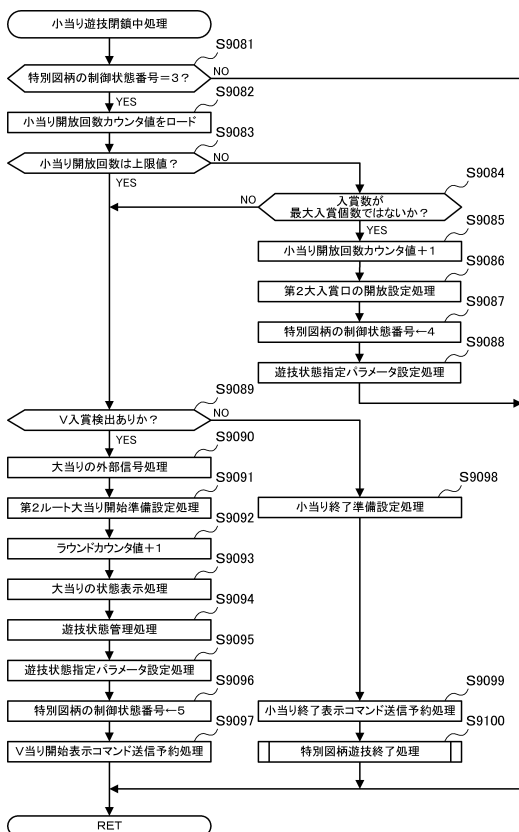
【図 3 8 8】



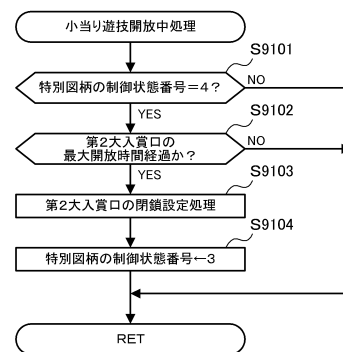
10

20

【図 3 8 9】



【図 3 9 0】

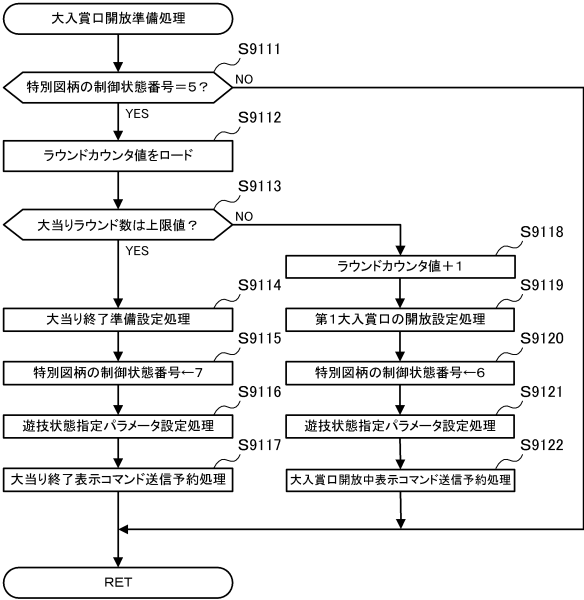


30

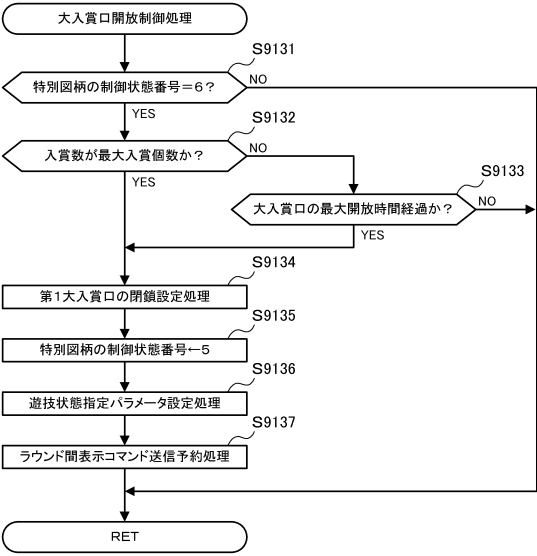
40

50

【図 3 9 1】



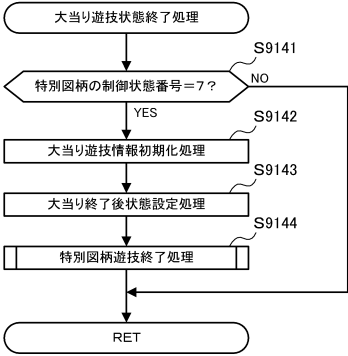
【図 3 9 2】



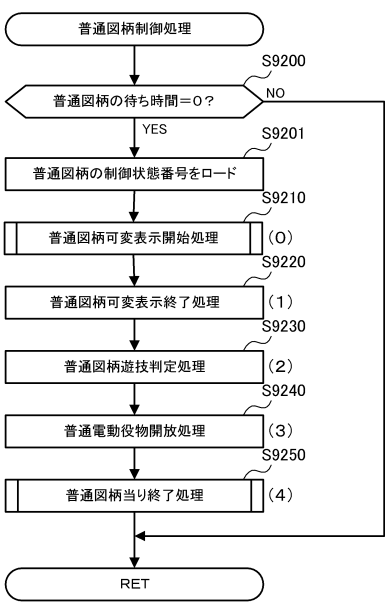
10

20

【図 3 9 3】



【図 3 9 4】

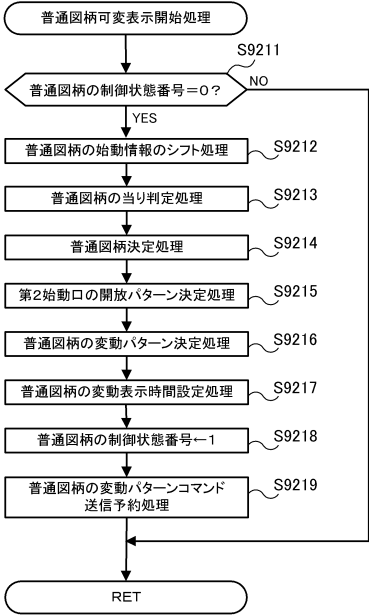


30

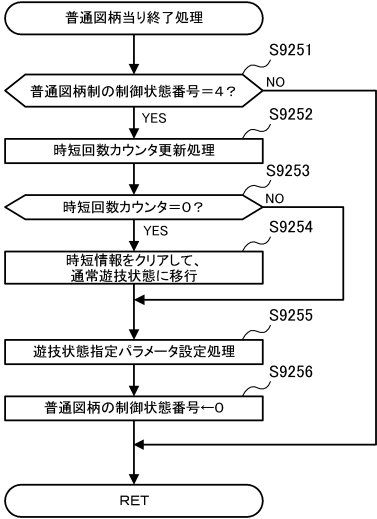
40

50

【図 3 9 5】



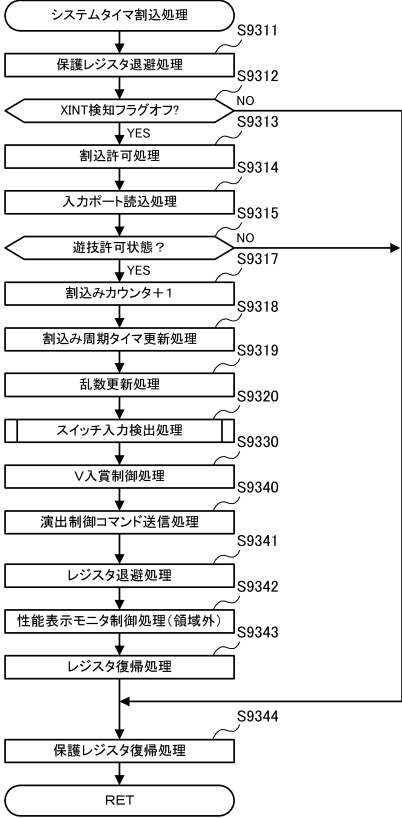
【図 3 9 6】



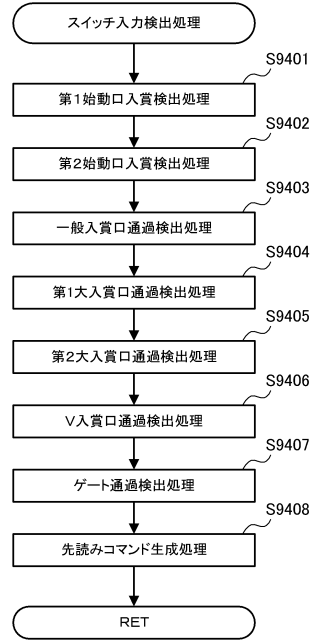
10

20

【図 3 9 7】



【図 3 9 8】

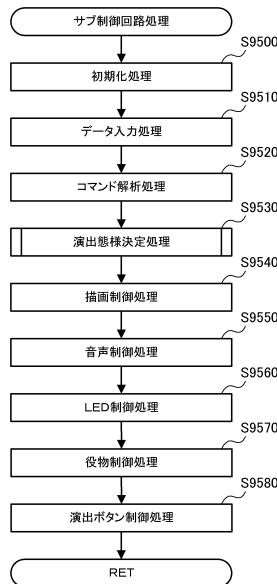


30

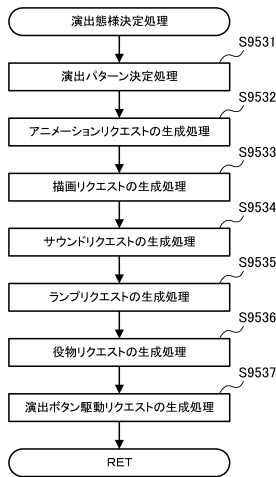
40

50

【図 3 9 9】



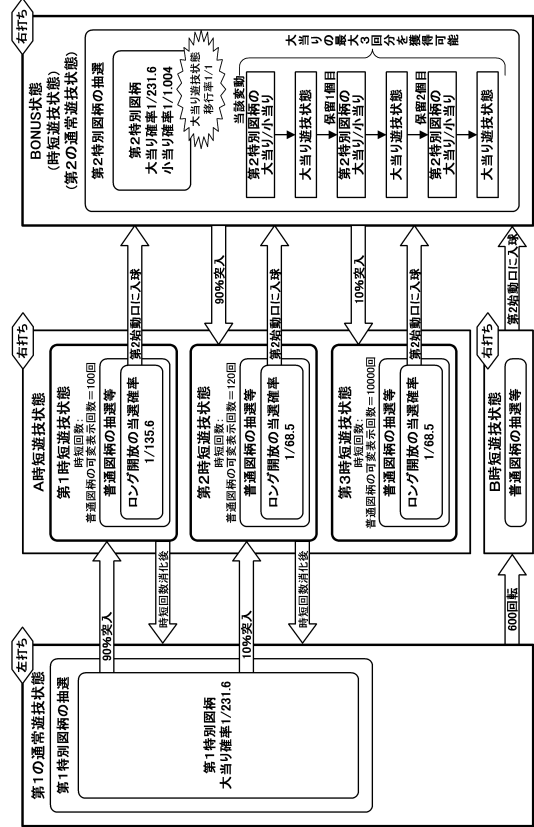
【図 4 0 0】



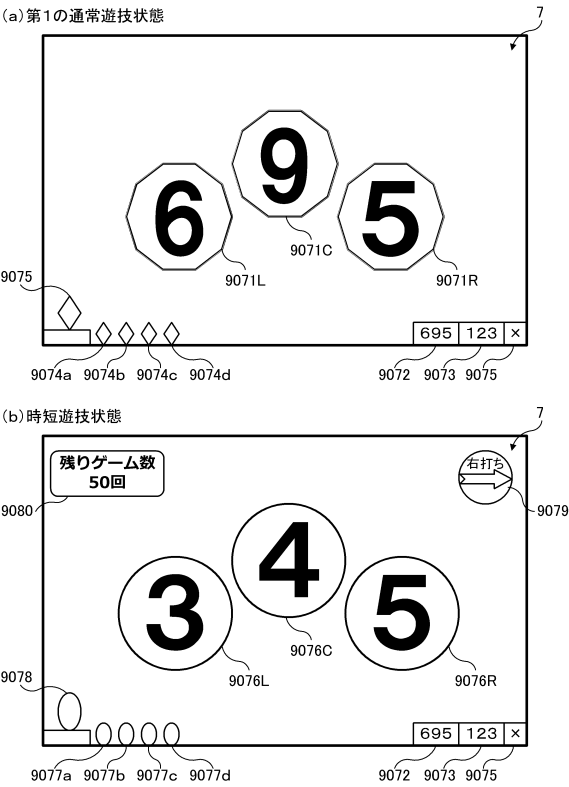
10

20

【図 4 0 1】



【図 4 0 2】



30

40

50

【図 4 0 7】

特別図柄判定テーブル					特別図柄の 選択図柄	当落判定値データ	特別図柄の数値 図柄乱数値 (0～99)	選択率	特別図柄の 選択図柄	図柄指定 コマンド	備考 (略称)
特別図柄の 種類	最大 開放回数	OP 待ち時間	1R最大 開放時間	1R 閉鎖時間							
第1特別図柄	z1	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	第1特別図柄_大当り図柄1
第2特別図柄	z2	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	第2特別図柄_大当り図柄2

【図 4 0 8】

大当り種類判定テーブル											
特別図柄の 選択図柄	最大 ラウンド数	大当り遊技状態の開放パターン									
		OP 待ち時間	1R最大 開放時間	1R 閉鎖時間	2R最大 開放時間	2R 閉鎖時間	・・・	最終R最大 開放時間	最終R 閉鎖時間	ED 待ち時間	備考 (略称)
z1	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	・・・	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄1
z2	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	・・・	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄2

10

20

【図 4 0 9】

小当り種類判定テーブル											
特別図柄の 選択図柄	最大 開放回数	小当り遊技状態の開放態様									
		OP 待ち時間	1R最大 開放時間	1R 閉鎖時間	16回目 開放時間	16回目 閉鎖時間	ED 待ち時間	開放 待ち時間	V/A重入の開放パターン	備考 (略称)	
z5	16回	2.0s	0.1s	2.0s	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄1	第2特別図柄_小当り図柄2
z6	16回	2.0s	0.1s	2.0s	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄3	第2特別図柄_小当り図柄3

【図 4 1 0】

遊技状態関連設定テーブル

(a) 大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1

特別図柄の 選択図柄	遊技状態の設定			備考
	状態フラグ	蓄電 作動パターン	時短終了条件 特別図柄の 可変表示回数	
z1 第1特別図柄_大当り図柄1	1	02	10000 (切替回数1回)	第1のルート大当りの80% 第5時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)
z2 第1特別図柄_大当り図柄2	1	00	10000	第1のルート大当りの20% 第6時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z3 第1特別図柄_大当り図柄3	1	00	10000	第1のルート大当りの20% 第6時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z4 第2特別図柄_大当り図柄1	1	02	10000 (切替回数6回)	第1のルート大当りの100% 第5時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)
z5 第2特別図柄_小当り図柄1	1	02	10000 (切替回数6回)	第2のルート大当りの80% 第5時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)
z6 第2特別図柄_小当り図柄2	1	00	10000	第2のルート大当りの10% 第6時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z7 第2特別図柄_小当り図柄3	1	00	10000	第2のルート大当りの10% 第6時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)

30

(b) 時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2

特別図柄の 選択図柄	遊技状態の設定			備考
	状態フラグ	蓄電 作動パターン	時短終了条件 特別図柄の 可変表示回数	
z10 第1特別図柄_時短図柄10	3	00	950	第1時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z20 第1特別図柄_時短図柄20	3	02	950	第2時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)
z30 第1特別図柄_時短図柄30	3	01	950	第3時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)

40

(c) 特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3

特別図柄の可変表示回数	遊技状態の設定			備考
	状態フラグ	蓄電 作動パターン	時短終了条件 特別図柄の 可変表示回数	
950回	2	02	950	第4時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)

50

【図 4 1 1】

(a) 特別図柄の変動パターンテーブルT(通常遊技状態)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の 選択図柄	リチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動 パターン コード	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z1, z2, z3	-	0~9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10~49	02H	83H02H	45000	スーパーリーチ(大当り)
				50~99	03H	83H03H	65000	超スーパーリーチ(大当り)
	時短当り	z10~12	-	-	C1H	83HC1H	15000	カード演出(モーター移行1)
				0~49	C2H	83HC2H	15000	カード演出(RUSH)
				50~99	C3H	83HC3H	25000	RUSH突入演出(成功)
	ハズレ	-	0~25	-	C4H	83HC4H	15000	カード演出(モーター移行2)
				0~49	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				50~59	05H	83H05H	40000	RUSH突入演出(失敗)
				60~89	06H	83H06H	60000	スーパーリーチ(ハズレ)
				90~99	07H	83H07H	15000	超スーパーリーチ(ハズレ)
				26~249	08H	83H08H	12000	通常変動(ハズレ)
第2 特別図柄	大当り	z4	-	-	08H	84H01H	15000	戦国タイム演出(大当り)
	小当り	z5, z6, z7	-	-	09H	84H02H	15000	戦国タイム演出(小当り)
	ハズレ	-	-	-	0AH	84H03H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)

(b) 特別図柄の変動パターンテーブルJ1(第1時短遊技状態、第3時短遊技状態、第6時短遊技状態：一般遊技状態)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	リチ判定用乱数値 (0~249)	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動パターンコード	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z1, z2, z3	-	0~9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10~49	02H	83H02H	45000	スーパーリーチ(大当り)
				50~99	03H	83H03H	65000	超スーパーリーチ(大当り)
				0~59	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				60~89	05H	83H05H	40000	スーパーリーチ(ハズレ)
				90~99	06H	83H06H	60000	超スーパーリーチ(ハズレ)
	ハズレ	-	0~25	-	C1H	83HC1H	15000	カード演出(モーター移行1)
				0~49	C2H	83HC2H	15000	カード演出(RUSH)
				50~59	C3H	83HC3H	25000	RUSH突入演出(成功)
				60~89	C4H	83HC4H	15000	カード演出(モーター移行2)
				90~99	07H	83H07H	15000	通常変動(ハズレ)
				26~249	-	08H	84H08H	12000
第2 特別図柄	大当り	z4	-	-	08H	84H01H	15000	戦国タイム演出(大当り)
	小当り	z5, z6, z7	-	-	09H	84H02H	15000	戦国タイム演出(小当り)
	ハズレ	-	-	-	0AH	84H03H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)

【図 4 1 3】

特別図柄の先読み関連データ

(a) 先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(b) 先読みコマンドの構成

特別図柄の種類	パラメータ1(当落情報)	パラメータ2(図柄情報)	パラメータ3(変動情報)

(c) パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1
通常遊技状態時の時短当り	2

(d) パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)	データ
- 第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1 第1特別図柄_大当り図柄1	1
z2 第1特別図柄_大当り図柄2	2
z3 第1特別図柄_大当り図柄3	3
z4 第2特別図柄_大当り図柄1	4
z5 第2特別図柄_小当り図柄1	5
z6 第2特別図柄_小当り図柄2	6
z7 第2特別図柄_小当り図柄3	7
z10 第1特別図柄_時短図柄10	8
z20 第1特別図柄_時短図柄20	9
z30 第1特別図柄_時短図柄30	A

(e) パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
特別図柄の変動パターン番号	0~FFH

【図 4 1 2】

(a)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	リチ判定用乱数値(0~249)	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動パターンコード	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1, z2, z3	-	-	21H	83H21H	3000	戦国タイム演出(大当り)
				-	22H	83H22H	10000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	23H	84H23H	20000	戦国タイム演出(大当り)
	大当り	z4	-	0~39	24H	84H24H	20000	戦国タイム演出(小当り)
				40~99	25H	84H25H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				10~99	26H	84H26H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	小当り	z5, z6, z7	-	-	27H	84H27H	15000	戦国タイム演出(小当り)
				-	28H	84H28H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	29H	84H29H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	ハズレ	-	-	-	30H	84H30H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	31H	84H31H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	32H	84H32H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)

(b) 特別図柄の変動パターンテーブルJ2(第2時短遊技状態、第4時短遊技状態：RUSH遊技状態)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	リチ判定用乱数値(0~249)	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動パターンコード	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1, z2, z3	-	-	21H	83H21H	3000	戦国タイム演出(大当り)
				-	22H	83H22H	10000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	23H	84H23H	20000	戦国タイム演出(大当り)
	大当り	z4	-	0~39	24H	84H24H	20000	戦国タイム演出(小当り)
				40~99	25H	84H25H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				10~99	26H	84H26H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	小当り	z5, z6, z7	-	-	27H	84H27H	15000	戦国タイム演出(小当り)
				-	28H	84H28H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	29H	84H29H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	ハズレ	-	-	-	30H	84H30H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	31H	84H31H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	32H	84H32H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)

(b)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	リチ判定用乱数値(0~249)	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動パターンコード	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1, z2, z3	-	-	21H	83H21H	3000	戦国タイム演出(大当り)
				-	22H	83H22H	10000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	23H	84H23H	20000	戦国タイム演出(大当り)
	大当り	z4	-	0~39	24H	84H24H	20000	戦国タイム演出(小当り)
				40~99	25H	84H25H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				10~99	26H	84H26H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	小当り	z5, z6, z7	-	-	27H	84H27H	15000	戦国タイム演出(小当り)
				-	28H	84H28H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	29H	84H29H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	ハズレ	-	-	-	30H	84H30H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	31H	84H31H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	32H	84H32H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)

(b)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	リチ判定用乱数値(0~249)	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動パターンコード	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1, z2, z3	-	-	21H	83H21H	3000	戦国タイム演出(大当り)
				-	22H	83H22H	10000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	23H	84H23H	20000	戦国タイム演出(大当り)
	大当り	z4	-	0~39	24H	84H24H	20000	戦国タイム演出(小当り)
				40~99	25H	84H25H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				10~99	26H	84H26H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	小当り	z5, z6, z7	-	-	27H	84H27H	15000	戦国タイム演出(小当り)
				-	28H	84H28H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	29H	84H29H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	ハズレ	-	-	-	30H	84H30H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	31H	84H31H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	32H	84H32H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)

(b)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	リチ判定用乱数値(0~249)	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動パターンコード	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1, z2, z3	-	-	21H	83H21H	3000	戦国タイム演出(大当り)
				-	22H	83H22H	10000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	23H	84H23H	20000	戦国タイム演出(大当り)
	大当り	z4	-	0~39	24H	84H24H	20000	戦国タイム演出(小当り)
				40~99	25H	84H25H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				10~99	26H	84H26H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	小当り	z5, z6, z7	-	-	27H	84H27H	15000	戦国タイム演出(小当り)
				-	28H	84H28H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	29H	84H29H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	ハズレ	-	-	-	30H	84H30H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	31H	84H31H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	32H	84H32H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)

(b)

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	リチ判定用乱数値(0~249)	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動パターンコード	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1, z2, z3	-	-	21H	83H21H	3000	戦国タイム演出(大当り)
				-	22H	83H22H	10000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	23H	84H23H	20000	戦国タイム演出(大当り)
	大当り	z4	-	0~39	24H	84H24H	20000	戦国タイム演出(小当り)
				40~99	25H	84H25H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				10~99	26H	84H26H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	小当り	z5, z6, z7	-	-	27H	84H27H	15000	戦国タイム演出(小当り)
				-	28H	84H28H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	29H	84H29H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
	ハズレ	-	-	-	30H	84H30H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	31H	84H31H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)
				-	32H	84H32H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)

(b)

特別図柄の種類	当落	

【図 4 1 5】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～100)	選択率	普通図柄の 選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～98	99/101	f1
	99、100	2/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図 4 1 6】

第2始動口の開放パターン決定テーブル

遊技状態 (普電作動/バーン=0)	普通遊技状態 第1時短遊技状態 第6時短遊技状態 (普電作動/バーン=00)	普通遊技状態 第1時短遊技状態 第6時短遊技状態 (普電作動/バーン=00)	普通遊技状態 第1時短遊技状態 第6時短遊技状態 (普電作動/バーン=00)	第2時短遊技状態 (普電作動/バーン=01)					参考 (ロング開放確率)
				普通遊技状態 第1時短遊技状態 第6時短遊技状態 (普電作動/バーン=00)	普通遊技状態 第1時短遊技状態 第6時短遊技状態 (普電作動/バーン=00)	普通遊技状態 第1時短遊技状態 第6時短遊技状態 (普電作動/バーン=00)	普通遊技状態 第1時短遊技状態 第6時短遊技状態 (普電作動/バーン=00)	普通遊技状態 第1時短遊技状態 第6時短遊技状態 (普電作動/バーン=00)	
f1	f1	f1	f1	72	-	-	-	12	0
f2	f2	f2	f2	72	-	-	-	12	0
f1	f1	f1	f1	72	-	-	-	12	1/2020
f2	f2	f2	f2	5400	120	72	-	12	1/40
f1	f1	f1	f1	5400	120	72	-	12	1/40
f2	f2	f2	f2	5400	120	72	-	12	1/40

【圖 4 1 7】

(a) 普通図柄の変動パターンテーブルF1(通常遊技状態)

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 (0～106)	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コード	普通図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1, f2 (ショウト開放)	—	01H	85H01H	60000	普通図柄に関する 演出を実行しません
f3 (開放せず)	—	00H	85H00H	69000	普通図柄に関する 演出を実行しません

(b) 普通図柄の変動パターンテーブルF2(第1時短遊技状態、第6時短遊技状態:一般遊技状態)

普通図柄の変動パターン	普通図柄の変動パターン	普通図柄の変動パターン	普通図柄の変動パターン	普通図柄の変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 (0~106)	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コード	普通図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1, f2 (ショー開放)	—	11H	85H11H	30000	普通図柄に関する 演出を実行しません
f3 (開放せず)	—	10H	85H10H	39000	普通図柄に関する 演出を実行しません

(c) 普通図柄の変動パターンテーブルF3(第3時短遊技状態:一般遊技状態)

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 (0～106)	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン 変動コマンド	普通図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1 (ショート開放)	0～99	21H	85H21H	12000	普通図柄に関する演出を不実行
f2 (ロング開放)	100～106	22H	85H22H	15000	テロップ演出(ハズレ)
f3 (開放せず)	—	23H	85H23H	15000	テロップ演出(開放)
f4 (開放せず)	—	20H	85H20H	12000	普通図柄に関する演出を不実行

(d) 普通図柄の変動パターンテーブルF4(第2時短遊技状態、第4時短遊技状態:RUSH遊技状態)

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出出現数値 (0～106)	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動1回時間 コマンド	普通図柄の 変動1回時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1, f2 (ロング開放)	0～49	32H	85H32H	4000	普通図柄に関する演出を不実行
	50～106	33H	85H33H	3000	普通図柄に関する演出を不実行
f3 (開放せず)	0～49	30H	85H30H	2000	普通図柄に関する演出を不実行
	50～106	31H	85H31H	1000	普通図柄に関する演出を不実行

(e) 普通図柄の変動パターンテーブルF5(第5時短遊技状態:RUSH遊技状態)

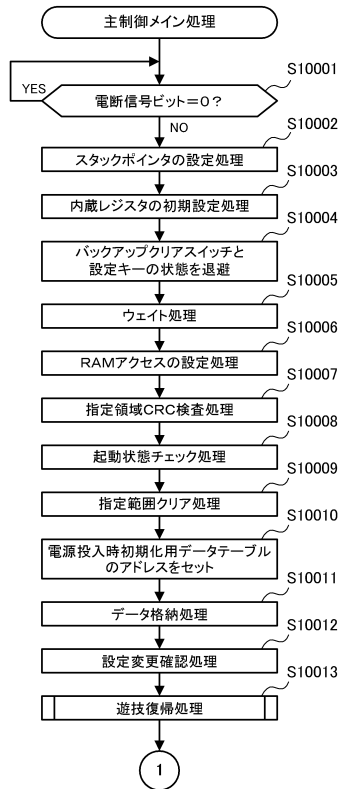
普通図関の 選択図関	普通図関の 演出用乱数値 (0～106)	普通図関の 変動パターン	普通図関 変動・変動リ コマンド	普通図関の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1、f2 (ロング開放)	0～49	42H	85H42H	2000	普通図関に関する演出を不実行
	50～106	43H	85H43H	1500	普通図関に関する演出を不実行
f3 (開放せず)	0～49	40H	85H40H	1000	普通図関に関する演出を不実行
	50～106	41H	85H41H	500	普通図関に関する演出を不実行

【圖 4 1 8】

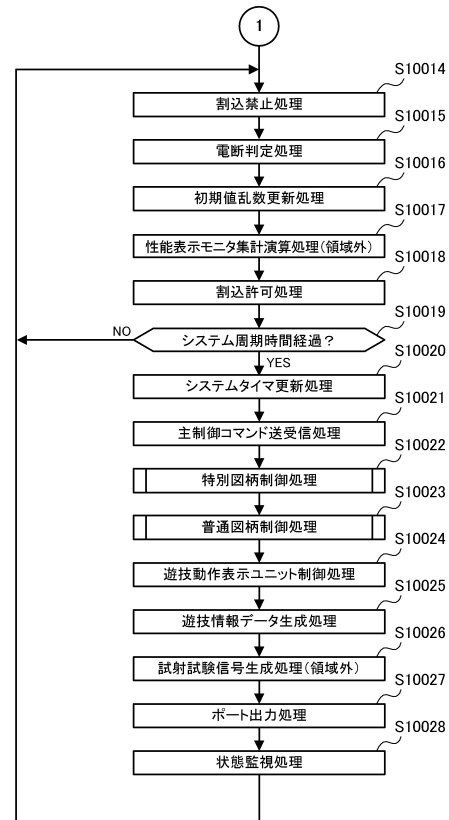
遊技停止コマンド	遊技停止予告出現条件	遊技停止予告	備考
遊技停止機能動作管理フェーズ02H (遊技時の増加値: 00H)	特定の特別図柄1 (第1特別図柄、大当たり図柄) の 大当たり遊技状態中	-	継続しません
遊技停止機能動作管理フェーズ03H (MY: 8499以下)	特定の特別図柄2 (第2特別図柄、大当たり図柄) の 大当たり遊技状態中	-	-
遊技停止機能動作管理フェーズ01H (MY: 8500 ~ 8999) ※第110計装範囲	特定の特別図柄3 (第3特別図柄、小当たり図柄) の 大当たり遊技状態中	01H	第1遊技停止予告 第1遊技停止予告 が成立するまで継続
遊技停止機能動作管理フェーズ02H (MY: 9000 ~ 9499) ※第20計装範囲	第2短時間遊技状態 (RUSH遊技状態) 第4短時間遊技状態 (RUSH遊技状態) 第5短時間遊技状態 (RUSH遊技状態)	-	-
遊技停止機能動作管理フェーズ02H (MY: 9500 ~ 9999) ※第30計装範囲	実行済みフラグ=0 MY09000到達時 すべての大当たり遊技状態中 第2短時間遊技状態 (RUSH遊技状態) 第4短時間遊技状態 (RUSH遊技状態) 第5短時間遊技状態 (RUSH遊技状態)	02H	第2遊技停止予告 第2遊技停止予告 が成立するまで継続
遊技停止機能動作管理フェーズ03H (MY: 9500 ~ 9999) ※第40計装範囲	実行済みフラグ=1 (※小当たり状態または大当たり遊技状態中)	03H	第3遊技停止予告 第3遊技停止予告 が成立するまで継続
遊技停止機能動作管理フェーズ04H (MY: 9500 ~ 9999) ※第50計装範囲	-	04H	遊技停止状態継続 (RAMクリアまで継続)

実行済みフラグ=0: 第1遊技停止予告の実行なし
実行済みフラグ=1: 第1遊技停止予告の実行済み

【図 4 1 9】



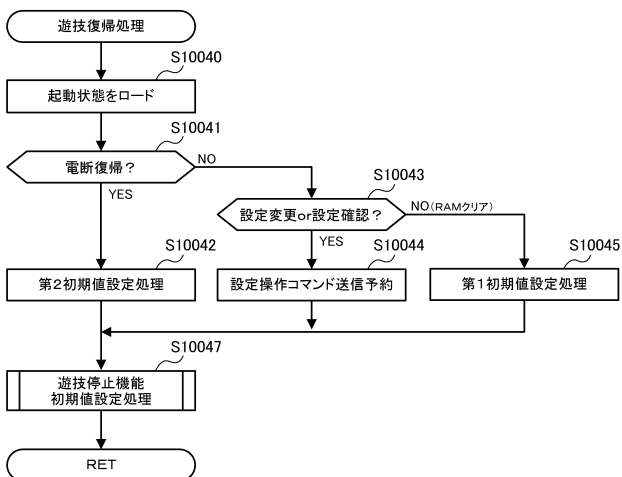
【図 4 2 0】



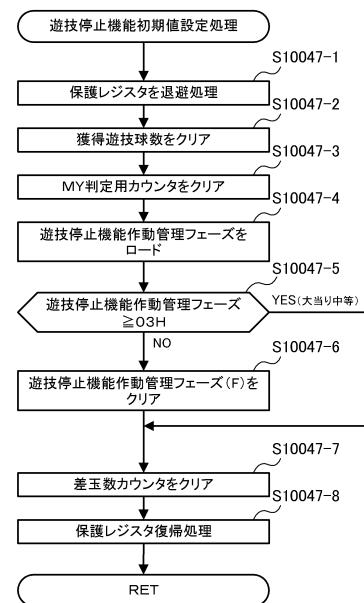
10

20

【図 4 2 1】



【図 4 2 2】

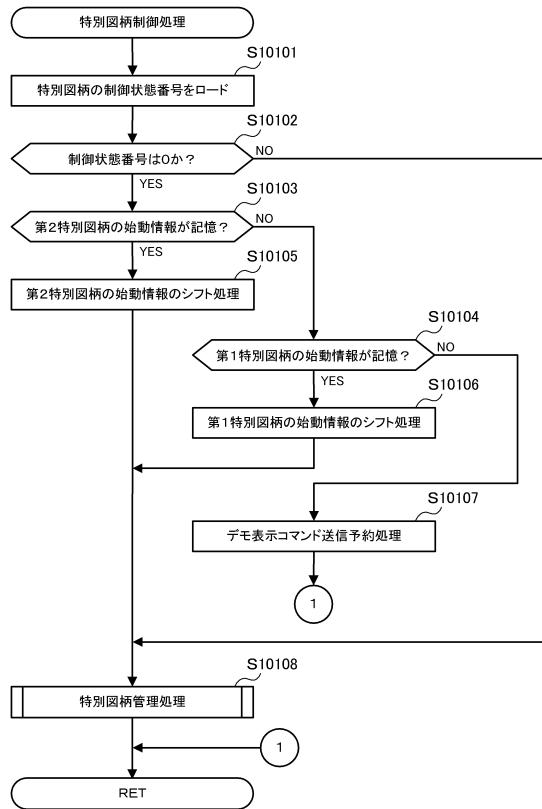


30

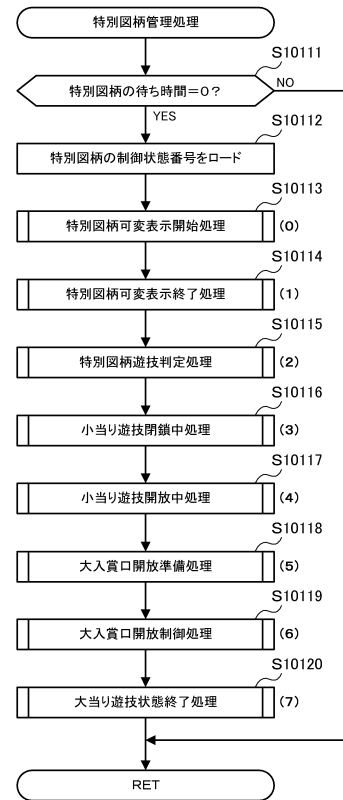
40

50

【図 4 2 3】



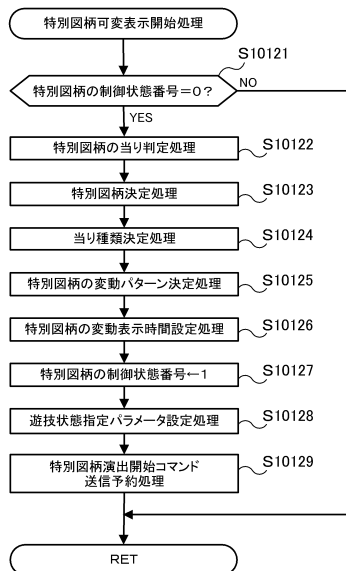
【図 4 2 4】



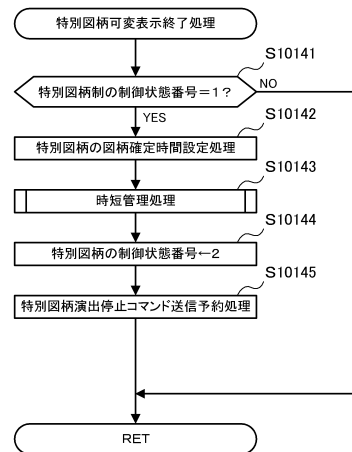
10

20

【図 4 2 5】



【図 4 2 6】

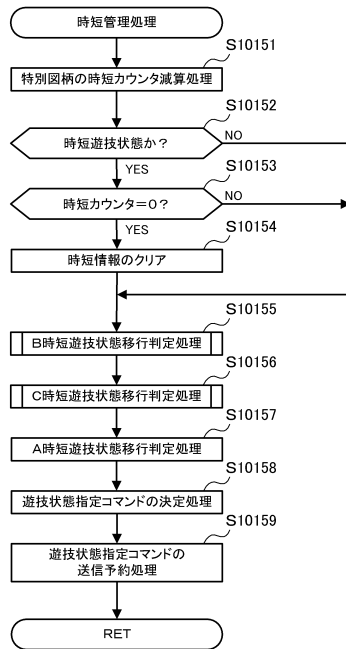


30

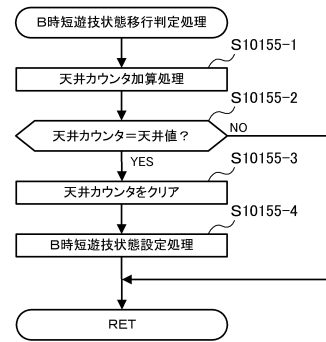
40

50

【図 4 2 7】



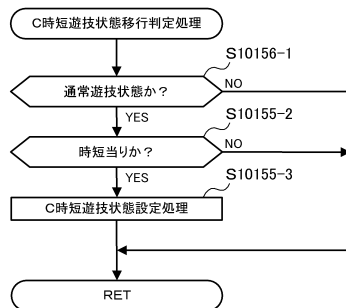
【図 4 2 8】



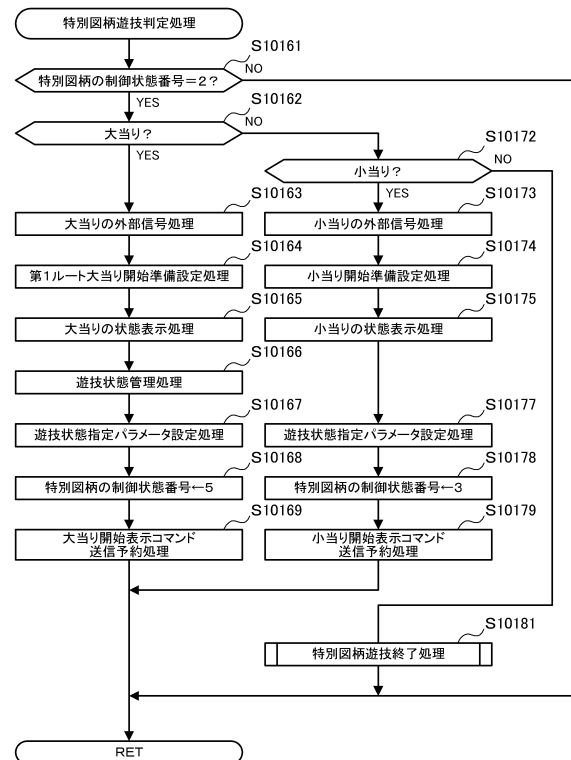
10

20

【図 4 2 9】



【図 4 3 0】

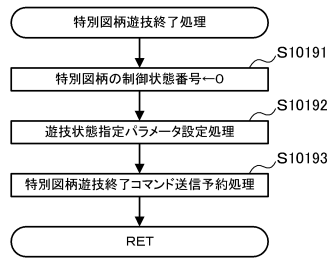


30

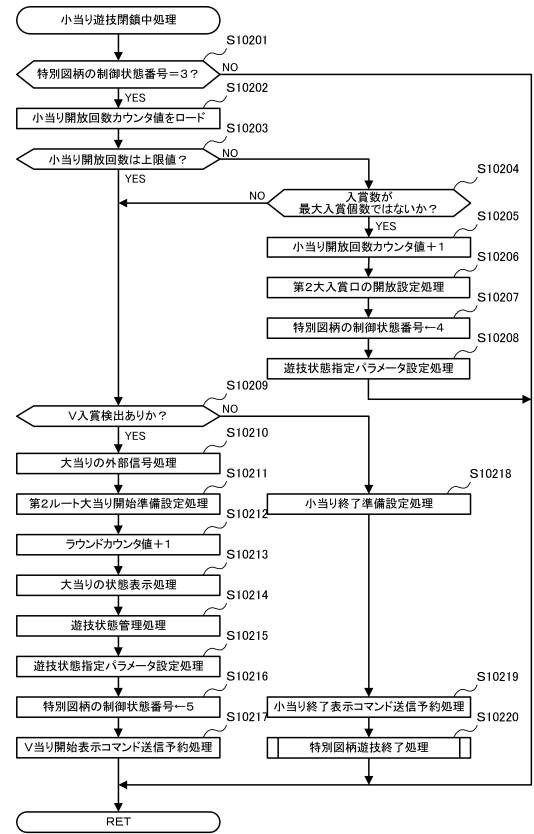
40

50

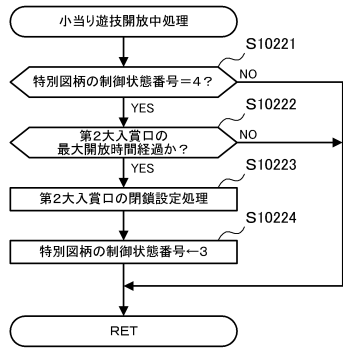
【図 4 3 1】



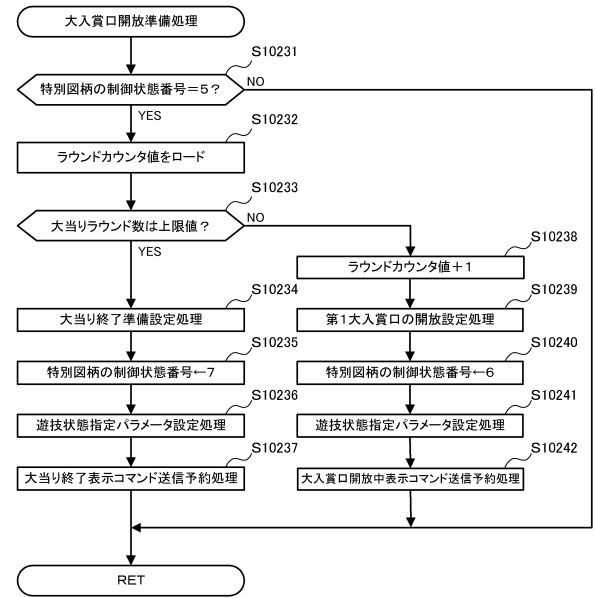
【図 4 3 2】



【図 4 3 3】



【図 4 3 4】



10

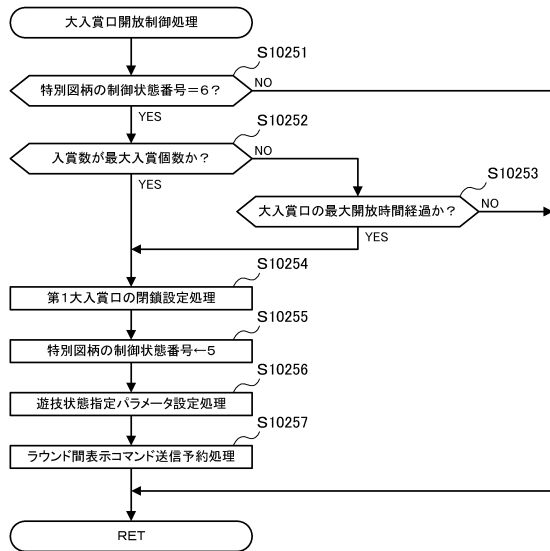
20

30

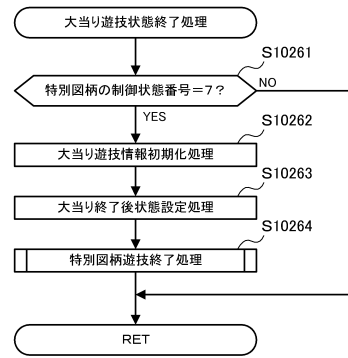
40

50

【図 4 3 5】



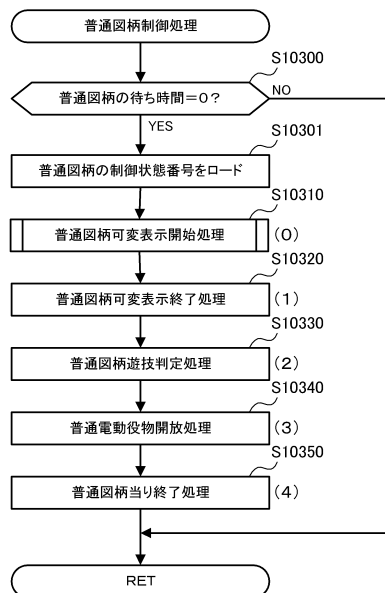
【図 4 3 6】



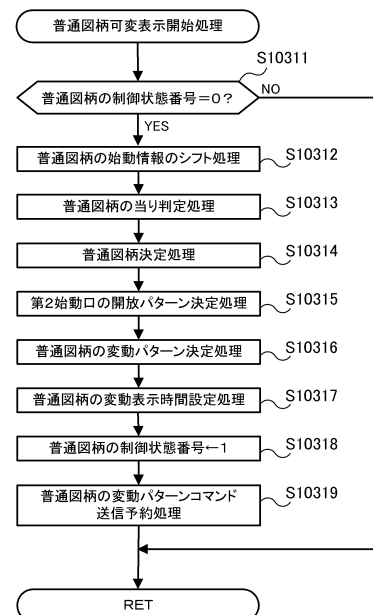
10

20

【図 4 3 7】



【図 4 3 8】

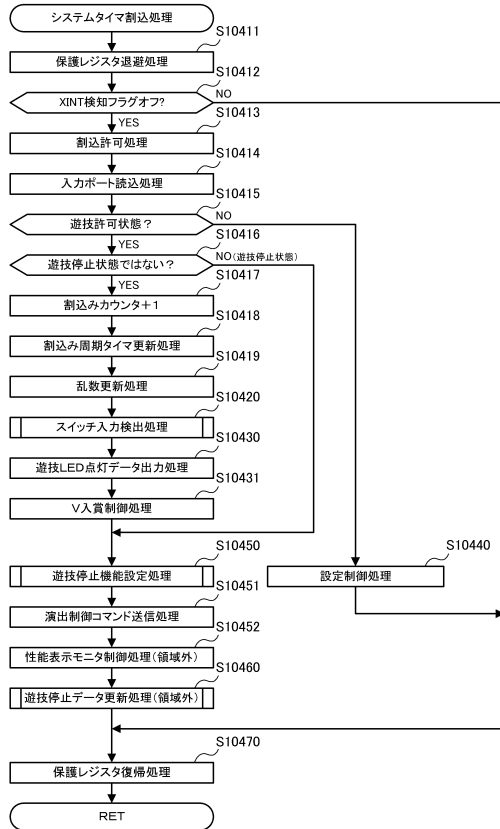


30

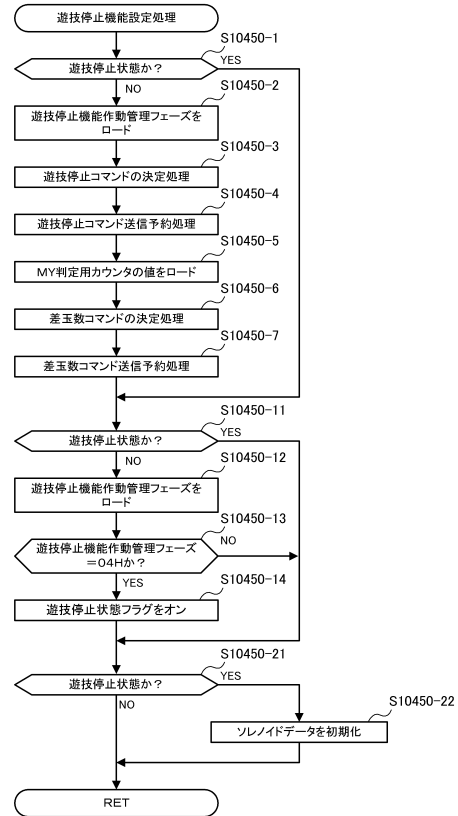
40

50

【図 4 3 9】



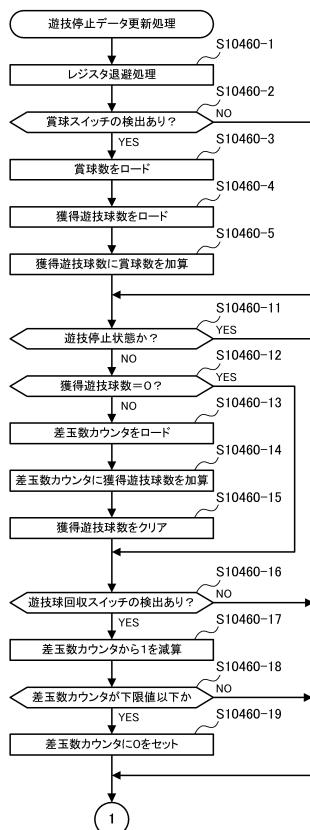
【図 4 4 0】



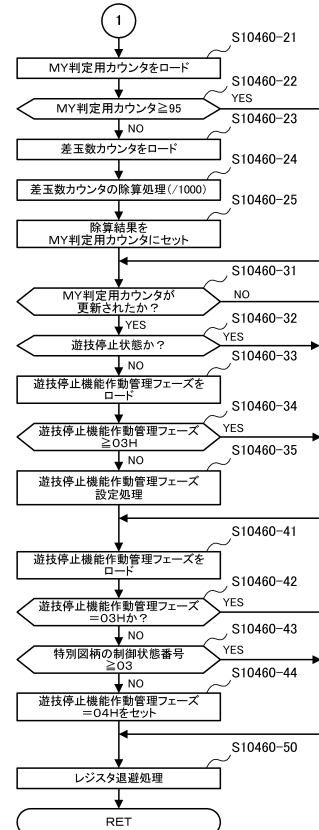
10

20

【図 4 4 1】



【図 4 4 2】

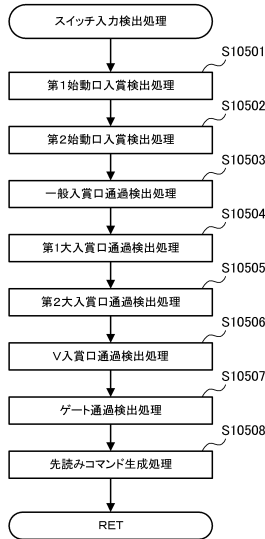


30

40

50

【図 4 4 3】



【図 4 4 4】

演出モード決定テーブル

遊技状態 (遊技状態指定コマンド)	モード移行条件	演出 モード情報	備考
通常遊技状態	-	00H	チャンス演出モード
第1時短遊技状態	-	01H	一般演出モード
第2時短遊技状態	-	0FH	戦国タイム演出モード
第3時短遊技状態	第2特別図柄の始動情報なし	10H	天国演出モード
	第2特別図柄の始動情報あり	0FH	戦国タイム演出モード
第4時短遊技状態	-	0FH	戦国タイム演出モード
第5時短遊技状態	-	0FH	戦国タイム演出モード
第6時短遊技状態	第2特別図柄の始動情報なし	01H	一般演出モード
	第2特別図柄の始動情報あり	0FH	戦国タイム演出モード

10

20

【図 4 4 5】

(a) チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZ

特別図柄の 変動パターンコマンド	先読みフラグ	選択率 (第1乱数値)	演出パターン	備考
83H01H (大当り)	-	-	図柄演出パターンCZ01	ノーマルリーチ(大当り)
83H02H (大当り)	-	-	図柄演出パターンCZ02	スーパーリーチ(大当り)
83H03H (大当り)	-	-	図柄演出パターンCZ03	超スーパーリーチ(大当り)
83HC1H (時短当り、z10)	00H	80%	図柄演出パターンCZ10	白カード演出(モード移行1)
	01H	20%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出(モード移行1)
83HC2H (時短当り、z20)	00H	40%	図柄演出パターンCZ12	白カード演出(RUSH移行)
	01H	60%	図柄演出パターンCZ13	赤カード演出(RUSH移行)
83HC3H (時短当り、z20)	00H	40%	図柄演出パターンCZ20	RUSH突入演出A(成功)
	01H	60%	図柄演出パターンCZ21	RUSH突入演出B(成功)
83HC4H (時短当り、z30)	00H	20%	図柄演出パターンCZ10	白カード演出(モード移行1)
		60%	図柄演出パターンCZ14	白カード演出(モード移行2)
		5%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出(モード移行1)
	01H	15%	図柄演出パターンCZ15	赤カード演出(モード移行2)
		25%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出(モード移行1)
		75%	図柄演出パターンCZ15	赤カード演出(モード移行2)
83HC0H (ハズレ)	00H	80%	図柄演出パターンCZ22	RUSH突入演出A(失敗)
	01H	20%	図柄演出パターンCZ23	RUSH突入演出B(失敗)
83H04H (ハズレ)	-	-	図柄演出パターンCZ04	ノーマルリーチ(ハズレ)
83H05H (ハズレ)	-	-	図柄演出パターンCZ05	スーパーリーチ(ハズレ)
83H06H (ハズレ)	-	-	図柄演出パターンCZ06	超スーパーリーチ(ハズレ)
83H00H (ハズレ)	-	-	図柄演出パターンCZ07	通常変動(ハズレ)

(b) 一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNR

特別図柄の 変動パターンコマンド	演出パターン	備考
83H01H (大当り)	図柄演出パターンNR01	ノーマルリーチ(大当り)
83H02H (大当り)	図柄演出パターンNR02	スーパーリーチ(大当り)
83H03H (大当り)	図柄演出パターンNR03	超スーパーリーチ(大当り)
83H04H (ハズレ)	図柄演出パターンNR04	ノーマルリーチ(ハズレ)
83H05H (ハズレ)	図柄演出パターンNR05	スーパーリーチ(ハズレ)
83H06H (ハズレ)	図柄演出パターンNR06	超スーパーリーチ(ハズレ)
83H00H (ハズレ)	図柄演出パターンNR07	通常変動(ハズレ)

【図 4 4 6】

天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTE

特別図柄の 変動パターンコマンド	演出パターン	備考
83H01H (大当り)	図柄演出パターンTE01	ノーマルリーチ(大当り)
83H02H (大当り)	図柄演出パターンTE02	スーパーリーチ(大当り)
83H03H (大当り)	図柄演出パターンTE03	超スーパーリーチ(大当り)
83H04H (ハズレ)	図柄演出パターンTE04	ノーマルリーチ(ハズレ)
83H05H (ハズレ)	図柄演出パターンTE05	スーパーリーチ(ハズレ)
83H06H (ハズレ)	図柄演出パターンTE06	超スーパーリーチ(ハズレ)
83H00H (ハズレ)	図柄演出パターンTE07	通常変動(ハズレ)

30

40

50

【図 4 4 7】

戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRU				
特別図柄の 変動パターンコマンド	選択率 (第1乱数値)	演出パターン	備考	
83H21H (大当り)	-	図柄演出パターンRU01	戦国タイム演出(大当り)	
	-	図柄演出パターンRU02	戦国タイム演出(ハズレ)	
	-	図柄演出パターンRU03	戦国タイム演出(ハズレ)	
	25%	図柄演出パターンRU11	戦国タイム演出(大当り) キャラZ1	
	75%	図柄演出パターンRU12	戦国タイム演出(大当り) キャラZ2	
	25%	図柄演出パターンRU13	戦国タイム演出(小当り) キャラZ1	
	75%	図柄演出パターンRU14	戦国タイム演出(小当り) キャラZ2	
	50%	図柄演出パターンRU15	戦国タイム演出(ハズレ) キャラZ1	
	50%	図柄演出パターンRU16	戦国タイム演出(ハズレ) キャラZ2	
	25%	図柄演出パターンRU21	戦国タイム演出(大当り) キャラA	
	75%	図柄演出パターンRU22	戦国タイム演出(大当り) キャラB	
	25%	図柄演出パターンRU23	戦国タイム演出(小当り) キャラA	
84H24H (小当り)	75%	図柄演出パターンRU24	戦国タイム演出(小当り) キャラB	
	25%	図柄演出パターンRU23	戦国タイム演出(小当り) キャラA	
84H25H (小当り)	75%	図柄演出パターンRU24	戦国タイム演出(小当り) キャラB	
	50%	図柄演出パターンRU25	戦国タイム演出(ハズレ) キャラA	
84H26H (ハズレ)	50%	図柄演出パターンRU26	戦国タイム演出(ハズレ) キャラB	
	-	図柄演出パターンRU27	戦国タイム演出(ハズレ) 短縮変動	
84H30H (ハズレ)	-	図柄演出パターンRU28	戦国タイム演出(ハズレ) 短縮変動	

【図 4 4 8】

テロップ演出パターン決定テーブル			
普通図柄の 変動パターンコマンド	選択率 (第2乱数値)	テロップ演出パターン	備考
85H20H (開放せず)	90%	-	演出を実行しません
	10%	テロップ演出パターンK01	テロップ演出(ハズレ)
85H21H (ショート開放)	-	-	演出を実行しません
85H21H (ショート開放)	50%	-	演出を実行しません
	50%	テロップ演出パターンK02	テロップ演出(ハズレ)
85H23H (ロング開放)	-	テロップ演出パターンK01	テロップ演出(開放)

上記以外の普通図柄の変動パターンコマンドは、テロップ演出パターンを決定しません

10

20

【図 4 4 9】

(a) 通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1						
特別図柄 の種類	先読みコマンド			選択率 (第3乱数値)	先読み演出パターン	備考
	パラメータ1 (当選情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)			
1 (第1特別図柄)	1 (大当り)	1~3 (大当り図柄1~3)	01H (ノーマル)	-	-	-
			02H,03H (スーパース)	25%	-	-
			02H,03H (スーパース)	75%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
		8 (時短図柄10)	01H (カード演出)	01H	70%	-
	01H			30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
	C2H (カード演出)			30%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
	2 (時短当り)		9 (時短図柄20)	02H (カード演出)	30%	先読み演出パターンZ02
		02H (カード演出)		10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
		03H (RUSH突入演出)		30%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
		0 (ハズレ)	A (時短図柄30)	04H (RUSH突入演出)	30%	先読み演出パターンZ02
	04H (RUSH突入演出)			10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
	04H, 04H (通常変動, ノーマル)			30%	先読み演出パターンZ03	モード移行ゾーンの実行
0 (ハズレ)	0 (ハズレ図柄)		05H,06H (スーパース)	60%	-	-
		05H,06H (スーパース)	40%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行	
		00H (RUSH突入演出)	70%	-	-	
	2 (第2特別図柄)	ALL	ALL	00H (RUSH突入演出)	10%	先読み演出パターンZ01
00H (RUSH突入演出)				10%	先読み演出パターンZ02	RUSH期待ゾーンの実行
				10%	先読み演出パターンZ03	先読み演出を実行しません
(b) 一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ2						
特別図柄 の種類	先読みコマンド			選択率 (第3乱数値)	先読み演出パターン	備考
	パラメータ1 (当選情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)			
1 (第1特別図柄)	1 (大当り)	1~3 (大当り図柄1~3)	01H (ノーマル)	-	-	-
			02H,03H (スーパース)	25%	-	-
			02H,03H (スーパース)	75%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
	0 (ハズレ)	0 (ハズレ図柄)	00H, 04H (通常変動, ノーマル)	-	-	-
			05H,06H (スーパース)	60%	-	-
			05H,06H (スーパース)	40%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
2 (第2特別図柄)	ALL	ALL	ALL	-	-	先読み演出を実行しません

【図 4 5 0】

先読み演出の禁止条件設定テーブル			
先読み演出	禁止条件	成立条件の内容	
すべての 先読み演出	共通禁止条件1	第2特別図柄の保留図数があるとき	
	共通禁止条件2	第2特別図柄の保留期間中(第2特別図柄の可変表示中)のとき	
モード移行ゾーン RUSH期待ゾーン	共通禁止条件3	既に先読み演出が実行中のとき	
	固有禁止条件1	それ以前の保留記憶に大当りの始動情報が記憶されているとき	
	固有禁止条件2	それ以前の保留記憶に時短当りかつ時短図柄20の始動情報が記憶されているとき	

30

40

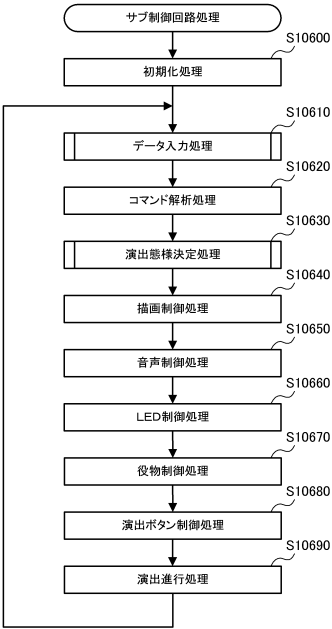
50

【図 4 5 1】

第1遊技停止予告終了判定テーブル

第1遊技停止予告終了条件	
終了条件1	通常遊技状態（大当り遊技状態を除く）
終了条件2	第1時短遊技状態（一般遊技状態）
終了条件3	第3時短遊技状態（一般遊技状態）
終了条件4	第6時短遊技状態（一般遊技状態）

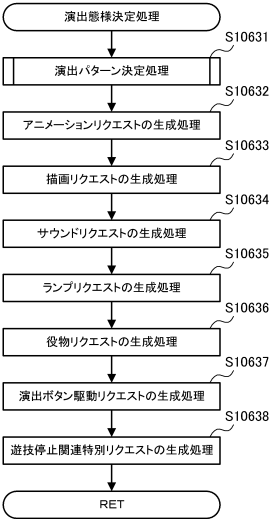
【図 4 5 2】



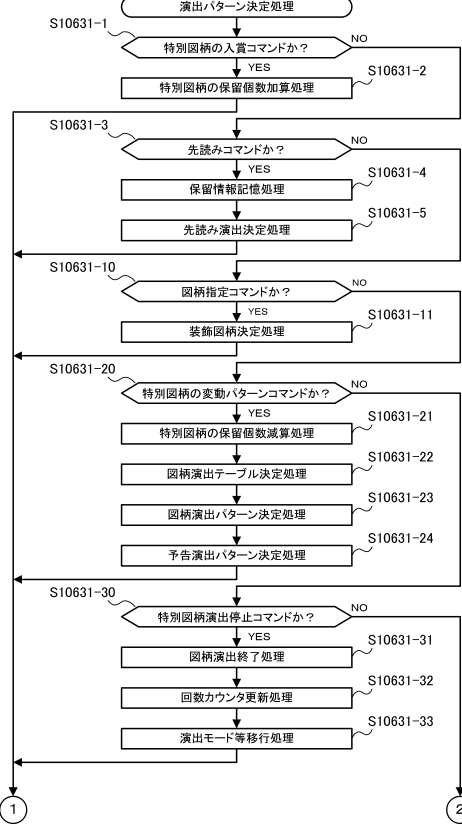
10

20

【図 4 5 3】



【図 4 5 4】

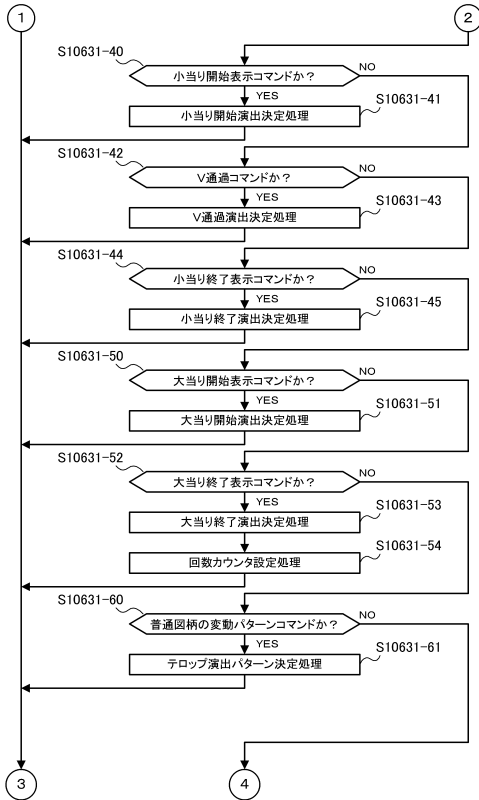


30

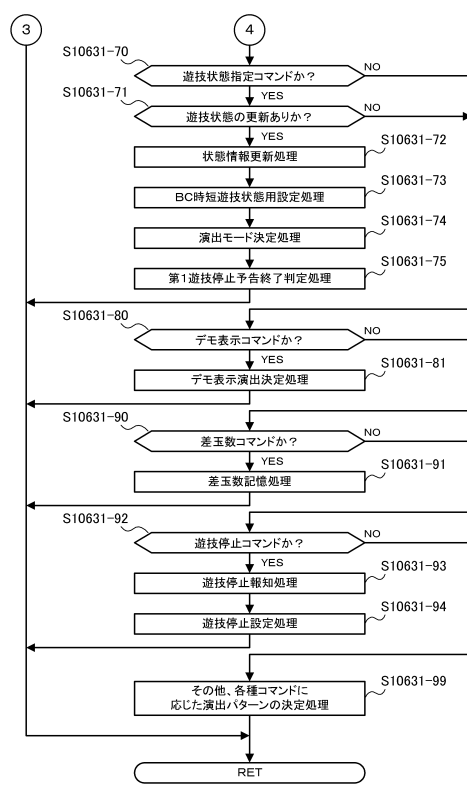
40

50

【図 4 5 5】



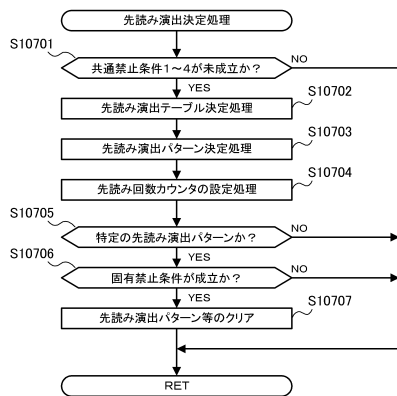
【図 4 5 6】



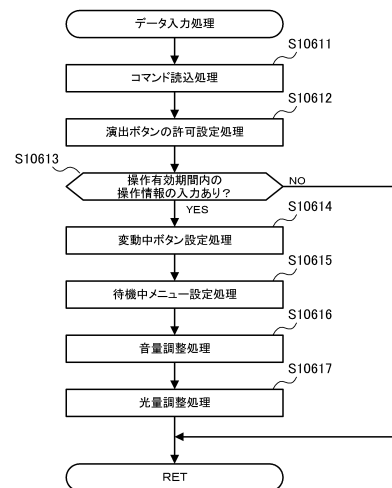
10

20

【図 4 5 7】



【図 4 5 8】

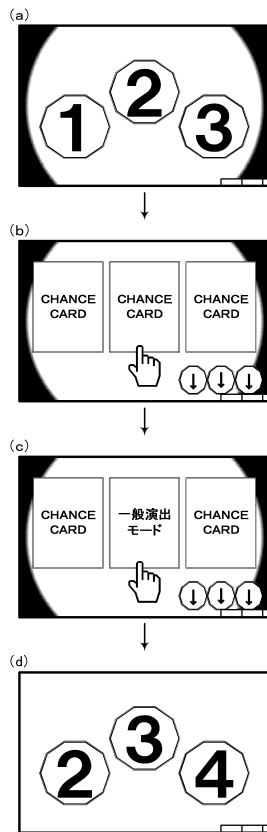


30

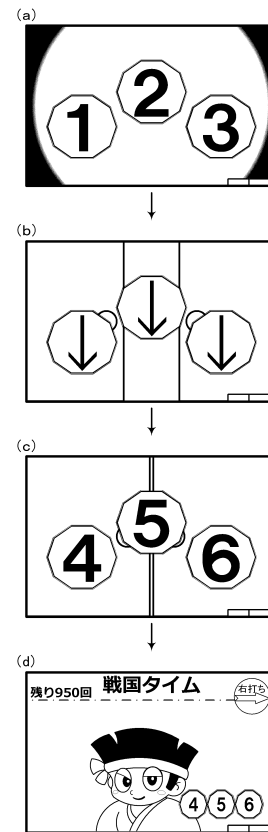
40

50

【図 4 6 3】



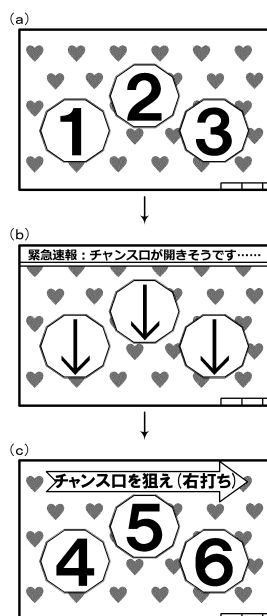
【図 4 6 4】



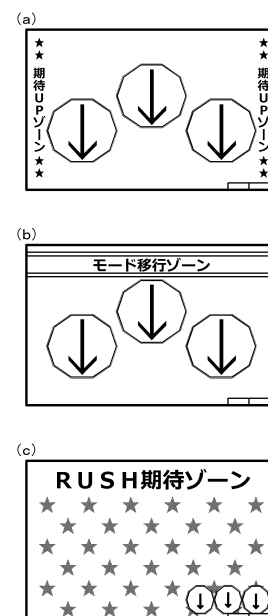
10

20

【図 4 6 5】



【図 4 6 6】

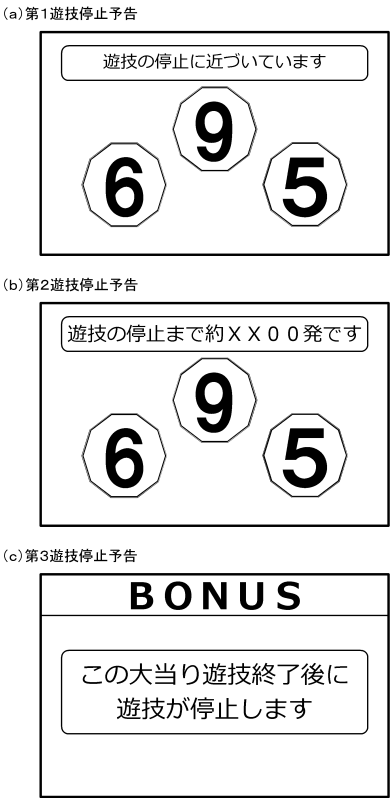


30

40

50

【図 4 6 7】



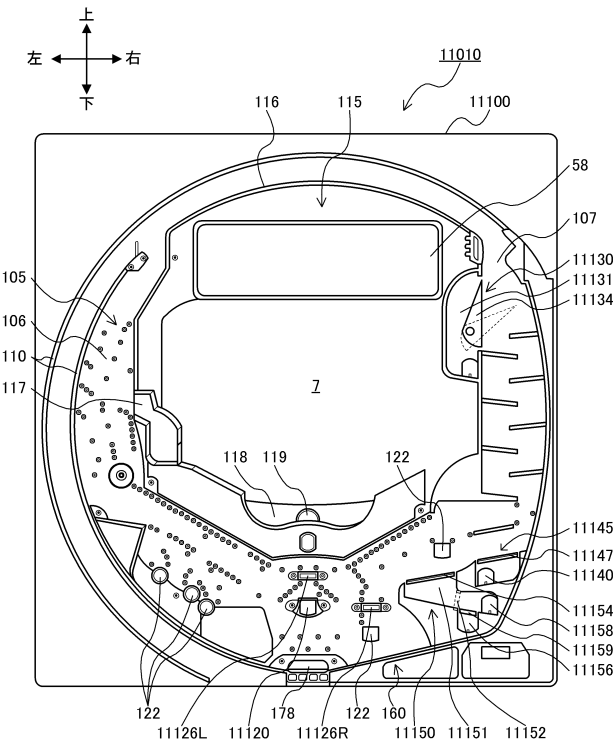
【図 4 6 8】



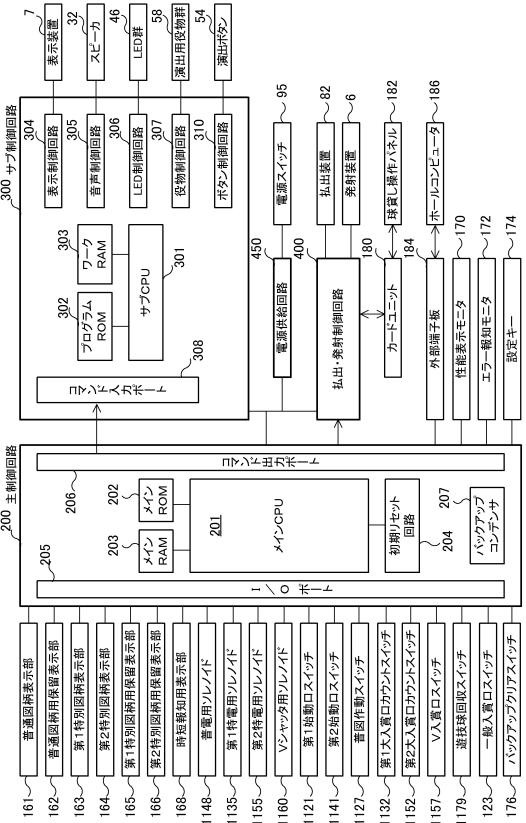
10

20

【図 4 6 9】



【図 4 7 0】



30

40

50

【図 4 7 1】

特別図柄の当り判定テーブル

(a)通常遊技状態

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205 (1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅1313 (206-1518)	1/49.9	時短当り判定値データ
	幅64018 (上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205 (1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65330 (206-65535)	1/1.004	小当り判定値データ
	幅1 (0)	(略)	ハズレ判定値データ

(b)時短遊技状態

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205 (1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65253 (上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205 (1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65330 (206-65535)	1/1.004	小当り判定値データ
	幅1 (0)	(略)	ハズレ判定値データ

【図 4 7 2】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	特別図柄の 選択図柄	図柄指定 コマンド	備考 (略称)
第1 特別図柄	大当り判定値データ	0～59	60%	z1	zA1	第1特別図柄大当り図柄1
		60～79	20%	z2	zA2	第1特別図柄大当り図柄2
		70～99	20%	z3	zA3	第1特別図柄大当り図柄3
	時短当り判定値データ	0～29	30%	z10	zA10	第1特別図柄 時短図柄10
		30～49	20%	z11	zA11	第1特別図柄 時短図柄11
		50～69	20%	z12	zA12	第1特別図柄 時短図柄12
		70～84	15%	z20	zA20	第1特別図柄 時短図柄20
		85～99	15%	z30	zA30	第1特別図柄 時短図柄30
	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	zA4	第2特別図柄大当り図柄1
		0～79	80%	z5	zA5	第2特別図柄小当り図柄1
		80～89	10%	z6	zA6	第2特別図柄小当り図柄2
第2特別図柄	小当り判定値データ	90～99	10%	z7	zA7	第2特別図柄小当り図柄3

【図 4 7 3】

大当り種類決定テーブル

特別図柄の 選択図柄	大当り遊技状態の開放態様										備考 (略称)	
	第1大入賞口の開放パターン											
	最大 ラウンド数	OP 待ち時間	1R最大 開放時間	1R 閉鎖時間	2R最大 開放時間	2R 閉鎖時間	・・・	最終R最大 開放時間	最終R 閉鎖時間	ED 待ち時間		
z1	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	・・・	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄 大当り図柄1	
z2	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	・・・	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄 大当り図柄2	
z3	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	・・・	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄 大当り図柄3	
z4	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	・・・	28.0s	2.0s	1.0s	第2特別図柄 大当り図柄1	
z5	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	・・・	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後	
z6	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	・・・	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後	
z7	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	・・・	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後	

【図 4 7 4】

小当り種類決定テーブル

特別図柄の 選択図柄	小当り遊技状態の開放態様										備考 (略称)	
	第2大入賞口の開放パターン											
	最大 開放回数	OP 待ち時間	1回目 開放時間	1回目 閉鎖時間	・・・	16回目 開放時間	16回目 閉鎖時間	ED 待ち時間	ED 閉鎖時間	V入賞口の開放パターン		
z5	16回	2.0s	0.1s	2.0s	・・・	0.1s	1.0s	2.0s	2.0s	2.1s	第2特別図柄 小当り図柄1	
z6	16回	2.0s	0.1s	2.0s	・・・	0.1s	1.0s	2.0s	2.0s	2.1s	第2特別図柄 小当り図柄2	
z7	16回	2.0s	0.1s	2.0s	—	—	—	2.0s	2.0s	2.1s	第2特別図柄 小当り図柄3	

10

20

30

40

50

【図 4 7 5】

遊技状態関連設定テーブル

(a) 大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1

特別図柄の 選択図柄	遊技状態の設定				備考
	状態フラグ	音電 作動パターン	時短終了条件		
			特別図柄の 可変表示回数	普通図柄の 可変表示回数	
z^1 第1特別図柄 大当り図柄1	1	02	10000	120	第1のルート大当りの80% 第5時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)
z^2 第1特別図柄 大当り図柄2	0	00	-	-	第1のルート大当りの20% 通常遊技状態に移行
z^3 第1特別図柄 大当り図柄3	0	00	-	-	第1のルート大当りの20% 通常遊技状態に移行
z^4 第2特別図柄 大当り図柄1	1	02	10000	120	第1のルート大当りの100% 第5時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)
z^5 第2特別図柄 小当り図柄1	1	02	10000	120	第2のルート大当りの80% 第5時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)
z^6 第2特別図柄 小当り図柄2	0	00	-	-	第2のルート大当りの10% 通常遊技状態に移行
z^7 第2特別図柄 小当り図柄3	0	00	-	-	第2のルート大当りの10% 通常遊技状態に移行

(b) 時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2

特別図柄の 選択図柄	遊技状態の設定				備考
	状態フラグ	音電 作動パターン	時短終了条件		
			特別図柄の 可変表示回数	普通図柄の 可変表示回数	
z10 第1特別図柄,時短図柄10	3	00	50	-	第1時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z11 第1特別図柄,時短図柄11	3	00	100	-	第1時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z12 第1特別図柄,時短図柄12	3	00	150	-	第1時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z20 第1特別図柄,時短図柄20	3	02	-	950	第2時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)
z30 第1特別図柄,時短図柄30	3	01	950	-	第3時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)

(c) 特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3

特別図柄の可変表示回数	遊技状態の設定				備考
	状態フラグ	音電 作動パターン	時短終了条件		
			特別図柄の 可変表示回数	普通図柄の 可変表示回数	
950回	2	02	-	950	第4時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)

【図 4 7 7】

(a) 特別図柄の変動パターンテーブルJ1(第1時短遊技状態、第3時短遊技状態：一般遊技状態 N>10)

特別図柄 の種類	当落	特別図柄の 選択図柄	リチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z1、z2、z3	0~249	0~9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10~49	02H	83H02H	45000	スーパリーチ(大当り)
				50~99	03H	83H03H	65000	超スーパリーチ(大当り)
	ハズレ	-	0~25	0~59	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				60~89	05H	83H05H	40000	スーパリーチ(ハズレ)
				90~99	06H	83H06H	60000	超スーパリーチ(ハズレ)
				26~249	0~99	00H	83H00H	12000
	大当り	z4	-	-	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z5、z6、z7	-	-	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	-	-	-	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出
第2 特別図柄								

(b) 特別図柄の変動パターンテーブルJ2(第1時短遊技状態、第3時短遊技状態：一般遊技状態 0<N≤10)

特別図柄 の種類	当落	特別図柄の 選択図柄	リチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z1, z2, z3	0~249	0~9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10~49	02H	83H02H	45000	スーパリーチ(大当り)
				50~99	03H	83H03H	65000	超スーパリーチ(大当り)
	ハズレ	-	0~25	0~59	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				60~89	05H	83H05H	40000	スーパリーチ(ハズレ)
				90~99	06H	83H06H	60000	超スーパリーチ(ハズレ)
				26~249	0~99	10H	83H10H	15000
第2 特別図柄	大当り	z4	-	-	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z5, z6, z7	-	-	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	-	-	-	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

(c) 特別図柄の変動パターンテーブルJ3(第1時短遊技状態、第3時短遊技状態：一般遊技状態 N=0)

特別図柄 の種類	当落	特別図柄の 選択図柄	リチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z^1, z^2, z^3	-	-	0FH	83H0FH	35000	全回転リーチ(大当り)
	ハズレ	-	-	-	11H	83H11H	20000	モード移行演出
第2 特別図柄	大当り	z^4	-	-	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z^5, z^6, z^7	-	-	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	-	-	-	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

【図 4 7 6】

(a) 特別図柄の変動パターンテーブルT(通常遊技状態)

特別図柄 の種類	当落	特別図柄の 選択図柄	リチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z^1, z^2, z^3	0~249	0~9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10~49	02H	83H02H	45000	スーパリーチ(大当り)
				50~99	03H	83H03H	65000	超スーパリーチ(大当り)
	時短当り	$z^{10} \sim z^{12}$	-	-	01H	83HC1H	15000	カード演出(モード移行1)
				0~49	02H	83HC2H	15000	カード演出(RUSH)
				50~99	03H	83HC3H	25000	RUSH突入演出(成功)
	ハズレ	-	0~25	-	04H	83HC4H	15000	カード演出(モード移行2)
				0~49	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				50~59	00H	83HC0H	25000	RUSH突入演出(失敗)
				60~89	05H	83H05H	40000	スーパリーチ(ハズレ)
第2 特別図柄	大当り	z^4	-	-	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z^5, z^6, z^7	-	-	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	-	-	-	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

(b) 時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2

特別図柄の 選択図柄	遊技状態の設定				備考
	状態フラグ	音電 作動パターン	時短終了条件		
			特別図柄の 可変表示回数	普通図柄の 可変表示回数	
z^{10} 第1特別図柄 時短図柄10	3	00	50	-	第1時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z^{11} 第1特別図柄 時短図柄11	3	00	100	-	第1時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z^{12} 第1特別図柄 時短図柄12	3	00	150	-	第1時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)
z^{20} 第1特別図柄 時短図柄20	3	02	-	950	第2時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)
z^{30} 第1特別図柄 時短図柄30	3	01	950	-	第3時短遊技状態に移行 (一般遊技状態に移行)

(c) 特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3

特別図柄の可変表示回数	遊技状態の設定				備考
	状態フラグ	音電 作動パターン	時短終了条件		
			特別図柄の 可変表示回数	普通図柄の 可変表示回数	
950回	2	02	-	950	第4時短遊技状態に移行 (RUSH遊技状態に移行)

【図 4 7 8】

(a) 特別図柄の変動パターンテーブルJ4(第2時短遊技状態、第4時短遊技状態：RUSH遊技状態)

特別図柄 の種類	当落	特別図柄の 選択図柄	変動 パターン	変動パターン コマンド	特別図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z^1, z^2, z^3	21H	83H21H	5000	短縮変動(大当り)
	ハズレ	-	20H	83H20H	1000	短縮変動(ハズレ)
第2 特別図柄	大当り	z^4	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z^5, z^6, z^7	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
ハズレ	-	-	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

(b) 特別図柄の変動パターンテーブルJ5(第5時短遊技状態：RUSH遊技状態)

特別図柄 の種類	当落	特別図柄の 選択図柄	変動 パターン	変動パターン コマンド	特別図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
第1 特別図柄	大当り	z^1, z^2, z^3	31H	83H31H	3000	短縮変動(大当り)
	ハズレ	-	30H	83H30H	500	短縮変動(ハズレ)
第2 特別図柄	大当り	z^4	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z^5, z^6, z^7	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
ハズレ	-	-	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

10

20

30

40

50

【図 4 7 9】

特別図柄の先読み関連データ

(a)先読み実行対応テーブル			
状態	第1特別図柄	第2特別図柄	
通常遊技状態	○	○	
時短遊技状態	×	○	
大当り遊技状態	×	○	
小当り遊技状態	×	○	

(b)先読みコマンドの構成			
特別図柄の種類	パラメータ1 (当落情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)

(c)パラメータ1の設定テーブル	
設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1
通常遊技状態時の時短当り	2

(d)パラメータ2の設定テーブル	
設定内容(図柄情報)	データ
ー 第1特別図柄 ハズレ、第2特別図柄 ハズレ	0
z1 第1特別図柄 大当り図柄1	1
z2 第1特別図柄 大当り図柄2	2
z3 第1特別図柄 大当り図柄3	3
z4 第2特別図柄 大当り図柄1	4
z5 第2特別図柄 小当り図柄1	5
z6 第2特別図柄 小当り図柄2	6
z7 第2特別図柄 小当り図柄3	7
z10 第1特別図柄 時短図柄10	8
z11 第1特別図柄 時短図柄11	8
z12 第1特別図柄 時短図柄12	8
z20 第1特別図柄 時短図柄20	9
z30 第1特別図柄 時短図柄30	A

(e)パラメータ3の設定テーブル	
設定内容	データ
特別図柄の変動パターン番号	0～FFH

【図 4 8 0】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄の当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	普通図柄の 当落判定値データ
幅957(0～956)	1/68.5	普通図柄当り判定値データ
幅64579(957～65535)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

10

20

【図 4 8 1】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～100)	選択率	普通図柄の 選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～75	76/101	f1
	76～100	35/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

30

【図 4 8 2】

第2始動口の開放パターン決定テーブル									
遊技状態 (番電作動パターン)	普通図柄の 選択図柄	第2始動口の 開放パターン	第2始動口の開放パターン(ms)の動作				エンディング 時間	参考 数値 (ロング開放確率)	
			1回目 開放時間	1回目 ウェイト時間	2回目 開放時間	2回目 ウェイト時間			
通常遊技状態 第1時短遊技状態 (番電作動パターン=00)	f1	91H01H (ショート開放)	72	-	-	-	12	0	
	f2								
第3時短遊技状態 (番電作動パターン=01)	f1	91H01H (ショート開放)	72	-	-	-	12	1/197.6	
	f2	91H02H (ロング開放)	5400	120	72	-	12		
第2時短遊技状態 第4時短遊技状態 第5時短遊技状態 (番電作動パターン=02)	f1	91H02H (ロング開放)	5400	120	72	-	12	1/68.5	
	f2								

40

50

【図 4 8 3】

(a) 普通図柄の変動パターンテーブルF1(通常遊技状態)

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 (0~106)	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1、f2 (ショート開放)	—	01H	85H01H	60000	普通図柄に関する 演出を実行しません
f3 (開放せず)	—	00H	85H00H	69000	普通図柄に関する 演出を実行しません

(b) 普通図柄の変動パターンテーブルF2(第1時短遊技状態:一般遊技状態)

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 (0~106)	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1、f2 (ショート開放)	—	11H	85H11H	30000	普通図柄に関する 演出を実行しません
f3 (開放せず)	—	10H	85H10H	39000	普通図柄に関する 演出を実行しません

(c) 普通図柄の変動パターンテーブルF3(第3時短遊技状態:一般遊技状態)

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 (0~106)	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1 (ショート開放)	0~99	21H	85H21H	12000	普通図柄に関する 演出を実行しません
	100~106	22H	85H22H	15000	テロップ演出(ハズレ)
f2 (ロング開放)	—	23H	85H23H	15000	テロップ演出(開放)
f3 (開放せず)	—	20H	85H20H	12000	普通図柄に関する 演出を実行しません

(d) 普通図柄の変動パターンテーブルF4(第2時短遊技状態:第4時短遊技状態:RUSH遊技状態)

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 (0~106)	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1、f2 (ロング開放)	0~6	33H	85H33H	15000	ノーマルリーチ(当り)
	7~46	34H	85H34H	12000	キャラクター演出(当り)
	47~106	35H	85H35H	40000	バトル演出(当り)
f3 (開放せず)	0~99	30H	85H30H	3500	短縮変動(ハズレ)
	100~105	31H	85H31H	15000	ノーマルリーチ(ハズレ)
	106	32H	85H32H	35000	バトル演出(ハズレ)

(e) 普通図柄の変動パターンテーブルF5(第5時短遊技状態:RUSH遊技状態)

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 (0~106)	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)
f1、f2 (ロング開放)	0~6	33H	85H33H	15000	ノーマルリーチ(当り)
	7~46	34H	85H34H	12000	キャラクター演出(当り)
	47~106	35H	85H35H	40000	バトル演出(当り)
f3 (開放せず)	0~99	40H	85H40H	1000	超短縮変動(ハズレ)
	100~105	31H	85H31H	15000	ノーマルリーチ(ハズレ)
	106	32H	85H32H	35000	バトル演出(ハズレ)

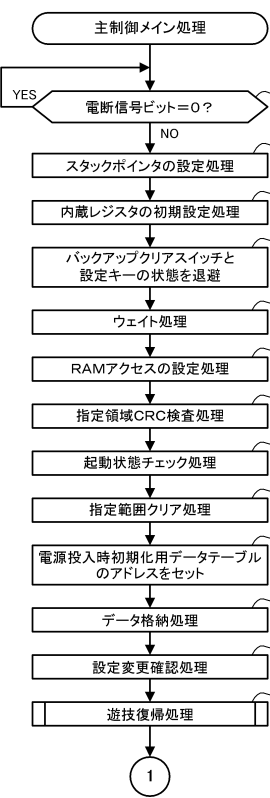
【図 4 8 4】

備考	通知内容		遊技停止コマンド	遊技停止予告開始条件	遊技停止予告発生間隔条件	遊技停止機能制御用フラグ
	通知内容	通知内容				
第1遊技停止予告発生条件が成立するまで継続	第1遊技停止予告	01H	特定の特別図柄z1(第1特別図柄:大当り図柄)の 大当り遊技状態中 特定の特別図柄z4(第2特別図柄:大当り図柄)の 大当り遊技状態中 特定の特別図柄z5(第2特別図柄:小当り図柄)の 大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	特定の特別図柄z1(第1特別図柄:大当り図柄)の 大当り遊技状態中 特定の特別図柄z4(第2特別図柄:大当り図柄)の 大当り遊技状態中 特定の特別図柄z5(第2特別図柄:小当り図柄)の 大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	遊技停止機能制御用フラグ=00H (MY:84999以下) 遊技停止機能制御用フラグ=01H (MY:85000~89999) ※第1の計数範囲 遊技停止機能制御用フラグ=02H (MY:90000~94999) ※第2の計数範囲 遊技停止機能制御用フラグ=03H (MY:95000~)
第2遊技停止予告	第2遊技停止予告	02H	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	遊技停止機能制御用フラグ=02H (MY:95000~)
第3遊技停止予告	第3遊技停止予告	03H	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	遊技停止機能制御用フラグ=03H (MY:95000~)
遊技停止状態解除	遊技停止状態解除	04H	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	遊技停止機能制御用フラグ=04H (MY:95000~)
RAMクリアまで継続	RAMクリアまで継続	04H	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	MYの90000到達時 すべての大当り遊技状態中 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態) 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)	遊技停止機能制御用フラグ=04H (MY:95000~)

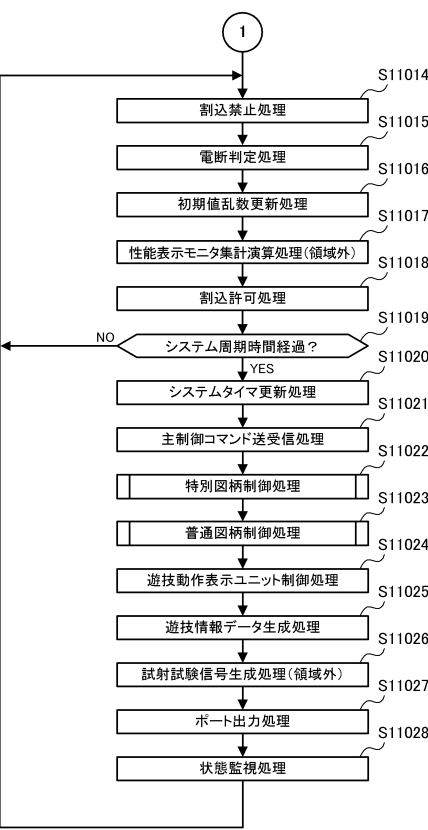
10

20

【図 4 8 5】



【図 4 8 6】

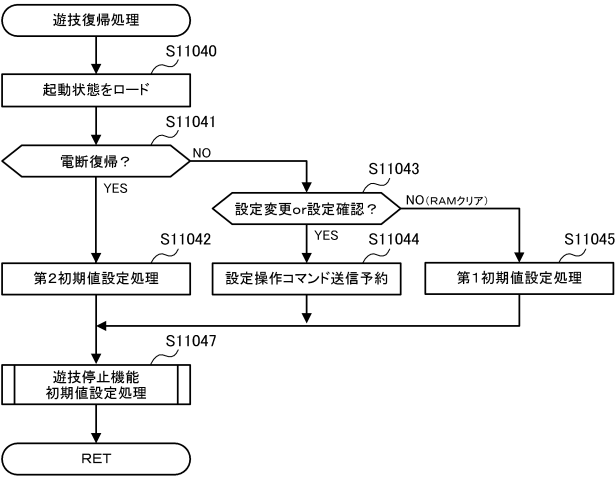


30

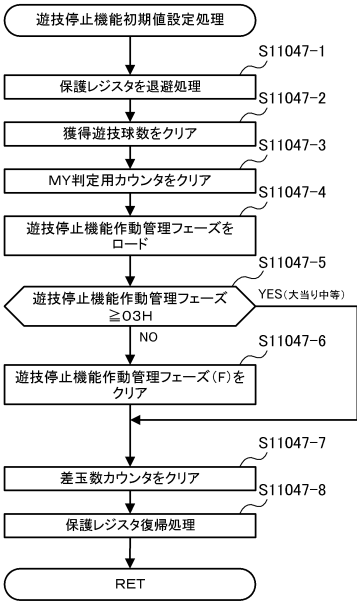
40

50

【図 4 8 7】



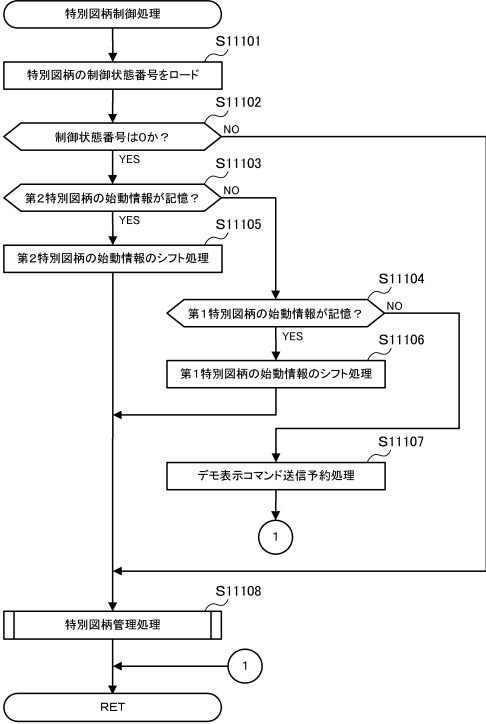
【図 4 8 8】



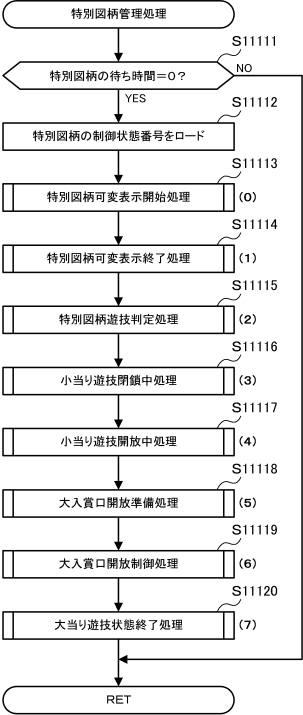
10

20

【図 4 8 9】



【図 4 9 0】

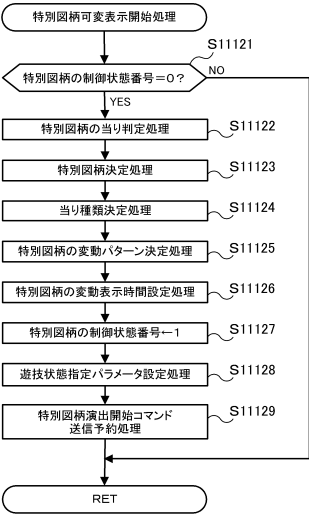


30

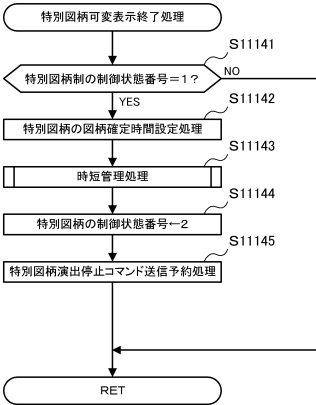
40

50

【図 4 9 1】



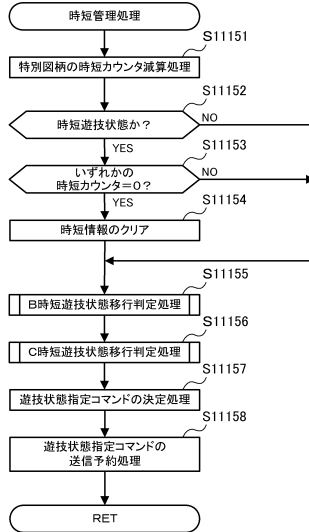
【図 4 9 2】



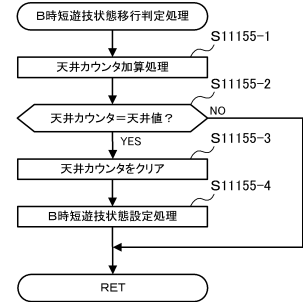
10

20

【図 4 9 3】



【図 4 9 4】

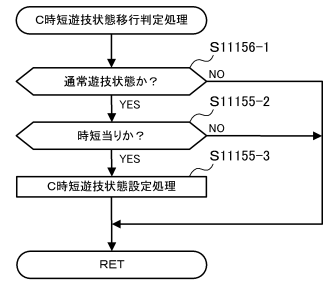


30

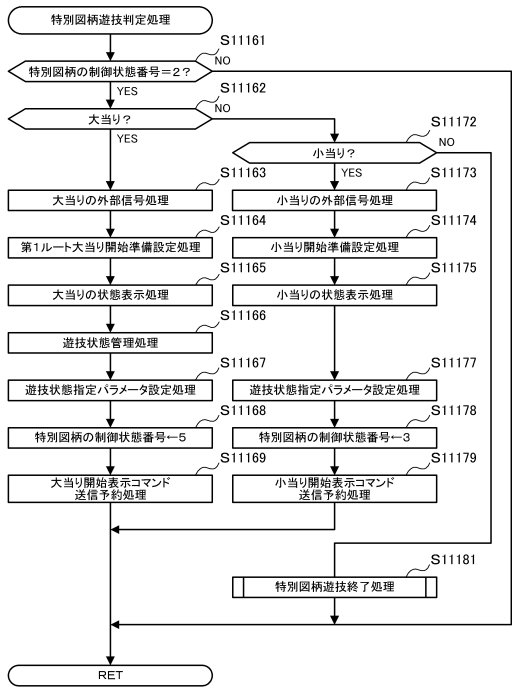
40

50

【図 4 9 5】



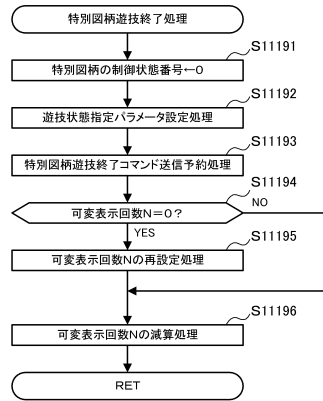
【図 4 9 6】



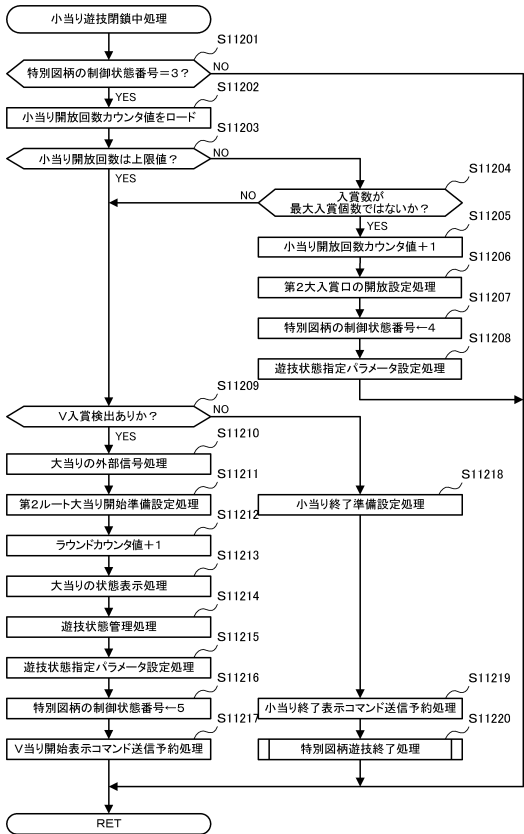
10

20

【図 4 9 7】



【図 4 9 8】

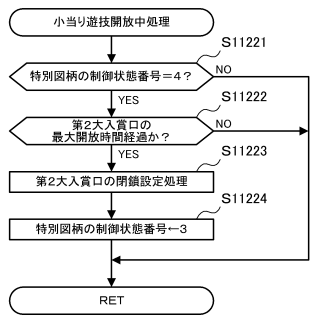


30

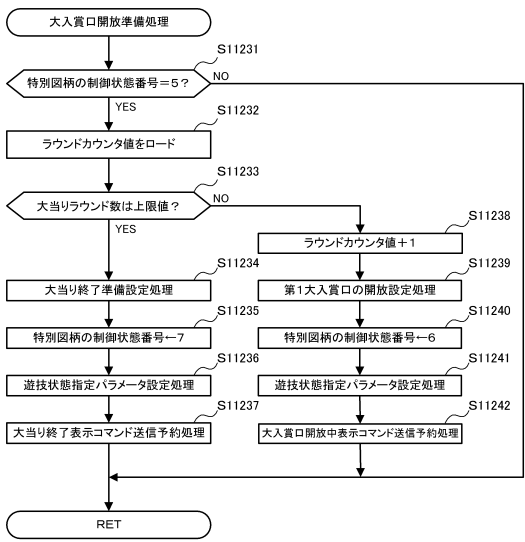
40

50

【図 4 9 9】



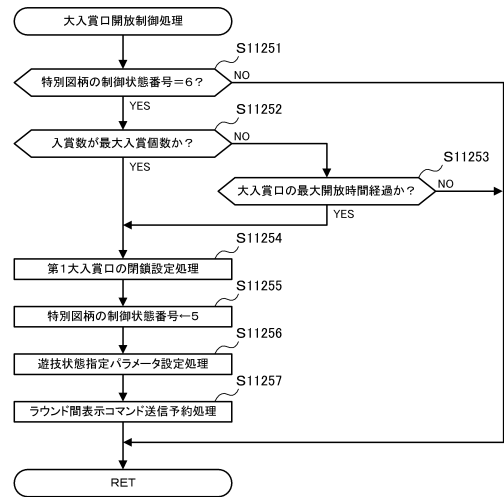
【図 5 0 0】



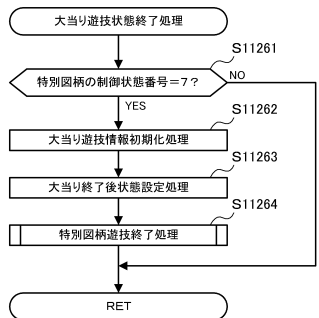
10

20

【図 5 0 1】



【図 5 0 2】

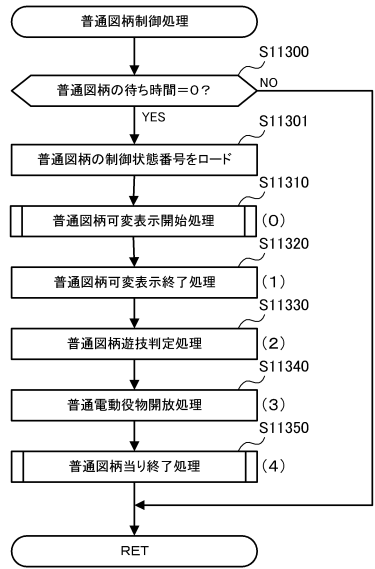


30

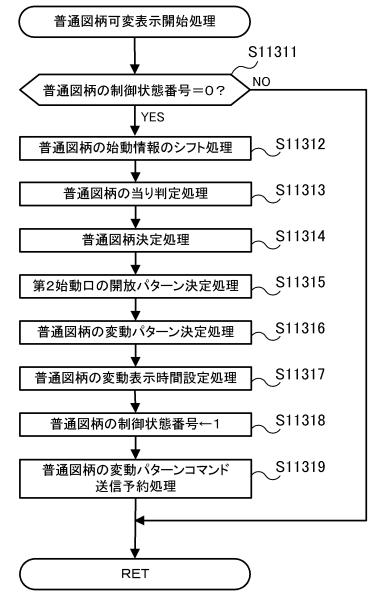
40

50

【図 5 0 3】



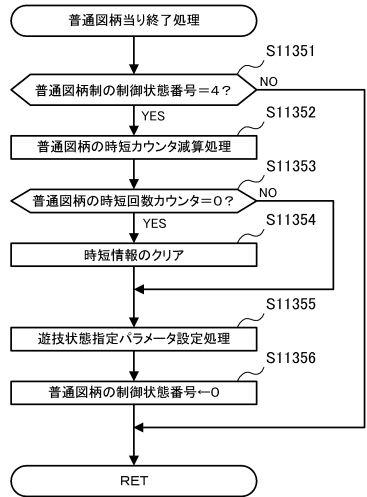
【図 5 0 4】



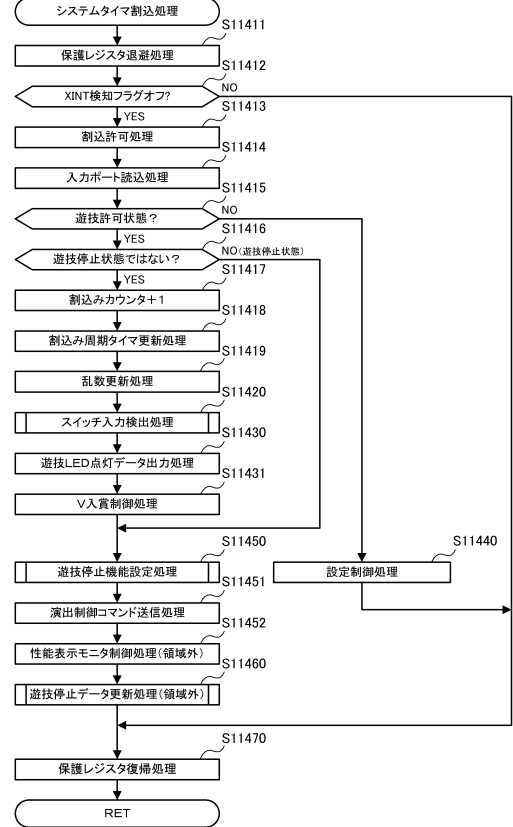
10

20

【図 5 0 5】



【図 5 0 6】

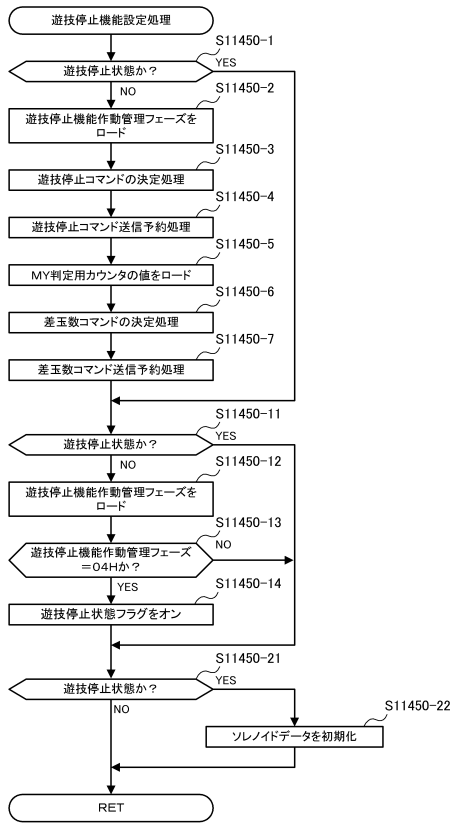


30

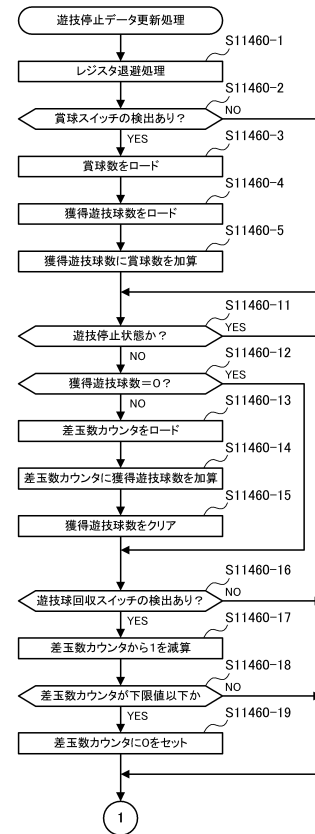
40

50

【図 507】



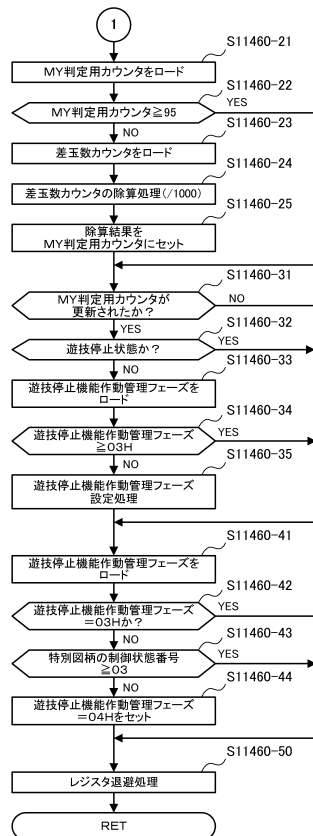
【図 508】



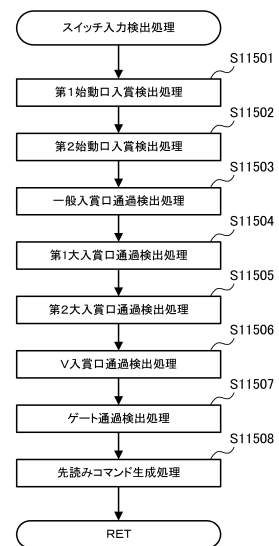
10

20

【図 509】



【図 510】



30

40

50

【図 5 1 1】

演出モード決定テーブル

遊技状態 (遊技状態指定コマンド)	モード移行条件		演出 モード情報	備考
	移行フラグ	可変表示回数N		
通常遊技状態	-	-	00H	チャンス演出モード
第1時短遊技状態	-	N>10	01H	一般演出モード
	-	0≦N≦10	02H	
第2時短遊技状態	-	-	0FH	RUSH演出モード
第3時短遊技状態	00H	N>10	01H	一般演出モード
		0≦N≦10	02H	
	01H	-	10H	前兆演出モード
第4時短遊技状態	-	-	0FH	RUSH演出モード
第5時短遊技状態	-	-	0FH	RUSH演出モード

移行フラグ00H: モード移行演出による天国演出モードの報知なし(図柄演出パターンZT12の実行なし)

移行フラグ01H: モード移行演出による天国演出モードの報知あり(図柄演出パターンZT12の実行あり)

【図 5 1 2】

(a) チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZ

特別図柄の 変動パターンコマンド	先読みフラグ	選択率 (第1乱数値)	演出パターン	備考
83H01H (大当り)	-	-	図柄演出パターンCZ01	ノーマルリーチ(大当り)
83H02H (大当り)	-	-	図柄演出パターンCZ02	スーパーリーチ(大当り)
83H03H (大当り)	-	-	図柄演出パターンCZ03	超スーパーリーチ(大当り)
83HC1H (時短当り, z10~12)	00H	80%	図柄演出パターンCZ10	白カード演出(モード移行1)
	01H	20%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出(モード移行1)
83HC2H (時短当り, z20)	00H	40%	図柄演出パターンCZ12	白カード演出(RUSH移行)
	01H	60%	図柄演出パターンCZ13	赤カード演出(RUSH移行)
		-	図柄演出パターンCZ13	赤カード演出(RUSH移行)
83HC3H (時短当り, z20)	00H	40%	図柄演出パターンCZ20	RUSH突入演出A(成功)
	01H	60%	図柄演出パターンCZ21	RUSH突入演出B(成功)
		-	図柄演出パターンCZ21	RUSH突入演出B(失敗)
83HC4H (時短当り, z30)	00H	20%	図柄演出パターンCZ10	白カード演出(モード移行1)
		60%	図柄演出パターンCZ14	白カード演出(モード移行2)
		5%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出(モード移行1)
		15%	図柄演出パターンCZ15	赤カード演出(モード移行2)
	01H	25%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出(モード移行1)
		75%	図柄演出パターンCZ15	赤カード演出(モード移行2)
		80%	図柄演出パターンCZ22	RUSH突入演出A(失敗)
		20%	図柄演出パターンCZ23	RUSH突入演出B(失敗)
83H04H (ハズレ)	-	-	図柄演出パターンCZ04	ノーマルリーチ(ハズレ)
83H05H (ハズレ)	-	-	図柄演出パターンCZ05	スーパーリーチ(ハズレ)
83H06H (ハズレ)	-	-	図柄演出パターンCZ06	超スーパーリーチ(ハズレ)
83H00H (ハズレ)	-	-	図柄演出パターンCZ07	通常変動(ハズレ)
84HF1H (大当り)	-	-	告知演出パターン1	大当り報知演出
84HF2H (小当り)	-	-	告知演出パターン2	大当り報知演出
84HF0H (ハズレ)	-	-	告知演出パターン3	ハズレ報知演出

(b) 一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNR

特別図柄の 変動パターンコマンド	演出パターン	備考
83H01H (大当り)	図柄演出パターンNR01	ノーマルリーチ(大当り)
83H02H (大当り)	図柄演出パターンNR02	スーパーリーチ(大当り)
83H03H (大当り)	図柄演出パターンNR03	超スーパーリーチ(大当り)
83H04H (ハズレ)	図柄演出パターンNR04	ノーマルリーチ(ハズレ)
83H05H (ハズレ)	図柄演出パターンNR05	スーパーリーチ(ハズレ)
83H06H (ハズレ)	図柄演出パターンNR06	超スーパーリーチ(ハズレ)
83H00H (ハズレ)	図柄演出パターンNR07	通常変動(ハズレ)
84HF1H (大当り)	告知演出パターン1	大当り報知演出
84HF2H (小当り)	告知演出パターン2	大当り報知演出
84HF0H (ハズレ)	告知演出パターン3	ハズレ報知演出

【図 5 1 3】

(a) 前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルZT

特別図柄の 変動パターンコマンド	現在の遊技状態	移行先の 遊技状態	選択率 (第1乱数値)	演出パターン	備考
83H01H (大当り)	-	-	-	図柄演出パターンZT01	ノーマルリーチ(大当り)
83H02H (大当り)	-	-	-	図柄演出パターンZT02	スーパーリーチ(大当り)
83H03H (大当り)	-	-	-	図柄演出パターンZT03	超スーパーリーチ(大当り)
83H0FH (大当り)	-	-	-	図柄演出パターンZT04	全回転リーチ(大当り)
83H04H (ハズレ)	-	-	-	図柄演出パターンZT05	ノーマルリーチ(ハズレ)
83H05H (ハズレ)	-	-	-	図柄演出パターンZT06	スーパーリーチ(ハズレ)
83H06H (ハズレ)	-	-	-	図柄演出パターンZT07	超スーパーリーチ(ハズレ)
83H10H (ハズレ)	-	-	80%	図柄演出パターンZT08	通常変動(ハズレ)
			20%	図柄演出パターンZT09	モード移行演出(ハズレ)
83H11H (ハズレ)	第1.5時短遊技状態	第1.5時短遊技状態	-	図柄演出パターンZT10	モード移行演出(一般・継続)
		通常遊技状態	-	図柄演出パターンZT11	モード移行演出(チャンス)
	第3時短遊技状態	-	50%	図柄演出パターンZT10	モード移行演出(一般・継続)
		-	50%	図柄演出パターンZT12	モード移行演出(天国)
84HF1H (大当り)	-	-	-	告知演出パターン1	大当り報知演出
84HF2H (小当り)	-	-	-	告知演出パターン2	大当り報知演出
84HF0H (ハズレ)	-	-	-	告知演出パターン3	ハズレ報知演出

(b) 天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTE

特別図柄の 変動パターンコマンド	演出パターン	備考
83H01H (大当り)	図柄演出パターンTE01	ノーマルリーチ(大当り)
83H02H (大当り)	図柄演出パターンTE02	スーパーリーチ(大当り)
83H03H (大当り)	図柄演出パターンTE03	超スーパーリーチ(大当り)
83H0FH (大当り)	図柄演出パターンTE04	全回転リーチ(大当り)
83H04H (ハズレ)	図柄演出パターンTE05	ノーマルリーチ(ハズレ)
83H05H (ハズレ)	図柄演出パターンTE06	スーパーリーチ(ハズレ)
83H06H (ハズレ)	図柄演出パターンTE07	超スーパーリーチ(ハズレ)
83H10H (ハズレ)	図柄演出パターンTE08	通常変動(ハズレ)
83H11H (ハズレ)	図柄演出パターンTE09	通常変動(ハズレ)
84HF1H (大当り)	告知演出パターン1	大当り報知演出
84HF2H (小当り)	告知演出パターン2	大当り報知演出
84HF0H (ハズレ)	告知演出パターン3	ハズレ報知演出

【図 5 1 4】

RUSH演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRU

普通図柄の 変動パターンコマンド	選択率 (第2乱数値)	演出パターン	備考
85H30H (開放せず)	-	図柄演出パターンRU01	短縮変動(ハズレ)
85H40H (開放せず)	-	図柄演出パターンRU02	超短縮変動(ハズレ)
85H31H (開放せず)	75%	図柄演出パターンRU03	ノーマルリーチ(ハズレ)
	25%	図柄演出パターンRU04	キャラクタ演出(ハズレ)
85H32H (開放せず)	-	図柄演出パターンRU05	バトル演出(ハズレ)
85H33H (ロング開放)	-	図柄演出パターンRU06	ノーマルリーチ(当り)
85H34H (ロング開放)	-	図柄演出パターンRU07	キャラクタ演出(当り)
85H35H (ロング開放)	-	図柄演出パターンRU08	バトル演出(当り)

※RUSH演出モードでは、特別図柄の変動パターンコマンドに基づき図柄演出パターンを決定しません。

10

20

30

40

50

【図 5 1 5】

テロップ演出パターン決定テーブル

普通図柄の 変動パターンコマンド	選択率 (第2乱数値)	テロップ演出パターン	備考
85H20H (開放せず)	90%	—	演出を実行しません
	10%	テロップ演出パターンK01	テロップ演出(ハズレ)
85H21H (ショート開放)	—	—	演出を実行しません
85H21H (ショート開放)	50%	—	演出を実行しません
	50%	テロップ演出パターンK02	テロップ演出(ハズレ)
85H23H (ロング開放)	—	テロップ演出パターンK01	テロップ演出(開放)

上記以外の普通図柄の変動パターンコマンドは、テロップ演出パターンを決定しません

【図 5 1 6】

(a) 通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1

特別図柄 の種類	先読みコマンド			選択率 (第3乱数値)	先読み演出パターン	備考
	パラメータ1 (当落情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)			
1 (第1特別図柄)	1 (大当り)	1～3 (大当り図柄1～3)	01H (ノーマル)	—	—	—
			02H.03H (スーパード)	25%	—	—
			01H (カード演出)	75%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
			01H (カード演出)	75%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
	2 (時短当り)	8 (時短図柄10～12)	01H (カード演出)	30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
			01H (カード演出)	30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
			02H (カード演出)	30%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
			02H (カード演出)	30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
		9 (時短図柄20)	01H (カード演出)	10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
			02H (カード演出)	30%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
			02H (カード演出)	30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
			02H (カード演出)	10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
	A (時短図柄30)	C4H (RUSH突入演出)	01H (カード演出)	70%	先読み演出パターンZ03	モード移行ゾーンの実行
			00H, 04H (通常変動, ノーマル)	30%	先読み演出パターンZ03	モード移行ゾーンの実行
			05H.06H (スーパード)	—	—	—
			05H.06H (スーパード)	80%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
	0 (ハズレ)	0 (ハズレ図柄)	01H (カード演出)	40%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
			01H (カード演出)	70%	—	—
			02H (カード演出)	10%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
			02H (カード演出)	10%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
2 (第2特別図柄)	ALL	ALL	ALL	—	—	先読み演出を実行しません

(b) 一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ2

特別図柄 の種類	先読みコマンド			選択率 (第3乱数値)	先読み演出パターン	備考
	パラメータ1 (当落情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)			
1 (第1特別図柄)	1 (大当り)	1～3 (大当り図柄1～3)	01H (ノーマル)	—	—	—
			02H.03H (スーパード)	25%	—	—
			01H (カード演出)	75%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
			00H, 04H (通常変動, ノーマル)	40%	—	—
	0 (ハズレ)	0 (ハズレ図柄)	05H.06H (スーパード)	80%	—	—
			05H.06H (スーパード)	40%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
2 (第2特別図柄)	ALL	ALL	ALL	—	—	先読み演出を実行しません

【図 5 1 7】

先読み演出の禁止条件設定テーブル		成立条件の内容
先読み演出	禁止条件	第2特別図柄の保留個数があるとき
	共通禁止条件1	第2特別図柄の制御期間中(第2特別図柄の可変表示中)のとき
すべての 先読み演出	共通禁止条件2	第2特別図柄の制御期間中(第2特別図柄の可変表示中)のとき
	共通禁止条件3	既に先読み演出が実行中のとき
モード移行ゾーン RUSH期待ゾーン	固有禁止条件1	それ以前の保留記憶に大当りの始動情報が記憶されているとき
	固有禁止条件2	それ以前の保留記憶に時短当りかつ時短図柄20の始動情報が記憶されているとき

【図 5 1 8】

第1遊技停止予告終了判定テーブル

第1遊技停止予告終了条件	
終了条件1	通常遊技状態 (大当り遊技状態を除く)
終了条件2	第1時短遊技状態(一般遊技状態)
終了条件3	第3時短遊技状態(一般遊技状態)

10

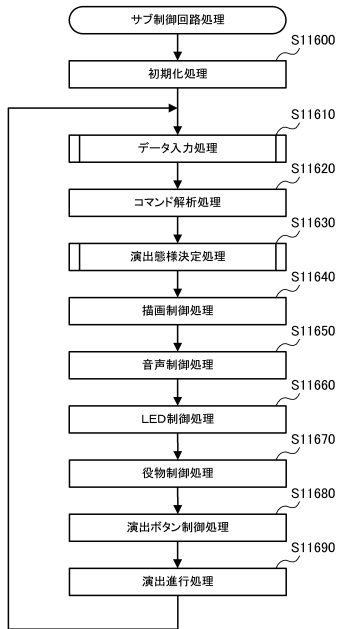
20

30

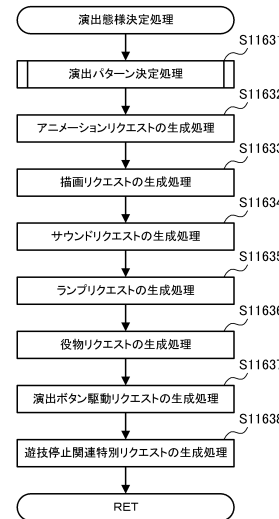
40

50

【図 5 1 9】



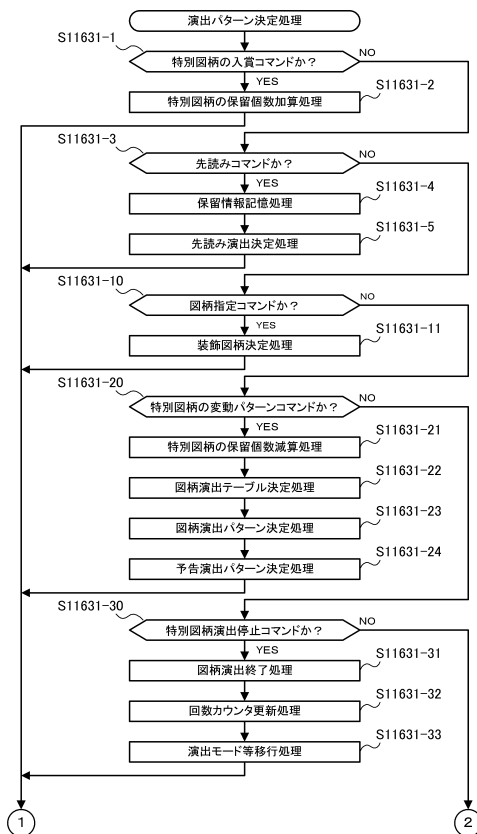
【図 5 2 0】



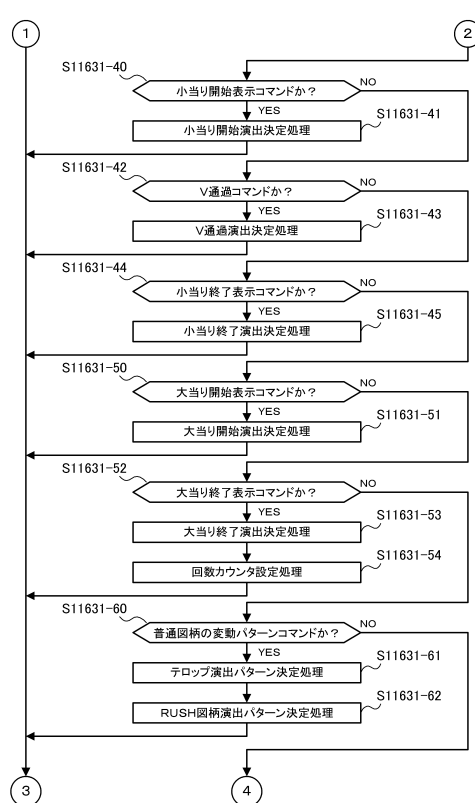
10

20

【図 5 2 1】



【図 5 2 2】

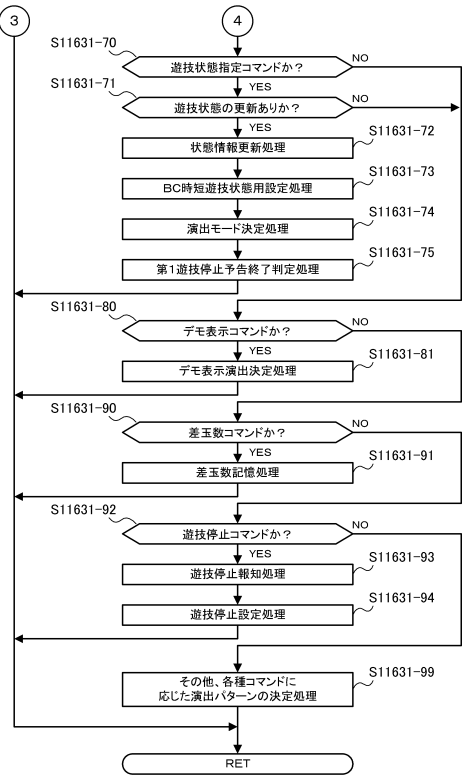


30

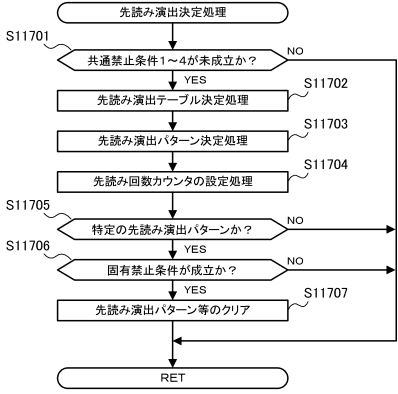
40

50

【図 5 2 3】



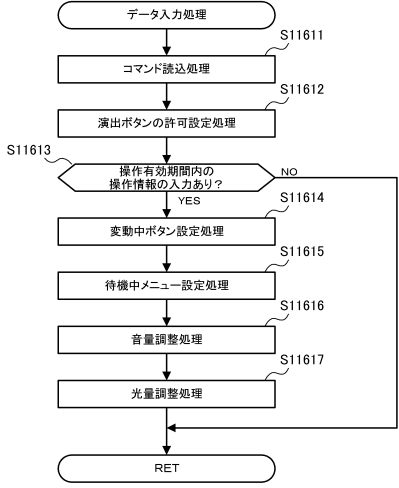
【図 5 2 4】



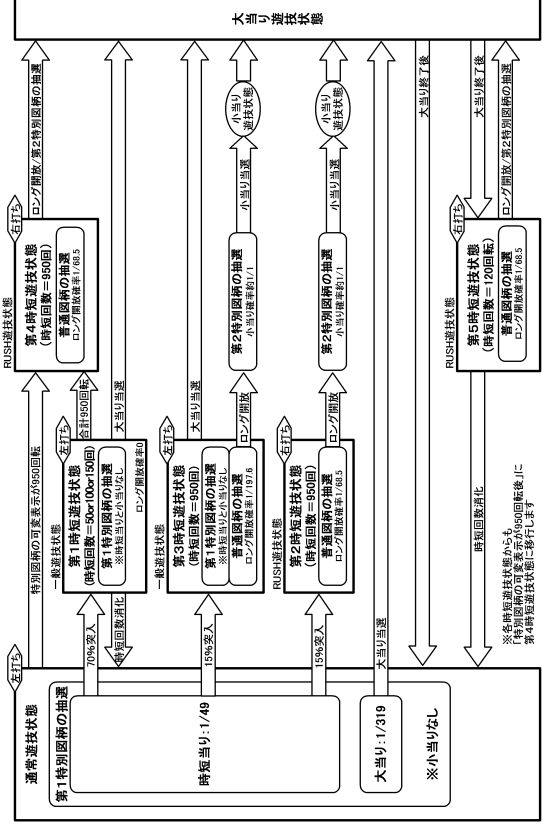
10

20

【図 5 2 5】



【図 5 2 6】

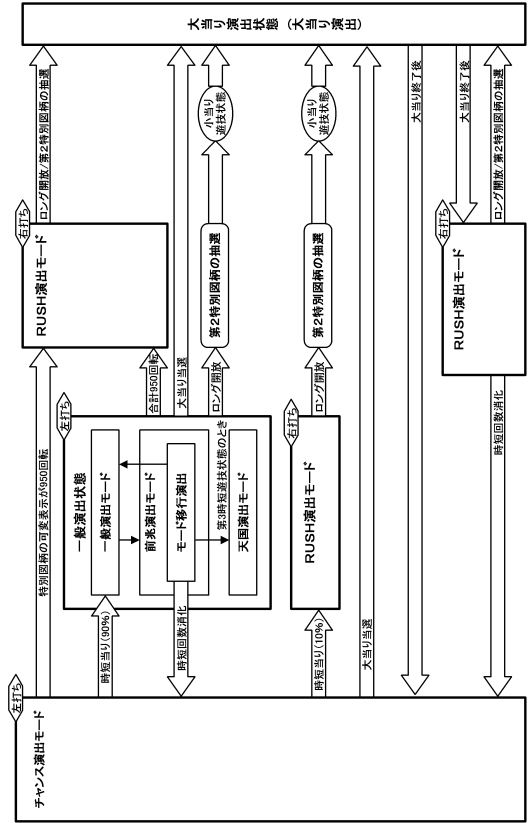


30

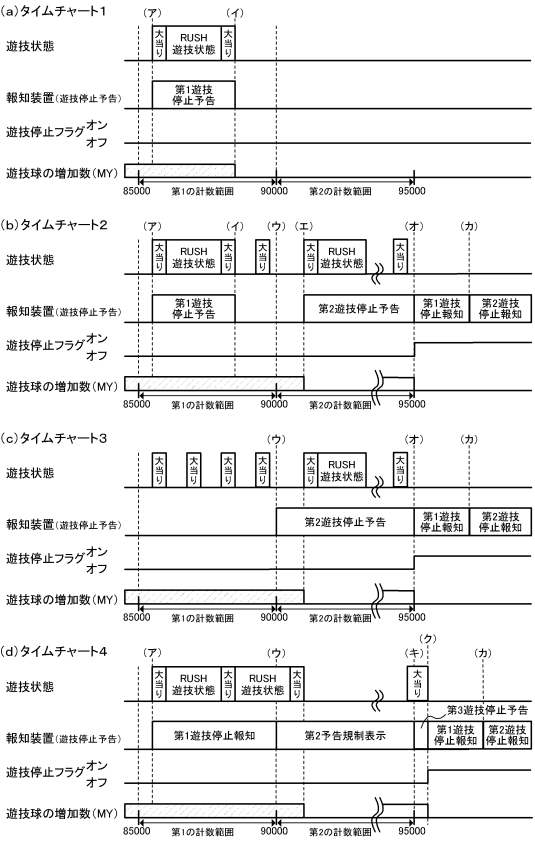
40

50

【図 5 2 7】



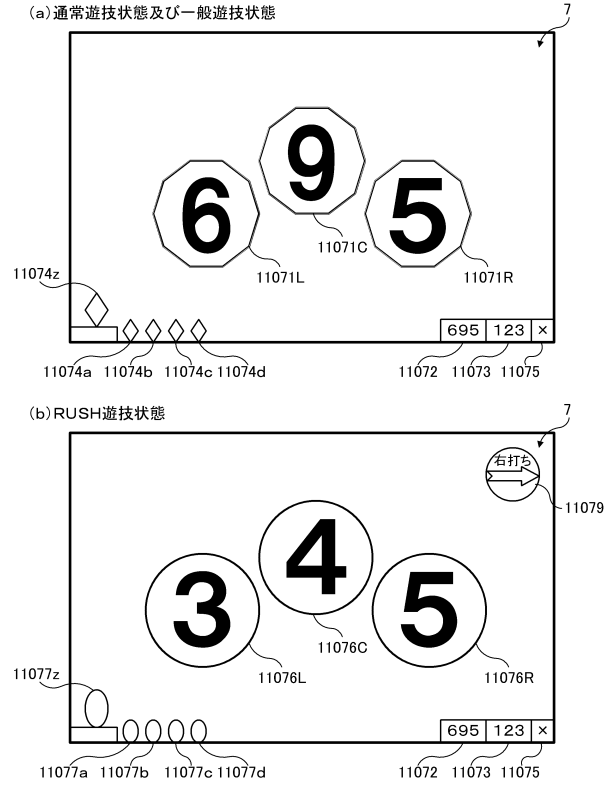
【図 5 2 8】



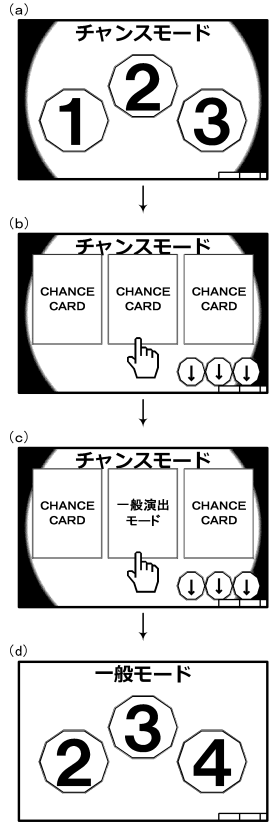
10

20

【図 5 2 9】



【図 5 3 0】

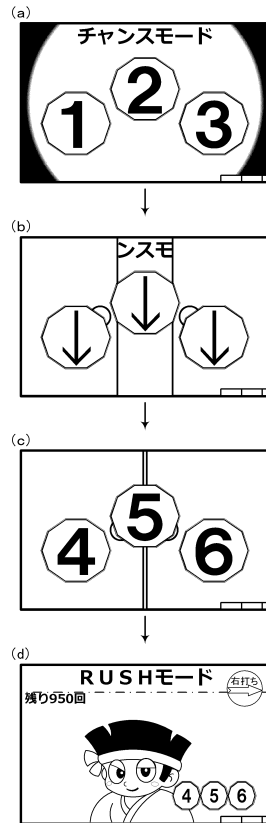


30

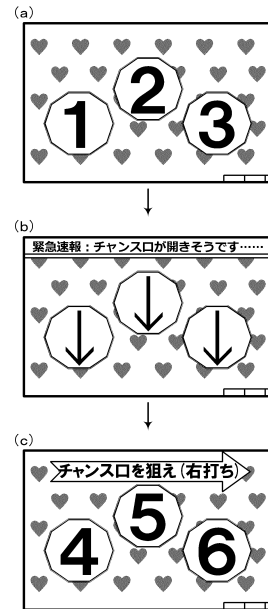
40

50

【図 5 3 1】



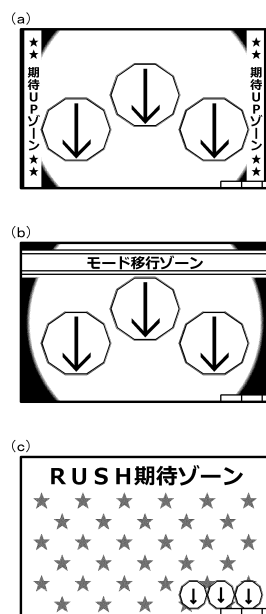
【圖 5 3 2】



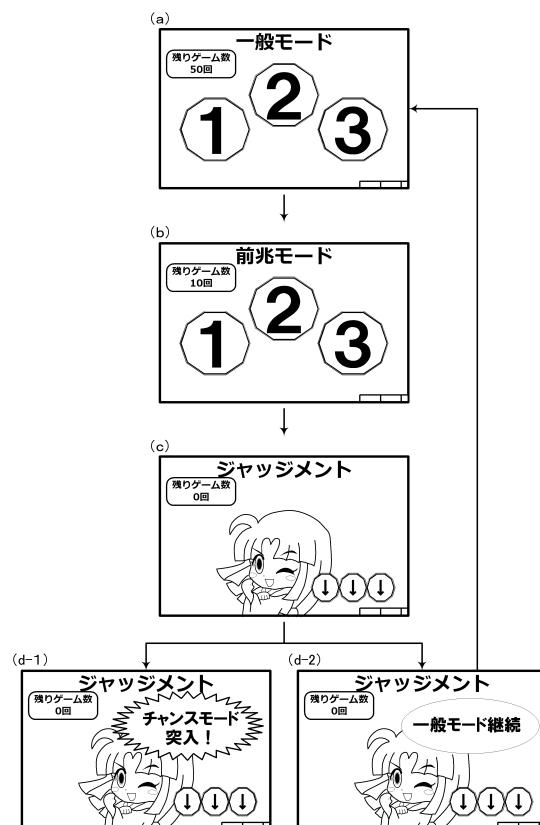
10

20

【図 5 3 3】



【圖 5 3 4】



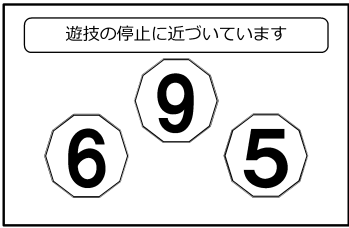
30

40

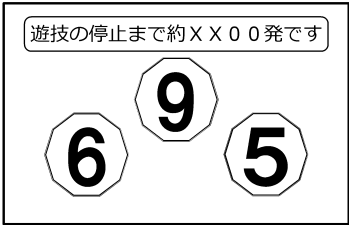
50

【図 5 3 5】

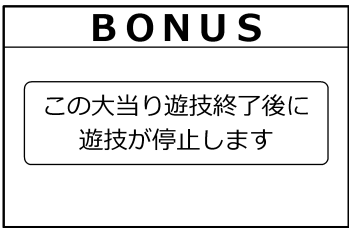
(a) 第1遊技停止予告



(b) 第2遊技停止予告

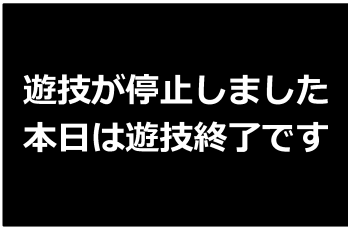


(c) 第3遊技停止予告



【図 5 3 6】

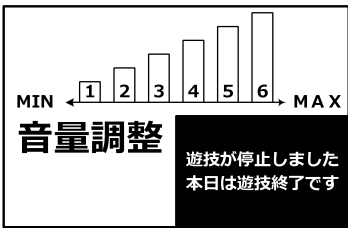
(a) 第1遊技停止報知



(b) 第2遊技停止報知 (開始時: デモ画像表示)



(c) 第2遊技停止報知 (演出ボタン入力時: 音量調整)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 山▲崎▼ 賢人

東京都江東区有明三丁目7番26号

Fターム(参考) 2C088 CA13