(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-191152
(P2022-191152A)
(43)公開日　令和4年12月27日(2022.12.27)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３１５Ａ	２Ｃ０８８

審査請求　有　請求項の数　1　ＯＬ　公開請求　（全366頁）

(21)出願番号　特願2022-42199(P2022-42199)
(22)出願日　令和4年3月17日(2022.3.17)

(71)出願人　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100128923
弁理士　納谷 洋弘
(74)代理人　100180297
弁理士　平田 裕子
(72)発明者　只野 勇生
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　池田 飛鳥
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　佐藤 直
東京都江東区有明三丁目７番２６号
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】興趣を高めることが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】所定の始動条件の成立に基づいて図柄の変動表示を行い、特定小当りと、特定小当りよりも遊技者よりも遊技者に有利な特別結果Ｖ小当りと、を含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段と、通常遊技状態よりも遊技者に有利なＡ時短遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段とを備える。特定遊技状態制御手段は、通常遊技状態よりも遊技者に有利なＡ時短遊技状態に制御されているときに特定小当りが特定回数導出されるとＡ時短遊技状態を終了させることが可能であり、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態と、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態と、を少なくとも含む複数のＡ時短遊技状態のうち何れかに制御可能である。
【選択図】図１２５

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	ラウンド数	時短種別モード	時短終了条件（特定小当り導出回数）
z0	4	1	1
z1	6	2	10
z2	4	3	100
z3	4	4	10
z4	6	5	10
z6	10	6	100
z7	10	1	1
z8	10	2	10
z9	10	3	100
z10	10	4	10
z11	10	5	10

【特許請求の範囲】
【請求項１】
図柄の変動表示が行われる表示手段と、
所定の始動条件の成立に基づいて前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果と、該特定結果よりも遊技者よりも遊技者に有利な特別結果と、を含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段と、
遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段と、
前記図柄制御手段により前記特別結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段と、を有し、
前記図柄制御手段は、前記遊技状態制御手段により遊技状態が前記特定遊技状態に制御されているときに複数種類の変動パターンのうち何れかを選択可能であり、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果が特定回数導出されたことに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能であり、
第１特定遊技状態と、前記第１特定遊技状態とは異なる第２特定遊技状態と、を少なくとも含む複数の特定遊技状態のうち何れかに制御可能であり、
前記第１特定遊技状態は、前記特定回数として第１特定回数が設定され、
前記第２特定遊技状態は、前記特定回数として前記第１特定回数より大きい回数である第２特定回数が設定され、
前記図柄制御手段は、前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果が前記特定回数よりも少ない回数導出されたことに基づいて、選択されている前記変動パターンを異なる変動パターンに切り替えることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、例えばパチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来より、所定の条件が成立すると、変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定し、決定された変動パターンに応じて図柄の変動表示を行い、図柄ゲームの結果が表示される遊技機が知られている。
【０００３】
この種の遊技機として、例えば特許文献１には、図柄の変動表示が行われた回数に応じて、参照する変動パターンテーブルを切り替える遊技機が開示されている（特に、特許文献１の段落［０４４６］を参照。）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０２１－１９１３３６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
特許文献１に記載の遊技機によれば、参照する変動パターンテーブルを切り替えることによって図柄の変動表示に変化を持たせることができるが、図柄の変動表示が行われた回数に応じて参照する変動パターンテーブルが切り替えられるため、変動パターンテーブル

の切り替えが固定化されてしまい、興趣が低下するおそれがあった。
【０００６】
本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明に係る遊技機は、
図柄の変動表示が行われる表示手段と、
所定の始動条件の成立に基づいて前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果（例えば、特定小当り）と、該特定結果よりも遊技者よりも遊技者に有利な特別結果（例えば、大当り、Ｖ小当り）と、を含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
前記図柄制御手段により前記特別結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、を有し、
前記図柄制御手段は、前記遊技状態制御手段により遊技状態が前記特定遊技状態に制御されているときに複数種類の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ～Ｄ）のうち何れかを選択可能であり、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果が特定回数（例えば、１回（時短種別モード１の場合）、１０回（時短種別モード２、４、５の場合）、１００回（時短種別モード３、６の場合）等）導出されたことに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能であり、
第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態）と、前記第１特定遊技状態とは異なる第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）と、を少なくとも含む複数の特定遊技状態のうち何れかに制御可能であり、
前記第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態）は、前記特定回数として第１特定回数（例えば、１回）が設定され、
前記第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）は、前記特定回数として前記第１特定回数（例えば、１回）より大きい回数である第２特定回数（例えば、１０回）が設定され、
前記図柄制御手段は、前記第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態）又は前記第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）に制御されているときに前記特定結果（例えば、特定小当り）が前記特定回数（例えば、１０回）よりも少ない回数（例えば、８回（時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態の場合））導出されたことに基づいて、選択されている前記変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ）を異なる変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）に切り替えることが可能である
ことを特徴とする。
【０００８】
上記の遊技機によれば、特定遊技状態を終了させる契機となりうる特定結果の導出回数が特別遊技状態の種別に応じて異なるため、特定遊技状態の終了にかかわる特定結果（例えば、特定小当り）の導出に対して遊技者を注視させることができ、興趣を高めることが可能となる。特に、特定結果の導出は、特定遊技状態の終了のみならず、変動パターンの切り替えにもかかわるため、より一層興趣を高めることが可能となる。また、特定結果（

例えば、特定小当り）の導出回数に基づいて変動パターンが切り替えられることから、変動パターンの切り替えタイミングが可変するため、遊技の興趣を高めることが可能となる。特に、特定遊技状態に応じて変動パターンの切り替えタイミングを可変にすることにより、遊技者は、変動パターンの切り替えに注視して遊技を行うことが可能となり、遊技の興趣をよ一層高めることが可能となる。

【発明の効果】

【０００９】

本発明によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

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

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

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

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

【図５】第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニットを示す正面図の一例である。

【図６】第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図７】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。

【図８】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。

【図９】第１のパチンコ遊技機における設定値毎の大当り確率（概算）を示すテーブルの一例である。

【図１０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図１１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図１２】（Ａ）第１のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例、（Ｂ）第１のパチンコ遊技機における装飾図柄の停止態様の決定にかかわる考え方を示す表の一例である。

【図１３】第１のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図１４】図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。

【図１５】第１のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図１６】第１のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図１７】第１のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図１８】第１のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図１９】第１のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図２０】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その１）である。

【図２１】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その２）である。

【図２２】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その３）である。

【図２３】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その４）である。

【図２４】第１のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図２５】第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【図２６】第１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図２７】第１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】第１のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】第１のパチンコ遊技機におけるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４】第１のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】第１のパチンコ遊技機における天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】第１のパチンコ遊技機におけるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】第１のパチンコ遊技機における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】第１のパチンコ遊技機における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】第１のパチンコ遊技機における時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４２】第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】第１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４】第１のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５】第１のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６】第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７】第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８】第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図４９】第１のパチンコ遊技機における第１通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】第１のパチンコ遊技機における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１】第１のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図５２】第１のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】第１のパチンコ遊技機の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。
【図５５】第１のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。
【図５６】第１のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。
【図５７】第１のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。
【図５８】第１のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。
【図５９】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。
【図６０】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図６１】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図６２】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６３】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６４】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６５】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図６６】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。
【図６７】第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表である。
【図６８】第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図６９】第２のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図７０】第２のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。
【図７１】第２のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図７２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図７３】第２のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図７４】第２のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図７５】第２のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図７６】第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図７７】第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図７８】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図７９】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図８０】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図８１】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図８２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図８３】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図８４】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図８５】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図８６】第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図８７】第３のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図８８】第３のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。
【図８９】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図９０】第３のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図９１】第３のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図９２】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図９３】第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図９４】第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図９５】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図９６】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９７】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９８】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９９】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１００】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０１】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０２】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０３】第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０４】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャート

の一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。
【図１０５】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１０６】拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１０７】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。
【図１０８】第４のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１０９】第４のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１１０】第４のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１１１】第４のパチンコ遊技機における時短終了条件の一例を示す表である。
【図１１２】第４のパチンコ遊技機における通常遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１１３】第４のパチンコ遊技機において、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とにおいて参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１１４】第４のパチンコ遊技機におけるＢ時短遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１１５】第４のパチンコ遊技機において、遊技モードと内部的な遊技状態との関係性を示す表である。
【図１１６】第４のパチンコ遊技機において、通常モードにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。
【図１１７】第４のパチンコ遊技機において、第１チャンスモードにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。
【図１１８】第４のパチンコ遊技機において、第２チャンスモードの１回転目における遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。
【図１１９】第４のパチンコ遊技機における第２チャンスモードにおいて、第２チャンスモードの残保留分の第２特別図柄ゲームにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。
【図１２０】第４のパチンコ遊技機における第２チャンスモードにおいて、プレミアムチャンスモードの１回転目における遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。
【図１２１】第４のパチンコ遊技機において、第１至福モードにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。
【図１２２】第４のパチンコ遊技機において、第２至福モードにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。
【図１２３】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１２４】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１２５】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１２６】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における変動パターンテーブル変更条件テーブルの一例である。
【図１２７】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における通常遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブル（通常テーブル）の一例である。
【図１２８】第５のパチンコ遊技機の第１実施例におけるＡ時短遊技状態において参照されうる特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１２９】第５のパチンコ遊技機の第１実施例におけるＡ時短遊技状態において参照されうる特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図１３０】第５のパチンコ遊技機の第１実施例におけるＡ時短遊技状態において参照されうる特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１３１】第５のパチンコ遊技機の第１実施例におけるＡ時短遊技状態において参照されうる特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１３２】第５のパチンコ遊技機の第１実施例において、表示装置の表示領域においてサブＣＰＵにより実行される報知演出の一例を示す図である。
【図１３３】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３４】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における特定変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３５】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３６】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における変動パターンテーブル変更条件設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３７】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における時短継続判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３８】第５のパチンコ遊技機の第１実施例における変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３９】第５のパチンコ遊技機の第１実施例におけるＡ時短遊技状態において、参照される変動ＰＴＴＢの遷移の一例を示す図である。
【図１４０】第５のパチンコ遊技機の第２実施例におけるＡ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの遷移の一例を示す図である。
【図１４１】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４２】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４３】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１４４】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１４５】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１４６】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における変動パターンテーブル変更条件テーブルの一例である。
【図１４７】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における通常遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブル（通常テーブル１）の一例である。
【図１４８】第５のパチンコ遊技機の第２実施例におけるＡ時短遊技状態において参照されうる特別図柄の変動パターンテーブルの一例である
【図１４９】第５のパチンコ遊技機の第２実施例におけるＡ時短遊技状態において参照されうる特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１５０】第５のパチンコ遊技機の第２実施例におけるＡ時短遊技状態において参照されうる特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１５１】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５２】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における特定変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５３】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５４】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における変動パターンテーブル変更条件設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１５５】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における時短継続判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５６】第５のパチンコ遊技機の第２実施例における変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５７】第５のパチンコ遊技機の第２実施例におけるＡ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの遷移の一例を示す図である。
【図１５８】第６のパチンコ遊技機において、遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図１５９】第６のパチンコ遊技機の裏ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図１６０】第６のパチンコ遊技機の裏ユニットの外観を示す背面図の一例である。
【図１６１】第６のパチンコ遊技機の裏ユニットを前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図１６２】第６のパチンコ遊技機の裏ユニットを後方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図１６３】第６のパチンコ遊技機の上部右可動体ユニットを前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図１６４】第６のパチンコ遊技機の右頭動作機構部を前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。
【図１６５】第６のパチンコ遊技機の右頭動作機構部を後方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。
【図１６６】第６のパチンコ遊技機の右頭可動体ユニットの上方部の一部を示す正面図の一例である。
【図１６７】第６のパチンコ遊技機の右顔可動体ユニットを前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。
【図１６８】第６のパチンコ遊技機の右顎可動体ユニットを前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。
【図１６９】第６のパチンコ遊技機の右顎可動体ユニット（右顎昇降ベースを除く）の背面図の一例である。
【図１７０】第６のパチンコ遊技機の下可動体ユニットを前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。
【図１７１】第６のパチンコ遊技機の下可動体本体部を前方向右斜め上から見たときの斜視図の一例である。
【図１７２】第６のパチンコ遊技機の下可動体本体部を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図１７３】第６のパチンコ遊技機の下可動体本体部が備える装飾体を、前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図１７４】第６のパチンコ遊技機の下可動体本体部が備える装飾体回転機構部の正面図の一例である。
【図１７５】第６のパチンコ遊技機において、液晶カバーと上部左可動体と上部右可動体と装飾体とを示す正面図の一例である。
【図１７６】第６のパチンコ遊技機において、各役物による演出例を説明するための図である。
【図１７７】第６のパチンコ遊技機において、各役物による演出例を説明するための図である。
【図１７８】第６のパチンコ遊技機において、各役物による演出例を説明するための図である。
【図１７９】第６のパチンコ遊技機において、各役物による演出例を説明するための図である。
【図１８０】第６のパチンコ遊技機の遊技パネルの外観を示す正面図の一例である。
【図１８１】図１８０に示されるＡ部の詳細を示す正面図の一例である。

【図１８２】図１８０に示されるＡ部の背面図の一例である。
【図１８３】右上流路ユニットの下方部分及び上大入賞口ユニットの上方部分を、前方向左斜め上から見たときの斜視図の一例である。
【図１８４】第６のパチンコ遊技機のセンター部材と右流路ユニットと一般入賞口ユニットとを示す正面図の一例である。
【図１８５】第６のパチンコ遊技機の下大入賞口ユニットを前方向右斜め上から見たときの斜視図であって、第２始動口への遊技球の入賞が許容される態様の一例を示す図である。
【図１８６】第６のパチンコ遊技機の下大入賞口ユニットを右方から見たときの右側面図であって、第２始動口への遊技球の入賞が許容される態様の一例を示す図である。
【図１８７】第６のパチンコ遊技機の下大入賞口ユニットを前方向右斜め上から見たときの斜視図であって、第２始動口への遊技球の入賞が許容されない態様の一例を示す図である。
【図１８８】第６のパチンコ遊技機の下大入賞口ユニットを右方から見たときの右側面図であって、第２始動口への遊技球の入賞が許容されない態様の一例を示す図である。
【図１８９】遊技領域の一部である左下方の領域の詳細を示す正面図の一例である。
【図１９０】第６のパチンコ遊技機の左下意匠ユニットを前方向右斜め上から見たときの斜視図の一例である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機、および第３のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。
【００１２】
なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。
【００１３】
第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機である。これに対し、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。
【００１４】
また、第３のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂１種タイプの遊技機と羽根モノと称される２種タイプの遊技機とを混合した１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第３のパチンコ遊技機も、第１特別図柄および第２特別図柄を有するが、この明細書では、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な１種２種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。
【００１５】
なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第１特別図柄および第２特別図柄の両方を意味するものとする。同様に、単に「特別図柄ゲーム」と称するときは、とくに言及しない限り、第１特別図柄ゲーム及び第２特別図柄ゲームの両方を意味するものとする（特別図柄ゲームの定義については後述する）。
【００１６】
また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動

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

【００１７】

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

【００１８】

［１．第１のパチンコ遊技機］

先ず、第１のパチンコ遊技機について説明する。

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【００２３】

［１－１．外観構成］

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

【００２４】

［１－１－１．基本構成］
図１～図３に示されるように、第１のパチンコ遊技機は、外枠２、ベースドア３、ガラスドア４、皿ユニット５、発射装置６、表示装置７（図２参照）、払出ユニット８（図２、図３参照）、基板ユニット９（図２、図３参照）、および、遊技盤ユニット１０（図２参照）等を備える。さらに、遊技盤ユニット１０の右下部にはＬＥＤユニット１６０（図２参照）が設けられている。ここでは、外枠２、ベースドア３、ガラスドア４、皿ユニット５、発射装置６、表示装置７、払出ユニット８および基板ユニット９について簡単に説明し、遊技盤ユニット１０およびＬＥＤユニット１６０についての詳細を後述する。なお、上記の括弧書きは、図１に図示がない構成についての参照図面を示している。
【００２５】
（外枠）
外枠２は、正面視略矩形状の枠体であり、前後方向に貫通する開口２１を有する。この外枠２は、遊技場の島設備に固定して取り付けられる。外枠２の例えば左端部の前側には蝶番（参照符号なし）が設けられており、この蝶番には、ベースドア３が軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸として外枠２に対してベースドア３を前方に回動させることが可能となっている。
【００２６】
なお、外枠２は、ベースドア３を介して、後述する払出ユニット８、基板ユニット９、表示装置７、遊技盤ユニット１０、ガラスドア４および皿ユニット５等の多数の部材を支持するため、高い強度が必要とされる。その一方で、演出効果を高めることを目的として例えば表示装置７（図２参照）や遊技盤ユニット１０の大型化が要求されている。そのため、外枠２を例えば薄板の金属で構成することにより、表示装置７や遊技盤ユニット１０の大型化を図りつつ、高い強度を保つことができる。とくに外枠２をアルミ製にすれば、軽量化を図ることも可能となる。
【００２７】
（ベースドア）
ベースドア３は、裏面側に例えば払出ユニット８および基板ユニット９等が取り付けられており、これらを支持している。
【００２８】
ベースドア３の表面側には遊技盤ユニット１０がはめ込まれる。また、ベースドア３の例えば左端部の前側には、上端部、上下方向略中央部よりも下方側の中途部、および、下端部のそれぞれに蝶番（参照符号なし）が設けられており、上端部および中途部の蝶番にガラスドア４が軸支され、中途部および下端部の蝶番に皿ユニット５がそれぞれ軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸としてベースドア３に対してガラスドア４および皿ユニット５を一体でまたは個別に前方に回動させることが可能となっている。
【００２９】
また、ベースドア３の表面側の例えば右側下方には発射装置６が固定して取り付けられており、例えば上方側の左右のそれぞれには、スピーカ３２（図２参照）が固定して取り付けられている。このスピーカ３２からは、例えば、表示装置７に表示されるキャラクタ等の音声演出、楽曲、効果音、音声による告知、エラー報知等の演出音等が出力される。
【００３０】
さらに、ベースドア３の蝶番と反対側（すなわち右端部）には、施錠装置（不図示）が設けられている。この施錠装置は、外枠２に対してベースドア３を施錠したり、ベースドア３に対してガラスドア４を施錠したりする機能を備えている。
【００３１】
（ガラスドア）
ガラスドア４は、開口４１が形成された枠状の部材である。この開口４１には、透過性を有する保護ガラス４３（図２参照）が後面側から取り付けられている。ガラスドア４がベースドア３に対して閉じられると、遊技盤ユニット１０に形成される遊技領域１０５（後述の図４参照）と保護ガラス４３とが対向する。このようにして、ガラスドア４がベー

スドア３に対して閉じられた状態で遊技領域１０５を前方から視認することができるとともに、遊技領域１０５を流下する遊技球が前方に飛び出さないようにすることができる。

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

（皿ユニット）

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

下皿５２の底面には、遊技者の操作によって開閉させることが可能な開口部（参照符号なし）が形成されている。下皿５２の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿５２に貯留されている遊技球を、下皿５２の下方に載置された球箱に移すことができる。なお、所謂各台計数システムが各台に設けられている場合、球箱を必要としないだけでなく、各台計数システムで計数された遊技球を貯球し、貯球された遊技球を再び遊技に供することもできる。

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

に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿５１に払い出す。また、払出ユニット８の背面側には、図３に示されるように電源スイッチ９５が設けられる。

【００４７】

（基板ユニット）

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

【００４８】

具体的には、図３に示されるように、主制御回路２００（後述の図６参照）が実装された主制御基板９１、サブ制御回路３００（後述の図６参照）が実装されたサブ制御基板９２、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路４００（後述の図６参照）が実装された払出・発射制御基板９３、および、電源を供給する電源供給回路４５０（後述の図６参照）が実装された電源供給基板等が基板ユニット９に設けられている。

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

［１－１－２．遊技盤ユニット］

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

【００５２】

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

【００５３】

（遊技パネル）

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

【００５４】

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

【００５５】
なお、本実施例では、裏ユニットを正面視で視認できるように遊技パネル１００が透明樹脂で構成されているが、遊技パネル１００の全部を透明としてもよいし、一部のみを透明としてもよい。
【００５６】
（ガイドレール）
ガイドレール１１０は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域１０５は、ガイドレール１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置６（後述の図６参照）から発射された遊技球を遊技領域１０５の上部に案内する機能を有する。
【００５７】
（センター役物）
センター役物１１５は、遊技パネル１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール１１６を備えている。遊技領域１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール１１６によって左右に振り分けられる。
【００５８】
この第１のパチンコ遊技機において、遊技領域１０５のうち、センター役物１１５よりも左側の領域を左側領域１０６と称し、センター役物１１５よりも右側の領域を右側領域１０７と称する。左側領域および右側領域の定義は、後述する第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機についても同様である。
【００５９】
発射装置６によって遊技領域１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域１０６または右側領域１０７を流下する。左側領域１０６または右側領域１０７を流下する遊技球は、遊技パネル１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２（図１参照）の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域１０７を流下する。
【００６０】
なお、この明細書において、発射ハンドル６２の操作態様（打ち方）として、左側領域１０６を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「左打ち」と称し、右側領域１０７を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「右打ち」と称する。このように、遊技者によって左側領域１０６または右側領域１０７に向けて遊技球を打ち分け可能とされている。
【００６１】
また、センター役物１１５には、左側の外周縁部に、左側領域１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口１１７が形成されている。ワープ入口１１７に進入した遊技球は、センター役物１１５に形成されたステージ１１８に誘導可能に構成されている。ステージ１１８は、表示装置７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。
【００６２】
ステージ１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口１１９が形成されており、チャンス入口１１９に進入した遊技球は、第１始動口１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口１１９に進入した遊技球は、ワープ入口１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口１１７に進入したもののチャンス入口１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口１２０に入賞（通過）するようになっている。
【００６３】
（第１始動口）
第１始動口１２０は、表示装置７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

（一般入賞口）

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

（通過ゲートユニット）

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

【００７０】

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

ていてもよい。
【００７１】
この明細書において、通過ゲート１２６への遊技球の通過を始動通過と称し、通過ゲート１２６への遊技球の通過によって抽出された普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄当り判定用乱数値等）を普通図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで普通図柄の始動情報を記憶することを保留と称する。
【００７２】
（特別電動役物ユニット）
特別電動役物ユニット１３０は、大入賞口１３１と、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）を検出するカウントスイッチ１３２（後述の図６参照）と、特別電動役物１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１３０は、右側領域１０７において、通過ゲートユニット１２５よりも下方に配置されている。
【００７３】
大入賞口１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。
【００７４】
また、大入賞口１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。カウントスイッチ１３２（後述の図６参照）により大入賞口１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。
【００７５】
特別電動役物１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１３４と、この特電用シャッタ１３４を作動させる特電用ソレノイド１３５（後述の図６参照）とを備える。特別電動役物１３３すなわち特電用シャッタ１３４は、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り遊技状態では、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大入賞口１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。
【００７６】
（第２始動口）
第２始動口１４０は、左側領域１０６（より詳しくは第１始動口１２０の左側下方）に配置されている。ただし、第２始動口１４０は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打された遊技球が入賞可能となるように第２始動口１４０の近傍まで誘導されるように構成されている。ただし、第２始動口１４０をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右側領域１０７に設けてもよい。また、第２始動口１４０は、左打ちされた遊技球が入賞可能となるように構成されていてもよい。
【００７７】
第２始動口スイッチ１４１（後述の図６参照）により第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄にかかる各種データ（例えば、第２特別図柄当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大４個）まで記憶される。記憶された各種データは、第２特別図柄の始動条件（この明細書において「第２特別図柄の変動開始条件」とも称する）が成立

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

【００７８】

（普通電動役物ユニット）

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

【００７９】

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

【００８０】

（アウト口）

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

【００８１】

（裏ユニット）

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

【００８２】

［１－１－３．ＬＥＤユニット］

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

（普通図柄表示部）

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

通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂを備える。普通図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「普通図柄の始動条件」と称する）が成立すると、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂが交互に点灯・消灯を繰り返す普通図柄の可変表示が開始される。普通図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示が停止し、普通図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【００８６】

普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａが点灯するとともに普通図柄表示ＬＥＤ１６１ｂが消灯する。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、例えば、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａが消灯するとともに普通図柄表示ＬＥＤ１６１ｂが点灯する。ただし、普通図柄の当り判定処理の結果を示す普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂの停止表示態様はこれに限られない。そして、普通図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、普通電動役物１４６を作動させることが決定し、普電用可動部材１４７が所定のパターンで開閉駆動し、第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が容易となる。

【００８７】

（普通図柄用保留表示部）

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

【００８８】

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

【００８９】

（特別図柄表示部）

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

（特別図柄用保留表示部）

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

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

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

【００９９】

（確変報知用表示部）

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

（時短報知用表示部）

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部１６８が点灯または消灯する。
【０１０８】
なお、電源が遮断される前に、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、時短制御の実行中であることおよび実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部１６８を点灯または／および消灯させるように構成されている。
【０１０９】
［１－２．電気的構成］
次に、図６を参照して、第１のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図６は、第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【０１１０】
図６に示されるように、第１のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０と、から構成される。
【０１１１】
［１－２－１．主制御回路］
主制御回路２００は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メインＣＰＵ２０１、メインＲＯＭ２０２（読み出し専用メモリ）、メインＲＡＭ２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２０４およびバックアップコンデンサ２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。
【０１１２】
メインＣＰＵ２０１には、メインＲＯＭ２０２、メインＲＡＭ２０３および初期リセット回路２０４等が接続される。メインＣＰＵ２０１は、動作を監視するＷＤＴ（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。
【０１１３】
メインＲＯＭ２０２には、メインＣＰＵ２０１により第１のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２０１は、メインＲＯＭ２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。
【０１１４】
メインＲＡＭ２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインＲＡＭ２０３は、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。
【０１１５】
初期リセット回路２０４は、メインＣＰＵ２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。
【０１１６】
バックアップコンデンサ２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【０１１７】
さらに、主制御回路２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２０５、および、サブ制御回路３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２０６等も備える。
【０１１８】
また、主制御回路２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２００には、上述した普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特

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

【０１１９】

性能表示モニタ１７０には、メインＣＰＵ２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

さらに、主制御回路２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１８４、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１７４、メインＲＡＭ２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１７６等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

［１－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路３００は、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

［１－２－３．払出・発射制御回路］

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

［１－２－４．電源供給回路］

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

【０１４２】

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

【０１４３】

［１－３．遊技フロー］

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

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【０１５０】

［１－３－１．特別図柄ゲーム］

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

【０１５１】

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

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

一方、大当りでないすなわちハズレである場合、特別図柄ゲームが終了する。なお、第１のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機では、小当りに当選すると小当り遊技制御処理が行われる。また、図７には示されていないが、後述する時短当りである場合は、時短遊技状態に移行する。

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

［１－３－２．普通図柄ゲーム］

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

［１－３－３．遊技状態遷移］

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

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

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

【０１８３】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【０１９３】

［１－４．基本仕様］

次に、図９～図１９を参照して、第１のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。
【０１９４】
第１のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。
【０１９５】
本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置７の表示領域に表示する制御を実行する。なお、「正規な遊技態様」とは、複数の遊技態様（例えば発射態様）のうち遊技者にとって最も不利益とならない（遊技者にとって有利な）遊技態様が相当する。
【０１９６】
［１－４－１．設定値毎の大当り確率］
図９は、第１のパチンコ遊技機における設定値毎の大当り確率（概算）を示すテーブルの一例である。図９に示されるように、第１のパチンコ遊技機では、上述の設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６（いずれも図６参照）等を用いて、例えば設定１～設定６といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当り確率は設定値に応じて異なっており、メインＣＰＵ２０１は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。
【０１９７】
具体的には、確変制御が実行されない確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における大当り確率は、第１特別図柄の当り判定処理および第２特別図柄の当り判定処理のいずれが実行された場合であっても、例えば、設定１で約３１９分の１、設定２で約３１４分の１、設定３で約３０９分の１、設定４で約３０４分の１、設定５で約２９９分の１、設定６で約２９４分の１となっている。また、確変制御が実行される確変フラグがオンの遊技状態（本実施例では例えば高確時短遊技状態）における大当り確率は、設定１で約７７分の１、設定２で約７６分の１、設定３で約７５分の１、設定４で約７４分の１、設定５で約７３分の１、設定６で約７２分の１となっている。
【０１９８】
なお、時短当り確率は、大当り確率とは異なり全設定値で共通の確率となっている。例えば、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は１６０分の１、第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は２４０分の１となっている。時短当り確率は、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。
【０１９９】
ただし、時短当り確率が全設定値で共通の確率であったとしても、時短継続率（例えば、セットされる時短回数）については、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、設定１の場合は時短回数として５０回がセットされ、設定６の場合は時短回数として１００回がセットされるようにしてもよい。
【０２００】
なお、第１のパチンコ遊技機では小当りが抽選対象に含まれていないが、小当りを抽選対象に含むようにしてもよい。小当りを抽選対象に含む場合、小当り確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。また、小当りを抽選対象に含む場合、第１特別図柄と第２特別図柄とのうち一方の特別図柄（例えば第２特別図柄）の当り判定処理が行われた場合に限

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

［１－４－２．特別図柄の当り判定テーブル］

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

また、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、第１特別図柄の

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

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

別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば６１４～６５５３５）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがオフからオン（またはオンからオフ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

［１－４－３．特別図柄判定テーブル］

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

［１－４－４．特別図柄停止態様決定テーブル］

図１２（Ａ）は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。特別図柄停止態様決定

テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図５参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される。

【０２２９】

図１２（Ａ）に示されるように、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図５参照）に導出される特別図柄の停止態様は、例えば０～７の領域で構成される１バイトの制御信号で構成される。第１特別図柄の０～７の各領域は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤ１６３ａ～１６３ｈ(図５参照)のいずれかに１対１で対応している。例えば、第１特別図柄の領域０は１６３ａに対応し、第１特別図柄の領域１は１６３ｂに対応し、第１特別図柄の領域２は１６３ｃに対応し、第１特別図柄の領域３は１６３ｄに対応し、第１特別図柄の領域４は１６３ｅに対応し、第１特別図柄の領域５は１６３ｆに対応し、第１特別図柄の領域６は１６３ｇに対応し、第１特別図柄の領域７は１６３ｈに対応している。

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（大当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表

示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６３ｅと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６３ｆと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６３ｅと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６３ｆと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６４ｄと、第２特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６４ｅと、第２特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６４ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６４ｄと、第２特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６４ｆとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

図１２（Ｂ）は、第１のパチンコ遊技機において、装飾図柄の停止態様の決定にかかわる考え方を示す表の一例である。図１２（Ｂ）に示されるように、表示装置７に表示される装飾図柄の可変表示が停止したときに導出される装飾図柄の停止態様（図柄組合せ）は、図柄指定コマンドに応じて決定される。

【０２３７】

なお、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とうちいずれか一方のみが可変表示可能であるため、サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうち可変表示されている特別図柄についての表示演出が表示装置７にて行われるよう制御

する。この場合、サブＣＰＵ３０１は、可変表示されている特別図柄が第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかを把握できる態様で、表示演出を行うことが好ましい。

【０２３８】

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

【０２３９】

なお、第１のパチンコ遊技機では特別図柄抽選の結果に小当りが含まれないが、特別図柄抽選の結果に小当りが含まれる場合は、例えば、中図柄を構成する図柄に、小当り図柄（特別図柄抽選の結果が小当りである場合に停止表示される図柄）を含めるようにしてもよい。この場合、特別図柄抽選の結果が小当りであると、サブＣＰＵ３０１は、中図柄を小当り図柄で停止表示するため、小当りに当選したことを遊技者が把握することができる。

【０２４０】

図１２（Ｂ）に示されるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」または「ｚＡ６」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。

【０２４１】

図柄指定コマンドが「ｚＡ２」または「ｚＡ７」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「ｚＡ２」または「ｚＡ７」である場合（選択図柄コマンドが「ｚ２」または「ｚ８」である場合）は、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」または「ｚＡ６」である場合（選択図柄コマンドが「ｚ０」、「ｚ１」または「ｚ７」である場合）と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利度合いが高い。

【０２４２】

図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。

【０２４３】

図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。なお、図柄指定コマンド「ｚＡ４」は、後述の図１３を参照すると分かるように、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンにセットされる場合（選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）と、確変フラグがオンにセットされない場合（選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合）とがある。そこで、本実施例では、選択図柄コマンドが「ｚ４」及び「ｚ５」のいずれであったとしても、サブＣＰＵ３０１は、偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で装飾図柄が停止するよう制御し、大当り遊技状態において、確変当り（確変フラグがオンにセットされる当り）であることを示す昇格演出を行うようにするとよい。

【０２４４】

また、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合は、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「ｚＡ３」

または「ｚＡ８」である場合、図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。

【０２４５】

なお、図柄指定コマンドが「ｚＡ５」または「ｚＡ１０」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄をばらけ目またはリーチハズレで停止させる。ばらけ目は、例えば、最初に停止される図柄（例えば左図柄）と二番目に停止される図柄（例えば右図柄）とが異なる停止態様や、左図柄、右図柄及び中図柄の全部が互いに異なる停止態様が相当する。リーチハズレは、最初に停止される図柄（例えば左図柄）と二番目に停止される図柄（例えば右図柄）とが共通するものの最後に停止される図柄（例えば中図柄）が他の図柄（例えば左図柄および右図柄）と異なる停止態様が相当する。

【０２４６】

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

【０２４７】

［１－４－５．当り種類決定テーブル］

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

ことが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

また、選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。

また、セットする時短回数を例えば２００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はＡ時短遊技状態である。

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

づけを大きくすることができる。
【０２６４】
なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図１４に示されるように、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図１４は、図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図１４では、Ａ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ５」、「ｚ１０」の場合）である。これに対し、Ｃ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、１００回（選択図柄コマンドが「ｚ１」、「ｚ７」の場合）または２００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」、「ｚ８」の場合）である。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【０２６５】
なお、本明細書において、確変フラグの場合と同様に、時短フラグの値が「０」の場合が時短フラグオフであり、時短フラグの値が「１」の場合が時短フラグオンである。
【０２６６】
時短フラグは、確変フラグと同様にメインＲＡＭ２０３に格納される管理フラグの一つであり、時短制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。
【０２６７】
また、時短回数は、時短制御を継続して実行可能な特別図柄の可変表示回数である。すなわち、例えば時短回数が「５０」に決定された場合、この時短遊技状態において大当りに当選することなく５０回の特別図柄の可変表示が行われると、この時短遊技状態が終了して非時短遊技状態（例えば、通常遊技状態）に移行する。
【０２６８】
なお、図１３等に示される確変回数および時短回数の「１００００」は、大当り遊技状態終了後、大当りであると判定される（すなわち次回大当り）まで、確変制御を継続して実行できる趣旨である。
【０２６９】
［１－４－６．特別図柄の変動パターンテーブル］
図１５は、第１のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図１５の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。図１５の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。なお、図１５は確変フラグがオフである場合の特別図柄の変動パターンテーブルであり、確変フラグがオンである場合の特別図柄の変動パターンテーブルの図示は省略する。
【０２７０】
メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。図１５の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図２８のＳ９６の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。
【０２７１】
図１５に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

［１－４－７．時短遊技状態］

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

【０２８２】

Ａ時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コ

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

なお、天井カウンタは、電源が投入された場合、大当り遊技状態に制御された場合、ＲＡＭ２０３内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行わ

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

が開始されたときとしてもよいし、Ｂ時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングは、Ｂ時短最終変動が開始されてからこのＢ時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

［１－４－８．普通図柄の当り判定テーブル］

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

【０２９８】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、遊技状態と、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値と、に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選

により決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９５の普通図柄遊技判定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

［１－４－９．普通図柄判定テーブル］

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

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

【０３１６】

［１－４－１０．普通図柄当り種類決定テーブル］

図１８は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９５の普通図柄遊技判定処理のなかで実行される普通電動役物１４６の開放パターン設定処理を実行する際）に参照される。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３２１】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ４」の場合および「ｆｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。

【０３２２】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ５」の場合および「ｆｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３２３】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ６」の場合および「ｆｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３２４】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が

「普通図柄当り」であったとしても、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【０３２５】

なお、普通電動役物１４６の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物１４６が開放された場合、第２始動口１４０への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【０３２６】

Ａ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【０３２７】

また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【０３２８】

［１－４－１１．普通図柄の変動パターンテーブル］

図１９は、第１のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９３の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際）に参照される。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば０～９９の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【０３２９】

図１９に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば３０００００ｍｓｅｃに決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで最も長い。

【０３３０】

また、Ａ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～８９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が９０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば８００ｍｓｅｃに決定される。

【０３３１】

また、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。

【０３３２】

また、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。

【０３３３】

このように、１回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ

時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、Ａ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、Ａ時短遊技状態は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、普通電動役物１４６が開放されるまでの時間が最も短い。

【０３３４】

また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値は、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値と同じとなっているが、これに限られない。

【０３３５】

［１－５．時短遊技状態にかかわる処理の詳細］

［１－５－１．時短当り時にセットされる時短回数］

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

【０３３６】

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

【０３３７】

［１－５－２．時短遊技状態の重複］

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

【０３３８】

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

【０３３９】

［１－５－２－１．時短遊技状態を重ねて実行する態様］

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

【０３４０】

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

Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態

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

【０３４１】

例えば、Ａ時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもＡ時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ａ時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ａ時短遊技状態の時短残回数が２００回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が５０回である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に時短当りの表示態様が導出されるものの、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り２００回である。したがって、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、「時短当り」に当選せずにＡ時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【０３４２】

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

【０３４３】

［１－５－２－１－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行する態様］

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

ての外観上は、天井カウンタが天井値に到達することなくＣ時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【０３４７】

一方、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合に、Ｂ時短規定回数の方がＣ時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ｂ時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が２０回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、Ｂ時短遊技状態として実行可能な時短回数が３００回である場合、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り３００回である。すなわち、Ｃ時短遊技状態の時短残回数である２０回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の２８０回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

を行い、Ｃ時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはＣ時短移行表示演出を行う等、Ｂ時短移行表示演出及びＣ時短移行表示演出のうちいずれかの表示演出を優先して行うこととしてもよい。

【０３５３】

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

【０３５４】

［１－５－２－１－３．複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合の時短性能］

以上、一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行する態様、および、Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行する態様について説明した。

【０３５５】

このように複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能が維持される。このような仕様のパチンコ遊技機では、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能はそれぞれ異なってもよいが、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能を同じにすることが好ましい。

【０３５６】

例えば、一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、一の時短遊技状態の時短性能と、Ｃ時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。また、Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、Ｃ時短遊技状態の時短性能と、Ｂ時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。

【０３５７】

また、複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機において、先に実行されている時短遊技状態に対して後から重ねて実行できる時短遊技状態については、例えば、先に実行されている時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能とを備えるようにしてもよい。そして、先に実行されている時短遊技状態に対して時短遊技状態を重ねて実行する場合は一の時短性能を発動させ、通常遊技状態において時短遊技状態を発動させる場合のように時短遊技状態を重ねて実行しない場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

【０３５８】

例えば、Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機である場合、Ｂ時短遊技状態の時短性能を、Ｃ時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能との例えば２つの時短性能を設ける。そして、Ｃ時短遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は一の時短性能を発動させ、いずれの時短遊技状態でもない通常遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

【０３５９】

［１－５－３．時短遊技状態を重ねて実行しない態様］

時短遊技状態を重ねて実行しない態様としては、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含まないように当り判定処理を行う態様と、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含むように当り判定処理を行い、時短遊技状態が重複したとしても時短遊技状態を重ねて実行しない態様（以下「後者の態様」と称する）とが考えられる。後者の態様としては、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視してＣ時短遊技状態を重ねて実行しない態様と、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしてもこれを無視してＢ時短遊技状態を重ねて実行しない態様との２態様が考えられる。以下に、後者の態様として考えられる上記の２態様について説明する。

【０３６０】

［１－５－３－１．一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行しない態様］

Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態

において「時短当り」に当選した場合、上述したとおり、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄表示部１６３，１６４に、時短当りの表示態様を導出する。ただし、メインＣＰＵ２０１は、一の時短遊技状態における最後の特別図柄の可変表示（以下「時短最終変動」と称する）でない限り、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態に制御することなく、一の時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、一の時短遊技状態に制御する。この場合、一の時短遊技状態に制御されていること（時短最終変動を除く）は、Ｃ時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【０３６１】

一方、一の時短遊技状態における時短最終変動において「時短当り」に当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合と、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合とで、異なる制御を実行しうる。

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

［１－５－３－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行しない態様］

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

ただし、天井最終変動においてＣ時短遊技状態の時短残回数が０である場合、メインＣＰＵ２０１は、プログラムの処理に応じて、Ｂ時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、Ｃ時短遊技状態の終了処理がＢ時短遊技状態の開始処

理よりも先に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了するとともにＢ時短遊技状態に制御する。一方、Ｃ時短遊技状態の終了処理がＢ時短遊技状態の開始処理の後に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に制御することなくＣ時短遊技状態を終了する。すなわち、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態を開始しようとする時点において、Ｃ時短遊技状態の終了処理が未処理であればＢ時短遊技状態に制御することなくＣ時短遊技状態を終了し、Ｃ時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればＢ時短遊技状態に制御する。この場合、Ｃ時短遊技状態の終了処理をＢ時短遊技状態の開始処理の後に行うことは、Ｂ時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【０３６９】

なお、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。

【０３７０】

［１－６．主制御処理］

次に、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。

［１－６－１．主制御メイン処理］

先ず、図２０～図２３を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図２０～図２３は、第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【０３７１】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断信号がＨｉｇｈレベルであるか否かを判定する（Ｓ１１）。なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定をＳ１１に先だって行うことは言うまでもない。

【０３７２】

Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルでないと判定された場合（Ｓ１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１の判定処理を繰り返す。

【０３７３】

一方、Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルであると判定された場合（Ｓ１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２に移す。

【０３７４】

Ｓ１２において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のフラグ管理処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、バックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ状態、および、設定キー１７４のオン／オフ状態の退避処理が行われる。すなわち、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ状態を、メインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納する。また、この処理では、遊技許可フラグがオフにセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３に移す。

【０３７５】

Ｓ１３において、メインＣＰＵ２０１は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路３００側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば１２０００．０７ｍｓｅｃである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１４に移す。

【０３７６】

なお、サブ制御回路３００側の起動待ちを行っている間、メインＣＰＵ２０１は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。

【０３７７】

Ｓ１４において、メインＣＰＵ２０１は、起動前（前回）の電断が正常電断であったか否かを判定する。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。

【０３７８】
　Ｓ１４において正常電断でなかったと判定された場合（Ｓ１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１８に移す。
【０３７９】
　一方、Ｓ１４において正常電断であったと判定された場合（Ｓ１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（Ｓ１５）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（Ｓ１６）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１７に移す。
【０３８０】
　Ｓ１７において、メインＣＰＵ２０１は、照合結果が異常であるか否かを判定する。
【０３８１】
　Ｓ１７において照合結果が異常でないすなわち正常であると判定された場合（Ｓ１７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２２に移す。なお、Ｓ２２以降の処理については後述する。
【０３８２】
　一方、Ｓ１７において照合結果が異常であるすなわち正常でないと判定された場合（Ｓ１７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１８に移す。
【０３８３】
　Ｓ１８において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンである場合はＮＯ判定となり、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオフである場合、並びに、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のいずれか一方がオフである場合はＹＥＳ判定となる。
【０３８４】
　Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（Ｓ１８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１に移す。なお、Ｓ２１の処理については後述する。
【０３８５】
　一方、Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（Ｓ１８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９に移す。
【０３８６】
　Ｓ１９において、メインＣＰＵ２０１は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０に移す。
【０３８７】
　Ｓ２０において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ１７０（図６参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ１７０に信号が出力されるＩ／Ｏポート２０５の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ１７０内の所定のＬＥＤが点灯し、エラー表示が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０の処理を実行した後、永久ループに入る。
【０３８８】
　このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインＲＡＭ２０３内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンであると判定されるまで、第１のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。
【０３８９】
　次に、Ｓ２１の処理について説明する。Ｓ２１において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更であることを示す値をメインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納する。この

処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２に移す。

【０３９０】

Ｓ２２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３内のＸＩＮＴ検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３に移す。

【０３９１】

Ｓ２３において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納された起動制御フラグの値に基づいて、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４に移す。

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】
　Ｓ３２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ集計演算処理を行う。この処理では、各種ベース値の算出および更新が行われる。また、この処理は、メインＲＡＭ２０３内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３に移す。
【０４０３】
　Ｓ３３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３４に移す。
【０４０４】
　Ｓ３４において、メインＣＰＵ２０１は、割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３５に移す。
【０４０５】
　Ｓ３５において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）の３倍である６ｍｓｅｃである。
【０４０６】
　Ｓ３５においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（Ｓ３５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２６の処理に戻し、Ｓ２６以降の処理を行う。
【０４０７】
　一方、Ｓ３５においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（Ｓ３５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３６に移す。
【０４０８】
　Ｓ３６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から１減算する処理を３回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３７に移す。
【０４０９】
　なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、Ｓ３７～Ｓ４４の処理）の実行前に、例えば６ｍｓｅｃの割込禁止区間（Ｓ２６～Ｓ３５の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、これに限られない。
【０４１０】
　Ｓ３７において、メインＣＰＵ２０１は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば６ｍｓｅｃ）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８に移す。
【０４１１】
　Ｓ３８において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９に移す。
【０４１２】
　Ｓ３９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図２６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０に移す。
【０４１３】
　Ｓ４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理にでは、

普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図４３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０の処理を実行した後、処理を、Ｓ４１に移す。

【０４１４】

Ｓ４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、ＬＥＤユニット１６０の各表示部（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４等）に出力する表示データの設定処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４１の処理を実行した後、処理を、Ｓ４２に移す。

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

［１－６－２．起動時初期設定処理］

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

Ｓ５５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４６のＳ３３６参照）で、サブ制御回路３００に向けて送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５５の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【０４２８】

Ｓ５６において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図４９を参照して後述する。第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５６の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【０４２９】

［１－６－３．電断処理］

次に、図２５を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ２７で行われる電断処理について説明する。図２５は、第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【０４３０】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、ＸＩＮＴ検知フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ６１）。

【０４３１】

Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【０４３２】

一方、Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンであると判定された場合（Ｓ６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ６２に移す。

【０４３３】

Ｓ６２において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値の算出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ６３に移す。

【０４３４】

Ｓ６３において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メインＲＡＭ２０３内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メインＲＡＭ２０３のバックアップ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３の処理を実行した後、処理を、Ｓ６４に移す。

【０４３５】

Ｓ６４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグのクリア処理を行う。そして、Ｓ６４の処理を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセス禁止値設定処理を行う（Ｓ６５）を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６５の処理を実行した後、処理を、Ｓ６６に移す。

【０４３６】
Ｓ６６において、メインＣＰＵ２０１は、電断まで、ＣＰＵリセット待ち処理を繰り返す。
【０４３７】
［１－６－４．特別図柄制御処理］
次に、図２６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図２６は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【０４３８】
図２６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ７１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１の処理を実行した後、処理を、Ｓ７２に移す。
【０４３９】
なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ７１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。
【０４４０】
また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。
【０４４１】
Ｓ７２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。
【０４４２】
Ｓ７２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７５に移す。
【０４４３】
一方、Ｓ７２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７３に移す。
【０４４４】
Ｓ７３において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【０４４５】
Ｓ７３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７４に移す。
【０４４６】
Ｓ７４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【０４４７】
Ｓ７４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ７４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【０４４８】
一方、Ｓ７４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ７４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７５に移す。
【０４４９】
Ｓ７３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７５に移す。
【０４５０】
Ｓ７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図２７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７５の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４５１】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ７１～Ｓ７５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【０４５２】
このように、本実施例では、第１のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ７５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ７５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１２０または第２始動口１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。
【０４５３】
［１－６－５．特別図柄管理処理］
次に、図２７を参照して、特別図柄制御処理（図２６参照）中のＳ７５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図２７は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【０４５４】
なお、制御状態番号が「０」の場合（Ｓ７２がＹＥＳ判定の場合）、特別図柄管理処理は、Ｓ７３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、Ｓ７４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「０」でない場合（Ｓ７２がＮＯ判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。
【０４５５】
また、図２７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【０４５６】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ８１）。
【０４５７】
Ｓ８１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２６参照）に戻す。
【０４５８】
一方、Ｓ８１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８２に移す。
【０４５９】
Ｓ８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ８３に移す。なお、メインＣ

ＰＵ２０１は、Ｓ８２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ８３以降の処理を行う。

【０４６０】

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

【０４６１】

Ｓ８４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ８４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図２９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８５に移す。

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

［１－６－６．特別図柄可変表示開始処理］

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

Ｓ９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。第１のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９３の処理を実行した後、処理を、Ｓ９４に移す。なお、時短当りフラグはＣ時短遊技状態への移行時にオフにされ、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

Ｓ９７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図１５参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決

定処理（Ｓ９６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ９８に移す。

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

［１－６－７．特別図柄可変表示終了処理］

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

Ｓ１１４において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０４９０】

［１－６－８．特別図柄遊技判定処理］

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

Ｓ１２４において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処

理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、例えば、大入賞口１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１２５）、外部端子板１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１２６）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１２７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１２８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１２９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１２７）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図２７のＳ８６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

［１－６－９．特別図柄遊技終了処理］

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

［１－６－１０．時短管理処理］

次に、図３２を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理について

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

【０５０８】

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

【０５０９】

Ｓ１４２において、メインＣＰＵ２０１は、カウンタ判定処理を行う。このカウンタ判定処理の詳細については、図３６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４２の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を、特別図柄遊技終了処理（図３１参照）に戻す。

【０５１０】

［１－６－１１．カウンタ更新処理］

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

［１－６－１２．時短カウンタ更新処理］

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態または／およびＣ時短遊技状態への移行条件が成立し

た場合、移行条件が成立した時短遊技状態についての時短カウンタがセットされる。
【０５１９】
なお、本実施例では、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを減算し、時短カウンタが０になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを加算し、時短カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。また、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを更新（減算又は加算）することに代えて、特別図柄の可変表示の開始時に時短カウンタを更新し、時短カウンタが０になったとき（減算方式の場合）又は時短カウンタがセットされた時短回数になったとき（加算方式の場合）に、時短遊技状態を修了するようにしてもよい。
【０５２０】
Ｓ１６１において、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３）に戻す。
【０５２１】
一方、Ｓ１６１において時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ１６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタから１を減算する処理を行う（Ｓ１６２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１６３に移す。
【０５２２】
Ｓ１６３において、メインＣＰＵ２０１は、時短モード＝３且つＣ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。この処理では、時短モード＝３であって、Ｃ時短カウンタが０より大きい場合にＹＥＳ判定される。Ｓ１６３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１６４に移す。
【０５２３】
なお、Ｃ時短カウンタは、時短遊技状態中にＣ時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このＣ時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、後述するＢ時短カウンタがセットされた場合、メインＣＰＵ２０１によりリセットされる。
【０５２４】
時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば２ｂｉｔで構成し、先に実行されている時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝３」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対してＢ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝２」に設定される。
【０５２５】
一方、Ｓ１６３において、時短モード＝３とＣ時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１６５に移す。
【０５２６】
Ｓ１６４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１６５に移す。
【０５２７】
Ｓ１６５において、メインＣＰＵ２０１は、時短モード＝２且つＢ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。この処理では、時短モード＝２であって、Ｂ時短カウンタが０より大きい場合にＹＥＳ判定される。Ｓ１６５がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１６６に移す。
【０５２８】
なお、Ｂ時短カウンタは、時短遊技状態中（本実施例ではＣ時短遊技状態中）にＢ時短

遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このＢ時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、Ｃ時短カウンタがセットされた場合、メインＣＰＵ２０１によりリセットされる。

【０５２９】

一方、Ｓ１６５において、時短モード＝２とＢ時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。

【０５３０】

Ｓ１６６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６６の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

［１－６－１３．天井カウンタ更新処理］

次に、図３５を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される天井カウンタ更新処理について説明する。図３８は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図３３参照）中のＳ１５２でメインＣＰＵ２０１により実行される天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

［１－６－１４．カウンタ判定処理］

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

【０５４０】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短移行判定処理を行う（Ｓ１８１）。この時短移行判定処理の詳細については、図３７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１８２に移す。

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

［１－６－１５．時短移行判定処理］

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

【０５４９】

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

【０５５０】

Ｓ１９１において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ１９１がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、Ｂ時短遊技状態に移行させないようにすることができる。

【０５５１】

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

【０５５２】

Ｓ１９２において、メインＣＰＵ２０１は、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。

【０５５３】

天井到達フラグは、天井カウンタが天井値に到達した場合にオンにセットされるフラグであって、過去にＢ時短遊技状態に制御されているか否かを示すフラグである。

【０５５４】

本実施例では、大当り遊技状態が終了してから次回の大当り遊技状態が終了するまでの間にＢ時短遊技状態に移行できる上限回数は、例えばＲＡＭクリア等が行われない限り１回である。すなわち、天井カウンタが天井値に到達してＢ時短遊技状態に制御されたものの大当り遊技状態に制御されることなくＢ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した場合、例えばＲＡＭクリア等が行われない限り、次回大当り遊技状態が終了するまで、再びＢ時短遊技状態には制御されない。

【０５５５】

そこで、Ｓ１９２では、ただ単に天井カウンタが天井値に到達したか否かを判定するだけでなく、天井到達フラグがオフであるか否かについても判定することにより、一旦Ｂ時短遊技状態に制御されたもののこのＢ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した場合、再びＢ時短遊技状態に制御されないようにしている。

【０５５６】

なお、図面には示されていないが、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、条件装置の作動時に、天井到達フラグをオフにセットし、天井カウンタをクリアする。

【０５５７】

ただし、天井到達フラグをオフにセットする処理又は／及び天井カウンタをクリアする処理は、条件装置の作動時に実行することに加えて、設定変更によるＲＡＭクリア時（例えば、後述の図４７の設定変更処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第１通常遊技前処理（Ｓ３４４参照））や、設定変更を伴わないＲＡＭクリア時（例えば、図２４の起動時初期設定処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第１通常遊技前処理（Ｓ５６参照））においても、実行するようにしてもよい。

【０５５８】

Ｓ１９２において、天井到達フラグがオフであること及び天井カウンタが天井値であることの両方を満たしていると判定された場合（Ｓ１９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。なお、天井到達フラグがオンである場合、Ｓ１９２はＮＯ判定される。また、天井到達フラグがオフであったとしても、天井カウンタが天井値でなければ、Ｓ１９２はＮＯ判

定される。
【０５５９】
　一方、Ｓ１９２において、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であると判定された場合（Ｓ１９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９３に移す。
【０５６０】
　Ｓ１９３において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウント禁止フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１９４に移す。
【０５６１】
　Ｓ１９４において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に到達したことを示すフラグである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１９６に移す。
【０５６２】
　Ｓ１９６において、メインＣＰＵ２０１は、天井到達フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９６の処理を実行した後、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。
【０５６３】
［１－６－１６．時短移行処理］
　次に、図３８を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理について説明する。図３８は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図３６参照）中のＳ１８２でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【０５６４】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２０２）。
【０５６５】
　Ｓ２０２において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２０２がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。このようにすることで、確変フラグがオンである場合には、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態のいずれも、開始されないようにすることができる。
【０５６６】
　一方、Ｓ２０２において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２０２がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０３に移す。
【０５６７】
　Ｓ２０３において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０５６８】
　Ｓ２０３において、天井フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２０３がＮＯ判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０６に移す。
【０５６９】
　一方、Ｓ２０３において、天井フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２０３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０５に移す。
【０５７０】
　Ｓ２０５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｂ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｂ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを２にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８に移す。
【０５７１】

なお、Ｂ時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１７参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）に示されるとおりである。

【０５７２】

Ｓ２０６において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

【０５７３】

Ｓ２０６において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２０６がＮＯ判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。

【０５７４】

一方、Ｓ２０６において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ２０６がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０７に移す。

【０５７５】

Ｓ２０７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｃ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｃ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを３にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８に移す。

【０５７６】

なお、Ｃ時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（例えば図１３参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１７参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）に示されるとおりである。

【０５７７】

Ｓ２０８において、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図３９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０８の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。

【０５７８】

［１－６－１７．時短設定処理］

次に、図３９を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理について説明する。図３９は、第１のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図３８参照）中のＳ２０８でメインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【０５７９】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２１１）。

【０５８０】

Ｓ２１１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１２に移す。

【０５８１】

Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ＝天

井値となった場合）や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。

【０５８２】

なお、図示しないが、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝２」をセットするとともに、Ｓ２０５で決定されたＢ時短カウンタをセットする。また、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝３」にセットするとともに、Ｓ２０７で決定されたＣ時短カウンタをセットする。

【０５８３】

Ｓ２１１において、時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２１１がＮＯ判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１４に移す。

【０５８４】

Ｓ２１２において、メインＣＰＵ２０１は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた時短遊技状態の時短残回数）と、新たな時短回数（Ｓ２０５またはＳ２０７で決定された時短回数）とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。

【０５８５】

Ｓ２１２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さくないと判定された場合（Ｓ２１２がＮＯ判定の場合）、すなわち現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きい場合、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８を参照）に戻す。

【０５８６】

一方、Ｓ２１２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きいと判定された場合（Ｓ２１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１３に移す。

【０５８７】

Ｓ２１３において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理では、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。ただし、時短カウンタ再設定処理（Ｓ２１３）が行われたとしても、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタおよびＣ時短カウンタをリセットしない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１３の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８）に戻す。

【０５８８】

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

【０５８９】

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

放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

また、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な第１のパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときにＢ時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、Ｂ時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興趣が低下するおそれがあるからである。なお、第１のパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示が例えば６０００００ｍｓｅｃといった長変動で行われることはない。ただし、このような長変動で特別図柄の可変表示が行われうるパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいてＢ時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変

動で行われる場合であっても、Ｂ時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。
【０５９５】
　また、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理では、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＢ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）を、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）よりも優先して行うようにしている（図３８のＳ２０３～Ｓ２０７を参照）が、これに限られない。例えば、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）を、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＢ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）よりも優先して行うようにしてもよい。
【０５９６】
　また、図３５を参照して説明した上述の天井カウンタ更新処理では、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（図３５のＳ１７１がＮＯ判定）、天井カウンタを更新しないようにしているが、これに限られない。例えばＳＴ機や確変転落抽選を行うパチンコ遊技機では、確変フラグがオンである場合であっても特別図柄の可変表示が行われると天井カウンタを更新するようにしてもよい。この場合、天井カウンタが天井値に到達したとしても、Ｂ時短遊技状態に移行せず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、Ｂ時短遊技状態に移行するようにしてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、「天井カウンタ＝天井値」となっただけではＢ時短遊技状態に移行させず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、Ｂ時短遊技状態に移行させる処理を行うこととなる。
【０５９７】
　また、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の所定範囲内（例えば、２．５～３．０倍）であることが好ましい。本実施例では、例えば特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当り確率が３１９分の１（設定値１の場合）であるから、天井値は、３１９×２．５～３１９×３．０（倍）の範囲内であることが好ましい。
【０５９８】
　また、Ｂ時短遊技状態の終了条件であるＢ時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の規定倍数（例えば３．８倍）までとすることが好ましい。同様に、Ｃ時短遊技状態の終了条件であるＣ時短規定回数の上限についても、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母に規定数を乗じた値まで（例えば大当り確率の分母の３．８倍まで）とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当り確率が３１９分の１（設定値１の場合）であるから、Ｂ時短規定回数およびＣ時短規定回数は、いずれも、概ね１２１２（３１９×３．８）を上限とすることが好ましい。なお、Ｂ時短規定回数の上限とＣ時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。
【０５９９】
　ところで、第１のパチンコ遊技機のように、例えば設定１～設定６といった大当り確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このような場合、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば３．０）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。
【０６００】
［１－６－１８．時短管理処理にかかわる変形例］
　なお、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図３５参照）を、特別図柄遊技終了

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

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されない場合、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きい場合に時短カウンタから１を減算する処理を行い、それ以外の場合には時短カウンタから１を減算しないようにするとよい。

【０６０９】

［１－７．大入賞口開放準備処理］

次に、図４０を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８６でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図４０は、第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【０６１０】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２５１）。

【０６１１】

Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６１２】

一方、Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５２に移す。

【０６１３】

Ｓ２５２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５３に移す。

【０６１４】

Ｓ２５３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【０６１５】

Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５４に移す。一方、Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５７に移す。

【０６１６】

Ｓ２５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２５４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図２７のＳ８８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５５に移す。

【０６１７】

Ｓ２５５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２５６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２５６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６１８】

Ｓ２５７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５８に移す。

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

［１－７－１．大入賞口開放制御処理］

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

【０６２５】

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

【０６２６】

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

【０６２７】

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

【０６２８】

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

【０６２９】

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

【０６３０】

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

【０６３１】

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

【０６３２】

Ｓ２７３において大入賞口１３１の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、

処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０６３３】
一方、Ｓ２７３において大入賞口１３１の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２７４に移す。
【０６３４】
Ｓ２７４において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口１３１の閉鎖設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７５に移す。
【０６３５】
Ｓ２７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２７５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図２７のＳ８６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７６に移す。
【０６３６】
Ｓ２７６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７７に移す。
【０６３７】
Ｓ２７７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２７７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０６３８】
［１－７－２．大当り終了処理］
次に、図４２を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８８でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図４２は、第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【０６３９】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２８１）。
【０６４０】
Ｓ２８１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ２８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０６４１】
Ｓ２８１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ２８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２８２に移す。
【０６４２】
Ｓ２８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２８３に移す。
【０６４３】
Ｓ２８３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図３１の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（Ｓ１３１）が行われるように示されているが、この時短管理処理（Ｓ１３１）は、厳密に言えば、Ｓ１３０の特別図柄遊技終了処理（図３０参照）では実行されるが、Ｓ２８３の特別図柄遊技終了処理（図４２参照）では実行されずに、処理がスキップされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８３の処理

を実行した後、大当り終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０６４４】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【０６４５】
［１－７－３．普通図柄制御処理］
次に、図４３を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ４０でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図４３に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【０６４６】
図４３は、第１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図４３に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図４３に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。
【０６４７】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ２９１）。
【０６４８】
Ｓ２９１において普通図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ２９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、Ｓ４１（図２３参照）に戻す。
【０６４９】
一方、Ｓ２９１において普通図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ２９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９２に移す。
【０６５０】
Ｓ２９２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２９３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２９２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ２９３以降の処理を行う。
【０６５１】
Ｓ２９３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。このＳ２９３の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理、普通図柄の変動パターン決定処理、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９４に移す。
【０６５２】
Ｓ２９４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。このＳ２９４の処理は、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この処理においてメインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示を終了する際の各種処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９５に移す。
【０６５３】
Ｓ２９５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ２９５の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この普通図柄遊技判定処理では、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたはハズレ）の判定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ

２０１は、処理を、Ｓ２９６に移す。
【０６５４】
Ｓ２９６において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ２９６の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物１４６の開放処理が行われる。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９７に移す。
【０６５５】
Ｓ２９７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ２９７の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０６５６】
なお、本実施例では、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるように、普通図柄当り判定用乱数を例えば０～９９の範囲（幅）で発生させ、例えば０～７９を普通図柄当り判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当り確率は、普通図柄当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では１００分の８０である。この普通図柄当り確率は、本実施例では、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合と異なっているが、同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない非時短遊技状態では例えば６０００００ｍｓｅｃと相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば１０００ｍｓｅｃと相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第２始動口１４０への遊技球の入賞頻度が高められる。
【０６５７】
［１－７－４．外部マスカブル割込処理］
次に、図４４を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図４４は、第１のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。
【０６５８】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ３０１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０２に移す。
【０６５９】
Ｓ３０２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる入力ポートである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０３に移す。
【０６６０】
Ｓ３０３において、メインＣＰＵ２０１は、電断検知であるか否かを判定する。
【０６６１】
Ｓ３０３において電断検知でないと判定された場合（Ｓ３０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０５に移す。一方、Ｓ３０３において電断検知であると判定された場合（Ｓ３０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０４に移す。
【０６６２】
Ｓ３０４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグをセット（オンに）す

る。ＸＩＮＴ検知フラグは電断することを示すフラグであり、ＸＩＮＴ検知フラグの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のＸＩＮＴ検知フラグ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０５に移す。

【０６６３】

Ｓ３０５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０６に移す。

【０６６４】

Ｓ３０６において、メインＣＰＵ２０１は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、外部マスカブル割込処理を終了する。

【０６６５】

［１－７－５．システムタイマ割込処理］

次に、図４５を参照して、メインＣＰＵ２０１により、例えば２ｍｓｅｃの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図４５は、第１のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【０６６６】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ３１１）。

【０６６７】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ３１２）。ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定された場合（Ｓ３１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２６に移す。一方、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定された場合（Ｓ３１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１３に移す。

【０６６８】

Ｓ３１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行い（Ｓ３１４）、処理を、Ｓ３１５に移す。

【０６６９】

Ｓ３１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

【０６７０】

なお、起動制御フラグは、電源投入時における設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオフであれば電断復帰、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ１７６がオフ且つ設定キー１７４がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ１７６がオン且つ設定キー１７４がオフであればＲＡＭクリアと判定される。

【０６７１】

Ｓ３１５において遊技許可状態でないと判定された場合（Ｓ３１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う（Ｓ３１６）。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。設定制御処理（Ｓ３１６）を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３２６に移す。なお、Ｓ

３１６の設定制御処理の詳細については、図４６を参照して後述する。
【０６７２】
なお、遊技許可状態でない場合（Ｓ３１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、発射装置６（図６参照）からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ（例えば、設定キー１７４、バックアップクリアスイッチ１７６等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置８２からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。
【０６７３】
一方、Ｓ３１５において遊技許可状態であると判定された場合（Ｓ３１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３１７に移す。
【０６７４】
Ｓ３１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３１８に移す。
【０６７５】
Ｓ３１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１８の処理を実行した後、処理を、Ｓ３１９に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。
【０６７６】
Ｓ３１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２０に移す。
【０６７７】
Ｓ３２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図５１を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２０の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２１に移す。
【０６７８】
Ｓ３２１において、メインＣＰＵ２０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）の設定処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２２に移す。
【０６７９】
Ｓ３２２において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２３に移す。
【０６８０】
Ｓ３２３において、メインＣＰＵ２０１は、レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２４に移す。
【０６８１】
Ｓ３２４において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０（図６参照）の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えばＲＡＭクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２５に移す。

【０６８２】
　Ｓ３２５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２３で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２６に移す。
【０６８３】
　Ｓ３２６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。
【０６８４】
［１－７－６．設定制御処理］
　次に、図４６を参照して、システムタイマ割込処理（図４５参照）中のＳ３１６で行われる設定制御処理について説明する。図４６は、第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。
【０６８５】
　図４６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する（Ｓ３３１）。
【０６８６】
　Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定された場合（Ｓ３３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定変更処理を行う（Ｓ３３２）。この設定変更処理の詳細については、図４７を参照して後述する。設定変更処理（Ｓ３３２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３５に移す。
【０６８７】
　一方、Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合（Ｓ３３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３３に移す。
【０６８８】
　Ｓ３３３において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。
【０６８９】
　Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合（Ｓ３３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定確認処理を行う（Ｓ３３４）。この設定確認処理の詳細については、図４８を参照して後述する。設定確認処理（Ｓ３３４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３５に移す。
【０６９０】
　一方、Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわちＲＡＭクリアであると判定された場合（Ｓ３３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３７に移す。
【０６９１】
　Ｓ３３５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３６に移す。
【０６９２】
　Ｓ３３６において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理（Ｓ３３２）、設定確認処理（Ｓ３３４）または起動時初期設定処理（図２５参照）内で送信予約されているコマンド（初期化コマンド、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド）がサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３７に移す。
【０６９３】
　Ｓ３３７において、メインＣＰＵ２０１は、ＷＤＴ（watchdog timer）の出力処理を行う。この処理（ＷＤＴ出力処理）では、ＷＤＴクリアレジスタアドレスの読込処理、ＷＤＴのクリア処理およびＷＤＴのリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、このＷＤＴ出力処理は適宜行われる。そして、Ｓ３３７の処理後

、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を終了し、処理を、システムタイマ割込処理（図４５参照）に戻す。
【０６９４】
［１－７－７．設定変更処理］
次に、図４７を参照して、設定制御処理（図４６参照）中のＳ３３２で行われる設定変更処理について説明する。なお、図４７は、第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【０６９５】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたか否かを判定する（Ｓ３４１）。この処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。
【０６９６】
Ｓ３４１においてバックアップクリアスイッチ１７６が押下されていないと判定された場合（Ｓ３４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４３に移す。一方、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたと判定された場合（Ｓ３４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３４２に移す。
【０６９７】
Ｓ３４２において、メインＣＰＵ２０１は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３４３に移す。
【０６９８】
なお、本実施例では、設定変更処理において、バックアップクリアスイッチ１７６を操作することによって設定値を変更できるようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば設定スイッチを設けて、この設定スイッチを操作することによって設定値を変更できるようにしてもよい。
【０６９９】
Ｓ３４３において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ３４３）。
【０７００】
Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ３４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図４６参照）に戻す。一方、Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ３４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３４４に移す。
【０７０１】
Ｓ３４４において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図４９を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第１通常遊技前処理（Ｓ３４４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図４６参照）に戻す。
【０７０２】
［１－７－８．設定確認処理］
次に、図４８を参照して、設定制御処理（図４６参照）中のＳ３３４で行われる設定確認処理について説明する。なお、図４８は、第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【０７０３】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ３５１）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図４７参照）中のＳ３４３の処理と同様にして行われる。
【０７０４】
Ｓ３５１において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ３５１が

ＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図４６参照）に戻す。

【０７０５】

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

【０７０６】

［１－７－９．第１通常遊技前処理］

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

【０７０７】

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

【０７０８】

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

【０７０９】

［１－７－１０．第２通常遊技前処理］

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

【０７１０】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断復帰時ＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ３７１）。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインＲＡＭ２０３内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、電

断復帰時ＲＡＭ設定処理（Ｓ３７１）の実行後、処理を、Ｓ３７２に移す。
【０７１１】
Ｓ３７２において、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。
【０７１２】
Ｓ３７２において確変フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ３７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３７４に移す。
【０７１３】
一方。Ｓ３７２において確変フラグがオンであると判定された場合（Ｓ３７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３７３に移す。
【０７１４】
Ｓ３７３において、メインＣＰＵ２０１は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば確変報知ＬＥＤ（不図示）が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３７４に移す。
【０７１５】
Ｓ３７４において、メインＣＰＵ２０１は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理（図４６参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ３３６）においてサブ制御回路３００に送信される。Ｓ３７４の処理を実行すると、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を終了する。
【０７１６】
［１－７－１１．スイッチ入力検出処理］
図５１は、メインＣＰＵ２０１によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、上述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図５１に示すように、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を実行する（Ｓ３８１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８１の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８２に移す。始動口入賞検出処理については、図５２を参照して後述する。
【０７１７】
次に、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う（Ｓ３８２）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８３に移す。
【０７１８】
次に、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口通過検出処理を行う（Ｓ３８３）。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口１３１への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８４に移す。
【０７１９】
次に、メインＣＰＵ２０１は、球通過検出処理を行う（Ｓ３８４）。球通過検出処理では、通過ゲート１２６への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ１２７に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値（普通図柄当り判定用乱数値等）を抽出する。なお、メインＲＡＭ２０３は、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて抽出された各種乱数値（普通図柄当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）を有する。そして、球通過検出処理では、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否か、すなわち、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて抽出された普通図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かの判定も行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を終了する。

【０７２０】
［１－７－１２．始動口入賞検出処理］
図５２は、メインＣＰＵ２０１による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、上述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。
【０７２１】
図５２に示すように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出したか否かを判定する（Ｓ３９１）。
【０７２２】
第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出していないと判定された場合（Ｓ３９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９８に移す。
【０７２３】
一方、第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出したと判定された場合（Ｓ３９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９２に移す。
【０７２４】
Ｓ３９２において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第１特別図柄当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第１特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第１始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９３に移す。
【０７２５】
Ｓ３９３において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への入賞に基づいて抽出された第１特別図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かを判定する。メインＲＡＭ２０３は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）の他に第１特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。
【０７２６】
第１特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（Ｓ３９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９８に移す。
【０７２７】
一方、第１特別図柄の保留個数が４個未満である場合（Ｓ３９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９４に移す。
【０７２８】
Ｓ３９４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９５に移す。
【０７２９】
Ｓ３９５において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第１特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第１特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９６に移す。
【０７３０】
Ｓ３９６において、メインＣＰＵ２０１は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（図２８のＳ９３参照）に先だって、Ｓ３９２で抽出した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。

【０７３１】
なお、先読み判定処理は、Ｓ３９２で乱数値を抽出してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路３００により先読み演出を行うことに鑑みると、例えばＳ３９５の処理の前後付近で行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９７に移す。
【０７３２】
Ｓ３９７において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。第１特別図柄の入賞コマンドは、第１特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第１特別図柄の変動パターン情報（すなわち特別図柄の変動パターンコマンド）等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９８に移す。
【０７３３】
Ｓ３９８において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出したか否かを判定する。
【０７３４】
第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出していないと判定された場合（Ｓ３９８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。
【０７３５】
一方、第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出したと判定された場合（Ｓ３９８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９９に移す。
【０７３６】
Ｓ３９９において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第２特別図柄当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第２始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９９の処理を実行した後、処理を、Ｓ４００に移す。
【０７３７】
Ｓ４００において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０への入賞に基づいて抽出された第２特別図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かを判定する。
【０７３８】
なお、メインＲＡＭ２０３は、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）の他に第２特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。
【０７３９】
第２特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（Ｓ４００がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。
【０７４０】
一方、第２特別図柄の保留個数が４個未満である場合（Ｓ４００がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ４０１に移す。
【０７４１】
Ｓ４０１において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０１の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０２に移す

。
【０７４２】
　Ｓ４０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第２特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第２特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０３に移す。
【０７４３】
　Ｓ４０３において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ４０３）。第２特別図柄の入賞コマンドは、第２特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第２特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０３の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。
【０７４４】
［１－８．サブ制御処理］
　次に、図５３を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。
【０７４５】
　図５３は、第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【０７４６】
　図５３に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ５０１）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０２に移す。
【０７４７】
　なお、上述の初期化処理（Ｓ５０１）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のＳ５０２～Ｓ５０８の処理が繰り返し実行される。
【０７４８】
　Ｓ５０２において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８（図６参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００（図６参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０３に移す。
【０７４９】
　Ｓ５０３において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ５０２の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０４に移す。
【０７５０】
　Ｓ５０４において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置７（図４、図６参照）に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２（図６参照）から出力される音演出の態様等が決定される。
【０７５１】
　演出態様決定処理（Ｓ５０４）において、サブＣＰＵ３０１は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウン

ドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０５に移す。

【０７５２】

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

【０７５３】

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

【０７５４】

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

【０７５５】

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

【０７５６】

［１－９．サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例］

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

【０７５７】

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

【０７５８】

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

【０７５９】

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

【０７６０】
サブ変動演出パターンには、例えば後述の図５４に示されるように、時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、および共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ等が含まれる。上述したとおり、時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理（図２８のＳ９３参照）の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。
【０７６１】
なお、例えば、Ｂ時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出の実行タイミングと、リーチ演出の実行タイミングとが重なった場合、サブＣＰＵ３０１は、いずれかの演出を優先して実行するようにするとよい。
【０７６２】
先読み演出パターン決定処理は、先読み判定処理の結果として決定された例えば特別図柄の変動パターンに基づいて行われる。先読み演出は、先読み判定処理の結果に対する期待度を示す演出として、保留状態にあるとき（すなわち、第１始動口１２０に入賞した後、この入賞に基づいて抽出された各種乱数値等の始動情報が特別図柄の当り判定処理に供される（特別図柄の可変表示が開始される）までの間）に、サブＣＰＵ３０１により表示装置７の表示領域にて行われる演出パターンである。
【０７６３】
先読み演出では、実行される先読み演出パターンに応じて、保留状態にあるときに、時間の経過（より詳しくは、先行して保留された始動情報についての可変表示の進行）に伴って、先読み判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。
【０７６４】
先読み演出は、例えば、表示装置７に表示される保留画像を用いて行われる。保留画像は、現在の保留状況を示す画像である。
【０７６５】
先読み演出パターンには、先読み判定処理すなわち特別図柄の当り判定処理の結果種別（時短当りであるか大当りであるか）に対する期待値を示唆することが可能な先読み当り種別演出パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当りまたは時短当り）であることに対する期待値を示唆することが可能な先読み期待値演出パターンとが含まれる。すなわち、先読み演出では、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値と、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであることに対する期待値と、の両方またはいずれか一方を示唆することが可能である。また、先読み演出パターン決定処理（後述の図５９参照）では、先読み当り種別演出パターン決定処理（後述の図５９のＳ３００６参照）と、先読み期待値演出パターン決定処理（後述の図５９のＳ３００８、Ｓ３００９参照）とが行われる。先読み当り種別演出パターン、先読み期待値演出パターン、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理の具体例については後述する。
【０７６６】
［１－９－１．サブ変動演出パターン決定処理］
先ず、サブ変動演出パターン決定処理について説明する。図５４は、時短フラグがオフの遊技状態（通常遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブル（詳細な説明は省略）の一例である。このサブ変動演出パターン決定テーブルは、第１のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。なお、プログラムＲＯＭ３０２には、時短フラグがオンの遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

【０７６７】
サブＣＰＵ３０１は、図５４の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路２００から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、当該変動に対応する変動演出パターンとして、表示装置７に表示されるサブ変動演出パターン（図５４において「変動パターン」と図示されている）を決定する。上述したとおり、本実施例では、サブ変動演出パターンに、時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、および共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅが含まれている。
【０７６８】
時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、上述したとおり時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。時短当り系リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチ演出である（図１５参照）。この時短当り系リーチＡは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。時短当り系リーチＢと時短当り系リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、時短当り系リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチＣは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄、図５４、および後述の図５５を参照）。
【０７６９】
大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、上述したとおり大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。大当り系リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される大当り確定リーチ演出である（図１５参照）。この大当り系リーチＡは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。大当り系リーチＢと大当り系リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、大当り系リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、大当り系リーチＣは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄を参照）。
【０７７０】
共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅは、上述したとおり大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には表示されず、大当りまたは「時短当り」である場合に限り表示される当り（大当り、時短当り）確定リーチ演出である（図１５参照）。共通リーチＢと共通リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。また、共通リーチＤは、共通リーチＣから時短当り系リーチＣに発展する演出である。さらに、共通リーチＥは、共通リーチＣから大当り系リーチＣに発展する演出である。なお、共通リーチＡおよび共通リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチＣ、共通リーチＤ、および共通リーチＥは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄を参照）。
【０７７１】
このように、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図５４参照）を参照し、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置７に表示されるよう制御する。
【０７７２】
［１－９－２．先読み演出パターン決定処理］
次に、先読み演出パターン決定処理として行われる、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理について説明する。
【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

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

【０７７６】

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

【０７７７】

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

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

【０７７８】

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

【０７７９】

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

【０７８０】

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

【０７８１】

図５５の先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルに示されるように

、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブＣＰＵ３０１が受信すると、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号を、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定する。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第１始動口１２０への入賞に基づいて抽出された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図５５に示される保留数に相当する。

【０７８２】

例えば、変動パターンが「０３Ｈ」であって保留数が「３」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「３」に決定される。また、例えば変動パターンが「０ＥＨ」であって保留数が「２」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「２２」に決定される。

【０７８３】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定されると、サブＣＰＵ３０１は、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルを参照し、先読み当り種別演出パターンを決定する。詳述すると、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み当り種別演出パターンが決定される。

【０７８４】

なお、図５６では、便宜上、「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号」を「ＳＡＳＰＴ番号」と示し、「先読み当り種別演出パターン」を「ＳＡＳ演出パターン」と示している。サブ演出選択用乱数値１は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブＣＰＵ３０１により抽出される乱数値である。

【０７８５】

例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「３」であって抽出したサブ演出選択用乱数値１が「５５」の場合、先読み当り種別演出パターンは「０７Ｈ」に決定される。また、例えば先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「７」であって抽出したサブ演出選択用乱数値１が「７７」の場合、先読み当り種別演出パターンは「１６Ｈ」に決定される。

【０７８６】

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

【０７８７】

また、図５６の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値１とに対応して示される「Ａ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があることを把握できる。

【０７８８】

また、図５６の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値１とに対応して示される「Ｂ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、大当りの可能性があることを把握できる。

【０７８９】

また、図５６の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値１とに対応して示される「Ｃ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難である。

【０７９０】

例えば、先読み当り種別演出パターンが例えば「０７Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では共通当り系先読み演出形態が表示され、第３保留領域からシフト後の第２保留領域においても共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化し、第１保留領域では「Ａ」の時短当り系先読み演出形態が表示される。

【０７９１】

また、先読み当り種別演出パターンが例えば「１６Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第３保留領域から第２保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化、第２保留領域、および第２保留領域からシフトされた後の第１保留領域では、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態が表示される。

【０７９２】

すなわち、先読み当り種別演出パターンには、図５６に示されるように、以下のイ）～ホ）のパターンが含まれる。なお、本実施例では、大当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態から大短当り先読み演出形態に変化するパターンについては、先読み当り種別演出パターンに含まれないが、これらのパターンを先読み当り種別演出パターンに含むようにしてもよい。

イ）保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、時短当り系先読み演出形態が表示される先読み時短当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「０９Ｈ」）。

ロ）保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が表示される先読み大当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「１７Ｈ」）。

ハ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンＡ（例えば、先読み当り種別演出パターン「２４Ｈ」）。

ニ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンＢ（例えば、先読み当り種別演出パターン「１２Ｈ」）。

ホ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターンＣ（例えば、先読み当り種別演出パターン「０６Ｈ」）。

【０７９３】

このように、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（例えば、図５５参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）を決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）とサブ演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み当り種別演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）を決定する。

【０７９４】

なお、図５６では、保留された時点では「Ａ」の時短当り系先読み演出形態が表示され、その後、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、「Ａ」の時短当り系先読み演出形態から「Ｂ」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンがサブＣＰＵ３０１により決定されるようにしてもよい。このようにすることで、先読み演出によって遊技者に与えうる興趣を高めることが可能となる。

【０７９５】

また、図５６では、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（すなわちハズレの場合もある）ことを示す

大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、サブＣＰＵ３０１により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のヘ）～チ）の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。
ヘ）保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターンＡ。
ト）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「Ａ」の時短当り系先読み演出形態、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態、「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンＢ。
チ）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「Ａ」の時短当り系先読み演出形態、「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンＣ。

【０７９６】

また、図５６では、「Ａ」の時短当り系先読み演出形態と「Ｂ」の大当り系先読み演出形態と「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態とのうち、保留された時点では「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高いが、これに限られない。例えば、保留された時点では「Ａ」の時短当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよいし、保留された時点では「Ｂ」の大当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよい。さらには、保留された時点では「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も低くなるようにしてもよい。

【０７９７】

また、図５６では、全ての「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値１を割り当てているが、これに限られず、特定のＳＡＳＰＴ番号に対してのみサブ演出選択用乱数値を割り当てない（すなわち、特定のＳＡＳＰＴ番号の振分率を０にして選択されない）ようにしてもよい。

【０７９８】

［１－９－２－２．先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブル］

次に、先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

【０７９９】

図５７は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。また、図５８は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

【０８００】

ところで、決定された先読み期待値演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値に応じて演出形態が異なる。

【０８０１】

時短当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は三角形であらわされる保留画像を、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」といったように保留画像の形状を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が四角形である場合に期待値が最も低く、星である場合に期待値が最も高い。

【０８０２】

また、大当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は白であらわされる保留画像を、「青＜黄＜緑＜赤＜虹」といったように保留画像の色を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が青である場合には期待値が最も低く、保留画像が虹である場合には期待値が最も高い。

【０８０３】

なお、詳細は後述するが、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があること

を示す共通当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合については、保留画像を、例えば、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわすようにしてもよいし、専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにしてもよい。

【０８０４】

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

【０８０５】

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

【０８０６】

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

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

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

【０８１０】

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

ら第１保留領域にシフトする際に期待値レベルが「２」から「４」に変化する。
【０８１１】
このように、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）（図５７参照）または先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）（図５８参照）を参照し、保留数とサブ演出選択用乱数値２とに基づいて、先読み期待値演出パターンを決定する。
【０８１２】
なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合、各先読み期待値演出パターンの振分率は、図５７に示される振分率に限られず、適宜変更可能である。
【０８１３】
また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、期待値レベルが相対的に低い先読み期待値演出パターン（例えば、「０１Ｈ」や「０ＢＨ」等）の選択率を高くする等により偏りを持たせているが、これに限られず、例えば均等振分にする等、適宜変更可能である。
【０８１４】
また、図５７や図５８では、全ての「先読み期待値演出パターン」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値２を割り当てているが、これに限られず、特定の「先読み期待値演出パターン」に対してのみサブ演出選択用乱数値２を割り当てない（すなわち、特定の「先読み期待値演出パターン」の振分率を０にして選択されない）ようにしてもよい。
【０８１５】
［１－９－３．先読み演出パターン決定処理］
次に、図５４～図５８の各テーブルを参照してサブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出パターン決定処理について、図５９を参照して説明する。図５９は、サブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。
【０８１６】
サブＣＰＵ３０１は、先ず、メインＣＰＵ２０１から送信される入賞コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ３００１）。
【０８１７】
入賞コマンドを受信していない場合（Ｓ３００１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。
【０８１８】
一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合（Ｓ３００１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００２に移す。
【０８１９】
Ｓ３００２において、サブＣＰＵ３０１は、先読み対象の保留が現時点でないか否か、すなわち、現在の保留に対して先読み演出が実行されているか否かを判定する。保留が複数存在する場合、複数の保留画像において先読み演出を行ってもよいが、本実施例では、１個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている。
【０８２０】
現在の保留に対して先読み演出が実行されている場合（Ｓ３００２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。
【０８２１】
一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合（Ｓ３００２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００３に移す。
【０８２２】
Ｓ３００３において、サブＣＰＵ３０１は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情

報が先読み対象であるか否か（図５５参照）を判定する。
【０８２３】
入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合（Ｓ３００３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。
【０８２４】
一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（Ｓ３００３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００４に移す。
【０８２５】
Ｓ３００４において、サブＣＰＵ３０１は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数（例えば、４または８）より大きいか否かを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、Ｂ時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理を、Ｓ３００５に移す。
【０８２６】
なお、本実施例では、Ｓ３００４において、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいか否かを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（Ｓ３００３がＹＥＳ判定である場合）に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいか否かを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインＣＰＵ２０１から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインＣＰＵ２０１とは別にサブＣＰＵ３０１が管理してもよい。
【０８２７】
Ｓ３００５において、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図５５参照）を参照し、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理を、Ｓ３００６に移す。
【０８２８】
Ｓ３００６において、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照し、先読み当り種別演出パターンが決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理を、Ｓ３００７に移す。
【０８２９】
Ｓ３００７において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にＹＥＳ判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインＣＰＵ２０１からサブＣＰＵ３０１に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。
【０８３０】
特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（Ｓ３００７がＹＥＳ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００８に移す。
【０８３１】
一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（Ｓ３００７がＮＯ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００９に移す。
【０８３２】
Ｓ３００８において、サブＣＰＵ３０１は、先読み期待値演出パターン（当り時）決定処理を行う。この処理では、図５７の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）を参照し、先読み演出パターン（当り時）を決定する。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。
【０８３３】

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

【０８３４】

［１－９－４．先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例］

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

【０８３５】

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

【０８３６】

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

【０８３７】

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

【０８３８】

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

【０８３９】

ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態や高確低時短遊技状態においても先読み演出が行われるようにしてもよい。また、本実施例では、第１特別図柄についてのみ先読み演出が行われるようにしているが、これに限られず、第２特別図柄についても先読み演出が行われるようにしてもよい。

【０８４０】

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

【０８４１】

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

【０８４２】

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

【０８４３】

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

【０８４４】

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

【０８４５】

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

【０８４６】

例えば、任意の一の保留（以下「第１の保留」と称する）と、この第１の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される他の保留（以下「第２の保留」と称する）とを含む複数の保留が存在し、第１の保留において先読み大当り演出パターン（例えば、図５６の先読み当り種別演出パターン「１７Ｈ」）が実行されている場合、第２の保留において先読み演出が実行されたとしても、この第２の保留における先読み演出が意味をなさないものとなる可能性がある。とくに、第１の保留について大当りが導出されて大当り遊技状態に

制御され、この大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御された場合、第２の保留について例えば「時短当り」が導出されたとしても、この「時短当り」の恩恵を遊技者が受けることができない可能性があり、この場合、興趣の低下が著しい。そこで、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、大当り先読み演出が実行されている保留よりも後に消化される保留についての先読み演出を実行しないようにすることが好ましい。

【０８４７】

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

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】

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

【０８５２】

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

【０８５３】

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

能ならしめてもよい。
【０８５４】
　また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」であると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態を実行しないこととなる。
【０８５５】
［１－１０．先読み演出の具体例］
　以下に、先読み演出の具体例について、図６０～図６４を参照して説明する。本実施例では、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。
【０８５６】
［１－１０－１．先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例］
　上述したとおり、先読み演出パターンには、先読み当り種別演出パターンと、先読み期待値演出パターンとが含まれる。ここでは先ず、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６０を参照して説明する。
【０８５７】
　図６０（ａ）～図６０（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１ＣＨ」、「３ＣＨ」、「５８Ｈ」、または「７８Ｈ」に相当する。また、図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図５７で図示が省略されている。
【０８５８】
　図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示されるように、表示装置７の表示領域７ａには、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４が表示されている。上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４は、それぞれ、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第０領域４１０は、当該変動に対応する情報が記憶されている第１サブ保留領域（０）に対応する領域である。
【０８５９】
　本実施例では、第１サブ保留領域に保留情報が記憶されている場合、サブＣＰＵ３０１は、保留情報が記憶されている第１サブ保留領域に対応する保留領域４１１～４１４を、三角形で示される保留画像（以下、単に「保留画像」と称する）で表示するようにしている。また、第１サブ保留領域に保留情報が記憶されていない場合、サブＣＰＵ３０１は、保留画像を表示せず、保留領域の枠のみを表示するようにしている。
【０８６０】
　図６０（ａ）では、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第１サブ保留領域（１）～（３）に保留情報が記憶されており、第１サブ保留領域（４）には保留情報が記憶されていないことを示す。
【０８６１】
　図６０（ｂ）では、図６０（ａ）に示される状態から、第４保留領域４１４に保留画像

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

【０８６２】

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

【０８６３】

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

【０８６４】

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

【０８６５】

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

【０８６６】

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

【０８６７】

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

【０８６８】

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

【０８６９】

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

【０８７０】

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

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

【０８７１】

図６１（ａ）～図６１（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図６１（ａ）～図６１（ｆ）に示される先読み時短当り種別演出パターンは、図５６の「０ＥＨ」、「２ＥＨ」、「４ＡＨ」、または「６ＡＨ」に相当する。また、図６１（ａ）～図６１（ｆ）に示される先読み期待値演出パター

ンに相当する先読み期待値演出パターンは、図５７で図示が省略されている。
【０８７２】
図６１（ａ）では、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。
【０８７３】
図６１（ｂ）では、図６１（ａ）に示される状態から、第４保留領域４１４に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば形状）を、時短当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。
【０８７４】
このように、本実施例では、大当りに対する期待値については保留画像の色であらわし、時短当りに対する期待値については保留画像の形状であらわしている。
【０８７５】
本実施例では、図６１（ｂ）において、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に示される保留画像の形状は三角形（期待値レベル「０」）であり、第４保留領域４１４に示される保留画像の形状は四角形（期待値レベル「１」）である。
【０８７６】
図６１（ｃ）は、図６１（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｂ）において第４保留領域４１４に表示されていた保留画像の形状が、第３保留領域４１３にシフトされる際に、四角形から五角形（期待値レベル「２」）に変化したことを示す画像である。
【０８７７】
図６１（ｄ）は、図６１（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｃ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形状が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、五角形から六角形（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。
【０８７８】
図６１（ｅ）は、図６１（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｄ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形状が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。
【０８７９】
図６１（ｆ）は、図６１（ｅ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｅ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の形状が、第０領域４１０にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「５」）に変化したことを示す画像である。
【０８８０】
なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形→円」に変化させてもよい。
【０８８１】
また、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。
【０８８２】
また、図６１では、時短当り系先読み演出形態を変化させて、時短当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよ

い。
・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。
・時短当り系先読み演出形態から大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
【０８８３】
［１－１０－３．先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例］
次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６２を参照して説明する。
【０８８４】
図６２（ａ）～図６２（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り系先読み演出形態の変化には、当り（時短当り、大当り）の期待値レベルが変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７の「４３Ｈ」に相当する。
【０８８５】
本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方を表示することで、あらわしている。
【０８８６】
図６２（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。
【０８８７】
図６２（ｂ）では、図６２（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば色および形状）を、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。
【０８８８】
本実施例では、図６２（ｂ）において、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に示される保留画像の形態は、白の三角形（期待値レベル「０」）であり、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、黄の五角形（期待値レベル「２」）である。
【０８８９】
図６２（ｃ）は、図６２（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６２（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形態が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。
【０８９０】
図６２（ｄ）は、図６２（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６２（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、緑の六角形（期待値レベル「３」の共通当り系先読み演出形態）から虹の三角形（期待値レベル「５」の大当り系先読み演出形態）に変化したことを示す画像である。

【０８９１】
すなわち、図６２（ｂ）および図６２（ｃ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図６２（ｄ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「５」）であることを把握することが可能なものである。
【０８９２】
このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、時短当りに対する期待値を示す先読み時短当り演出パターンと、大当りに対する期待値を示す先読み大当り演出パターンと、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す先読み共通当り演出パターンとのうち、いずれかのパターンで先読み演出を実行可能に構成されている。そして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに保留画像が変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。
【０８９３】
なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形（共通当り系先読み演出形態）→赤の三角形（大当り系先読み演出形態）」に変化させてもよいし、「緑の六角形（共通当り系先読み演出形態）→三角形の星（時短当り系先読み演出形態）」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。
【０８９４】
また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。
【０８９５】
また、図６２では、共通当り系先読み演出形態を変化させて、いずれかの当り（大当りまたは時短当り）が導出される期待値を変化させたり、期待できる当りが不明の状態から大当りに変化させたりしているが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。
・共通当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
・共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
【０８９６】
［１－１０－４．共通当り系先読み演出形態の変形例］
なお、保留画像の形態として、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り系先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り系先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の変化に期待感を持って遊技を行うことができるようになり、興趣を向上することができる。
【０８９７】
図６３（ａ）～図６３（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図６３（ａ）～図６３（ｄ）に示される

先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、図６３（ａ）～図６３（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７または図５８の「３１Ｈ」に相当する。

【０８９８】

また、図６４（ａ）～図６４（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図６４（ａ）～図６４（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「０７Ｈ」、「２７Ｈ」、「４３Ｈ」、または「６３Ｈ」に相当し、図６４（ａ）～図６４（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７または図５８の「３１Ｈ」に相当する。

【０８９９】

図６３（ａ）および図６４（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０９００】

図６３（ｂ）では、図６３（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。

【０９０１】

同様に、図６４（ｂ）では、図６４（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。

【０９０２】

図６３（ｂ）および図６４（ｂ）でのいずれにおいても、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、専用の共通当り系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。

【０９０３】

図６３（ｃ）は、図６３（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６３（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。

【０９０４】

同様に、図６４（ｃ）は、図６４（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６４（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。

【０９０５】

図６３（ｄ）は、図６３（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６３（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から赤の三角形（大当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０９０６】

一方、図６４（ｄ）は、図６４（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６４（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から白の円（時短当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０９０７】

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

【０９０８】

［１－１１．機外に出力される信号］
次に、外部端子板１８４（図６参照）から第１のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）、各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第１のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってもよい。
【０９０９】
本実施例において、外部端子板１８４（図６参照）は、第１のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとしてＣＨ１～ＣＨ１２を有する。外部端子板１８４の各ＣＨから第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報１」、「扉・枠開放」、「外部情報１」～「外部情報８」、「賞球情報２」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各ＣＨから第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。
【０９１０】
図６５は、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図６５に示されるように、ＣＮ１からは「賞球情報１」の信号が出力され、ＣＨ２からは「扉・枠開放」の信号が出力され、ＣＨ３～ＣＨ１０からはそれぞれ「外部情報１」～「外部情報８」の各信号が出力され、ＣＨ１１からは「賞球情報２」の信号が出力され、ＣＨ１２からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第１のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図６５に示されるとおりである。
【０９１１】
次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報１」の信号を例に挙げて説明する。なお、図６５に示されるように、本実施例では、「賞球情報１」の信号は、賞球払出１０個毎に１２０ｍｓｅｃ出力される。
【０９１２】
図６６は、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。
【０９１３】
図６６に示されるように、払出検出スイッチ（不図示）は、賞球が１個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口１３１（図４参照）に遊技球が入賞した場合は例えば１０個の賞球が払い出され、始動口（第１始動口１２０または第２始動口１４０（いずれも図４参照））に遊技球が入賞した場合は例えば３個の賞球が払い出され、一般入賞口１２２（図４参照）に遊技球が入賞した場合は例えば４個の賞球が払い出される。
【０９１４】
そして、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、賞球が１０個払い出される都度、「賞球情報１」の信号を、例えば１２０ｍｓｅｃの間、第１のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メインＣＰＵ２０１は、「賞球情報１」の信号の前回の出力時を起点として１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば１２０ｍｓｅｃの間、「賞球情報１」の信号を出力する。なお、「賞球情報１」の信号を、１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報１」の信号を、賞球が１０個払い出される都度出力したり１２０ｍｓｅｃの間出力することについても一例にすぎず、「賞球情報１」の信号の出力タイミングや出力時間については適宜設定することができる。
【０９１５】
次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

【０９１６】
図６７は、第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路２００での発生契機、主制御回路２００（図６参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図６７では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。
【０９１７】
なお、第１のパチンコ遊技機は小当り用大入賞口を備えないが、図６７には、便宜上、小当り用大入賞口異常入賞エラーについても記載している。また、図６７では、大入賞口１３１を大当り用大入賞口と記載している。
【０９１８】
なお、図６７に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図６７に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図６７に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口または小当り用大入賞口）の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。
【０９１９】
メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブＣＰＵ３０１（図６参照）に不正検知関連コマンドを送信する。不正検知関連を受信したサブＣＰＵ３０１は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。
【０９２０】
以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メインＣＰＵ２０１およびサブＣＰＵ３０１（いずれも図６参照）による制御について簡単に説明する。
【０９２１】
図６７に示されるように、例えば、初期電源投入後、１回目の大当り用大入賞口が開放される前に１個の入賞検出があると、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、１２秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブＣＰＵ３０１（図６参照）に送信する。
【０９２２】
なお、本実施例では、図６７に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が１２秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。
【０９２３】
サブＣＰＵ３０１（図６参照）は、例えば大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信すると、例えば以下に示す報知制御の全部または一部を実行し、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過すると、以下に示す報知制御を終了する。
・表示制御回路３０４を介して表示装置７（いずれも例えば図６参照）に例えば「大入賞

口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。
・音声制御回路３０５を介してスピーカ３２（いずれも例えば図６参照）から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声を出力する報知制御。
・音声制御回路３０５を介してスピーカ３２から例えばビープ音を出力する報知制御。
・ＬＥＤ制御回路３０６を介してＬＥＤ群４６（いずれも例えば図６参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。
【０９２４】
なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過する前に電断があった場合、サブＣＰＵ３０１は、上述の報知制御を終了する。
【０９２５】
また、サブＣＰＵ３０１は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。
【０９２６】
次に、遊技状態に応じて第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図６８を参照して説明する。図６８は、第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図６８において、出力される信号を〇で示し、出力されない信号を×で示す。
【０９２７】
図６８に示されるように、本実施例では、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報７」の信号が出力され、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」、「外部情報５」および「外部情報７」の信号が出力され。また、高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報６」の信号が出力される。
【０９２８】
このように、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて出力される信号が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。
【０９２９】
なお、本実施例では、図６８に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）に出力される信号は、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）に出力される信号は、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信元のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行されているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。
【０９３０】
また、図６８に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状

態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サポ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち電サポ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。

【０９３１】

また、上述の第１のパチンコ遊技機についての説明では、メインＣＰＵの制御により、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とに制御可能である（Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能が搭載されている）ことを前提として説明したが、これに限られない。例えば、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のうち、いずれか一つの機能（例えば、Ａ時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、Ｂ時短遊技状態の機能及びＣ時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。また、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のうち、二つの機能（例えば、Ａ時短遊技状態の機能、及び、Ｂ時短遊技状態の機能またはＣ時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、Ｂ時短遊技状態の機能またはＣ時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。

【０９３２】

また、例えばＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、大当り遊技状態の終了後、１００％の確率で確変フラグがオンにセットされるパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のいずれも搭載しないように構成してもよい。

【０９３３】

［２．第２のパチンコ遊技機］

次に、第２のパチンコ遊技機について説明する。第２のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第１のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電気的構成についても、第１のパチンコ遊技機と異なる点がある。

【０９３４】

以下、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板１１８４（後述の図７０参照）から第２のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１１８６（後述の図７０参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【０９３５】

また、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第２のパチンコ遊技機の説明において新たに採用した図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【０９３６】

［２－１．遊技盤ユニット］

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

【０９３７】

なお、第２のパチンコ遊技機の遊技領域１１０５に配置される各種部材（例えば第１始

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

【０９３８】

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

【０９３９】

（遊技パネル）

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

【０９４０】

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

【０９４１】

（ガイドレール）

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

【０９４２】

（センター役物）

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

【０９４３】

発射装置１００６によって遊技領域１１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域１１０６または右側領域１１０７を流下する。左側領域１１０６または右側領域１１０７を流下する遊技球は、遊技パネル１１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域１１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域１１０７を流下する。

【０９４４】

また、センター役物１１１５には、左側の外周縁部に、左側領域１１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口１１１７が形成されている。ワープ入口１１１７に進

入した遊技球は、センター役物１１１５に形成されたステージ１１１８に誘導可能に構成されている。ステージ１１１８は、表示装置１００７の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ１１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【０９４５】

ステージ１１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口１１１９が形成されており、チャンス入口１１１９に進入した遊技球は、第１始動口１１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口１１１９に進入した遊技球は、ワープ入口１１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口１１１７に進入したもののチャンス入口１１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口１１２０に入賞（通過）するようになっている。

【０９４６】

（第１始動口）

第１始動口１１２０は、表示装置１００７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ１１２１（後述の図７０参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口１１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口１１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【０９４７】

第１始動口スイッチ１１２１（後述の図７０参照）により第１始動口１１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【０９４８】

（一般入賞動口）

一般入賞口１１２２は、表示装置１００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口１１２２に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図７０参照）により検出される。

【０９４９】

一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図７０参照）により一般入賞口１１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口１１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【０９５０】

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

【０９５１】

（通過ゲートユニット）

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

【０９５２】

通過ゲートスイッチ１１２７により通過ゲート１１２６への遊技球の通過が検出される

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

【０９５３】

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

【０９５４】

（特別電動役物ユニット）

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

【０９５５】

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

【０９５６】

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

【０９５７】

特別電動役物１１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１１３４と、この特電用シャッタ１１３４を作動させる特電用ソレノイド１１３５（後述の図７０参照）とを備える。特別電動役物１１３３すなわち特電用シャッタ１１３４は、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口１１３１の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口１１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【０９５８】

（第２始動口）

本実施例では、第２始動口として、第２始動口１１４０Ａおよび第２始動口１１４０Ｂが遊技領域１１０５に配置されており、これらの第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂは、

いずれも、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口１１４０Ａまたは／および第２始動口１１４０Ｂに入賞可能であってもよい。

【０９５９】

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

【０９６０】

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

【０９６１】

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

【０９６２】

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

【０９６３】

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

【０９６４】

（普通電動役物ユニット）

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

【０９６５】

普通電動役物１１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ１１４７と、この普電用シャッタ１１４７を作動させる普電用ソレノイド１１４８（後述の図７０参照）とを備える。普通電動役物１１４６すなわち普電用シャッタ１１４７は、第２始動口

１１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ１１４７に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば羽根部材からなる可動部材を採用してもよい。また、可動部材は、一対に限られず、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

【０９６６】

（小当りユニット）

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

【０９６７】

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

【０９６８】

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

【０９６９】

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

【０９７０】

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

【０９７１】

（アウト口）

アウト口１１７８は、遊技領域１１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口１１２０、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂ、大当り用大入賞口１１３１、一般入賞口１１２２等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口１１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域１１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口１１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口１１２２の間や普通電動役物ユニット１１４５と小当りユニット１１５０との間等にアウト口を設けて、遊技領域１１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【０９７２】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、装飾体を有するものであって、上述したように、透過性のある遊技パネル１１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路１３００（後述の図７０参照）によって制御される可動役物等の演出用役物群１０５８を備える。

演出用役物群１０５８は、例えば表示装置１００７の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群１０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【０９７３】

［２－２．電気的構成］

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

【０９７４】

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

【０９７５】

［２－２－１．主制御回路］

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

【０９７６】

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

【０９７７】

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

【０９７８】

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

【０９７９】

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

【０９８０】

バックアップコンデンサ１２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ１２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【０９８１】

さらに、主制御回路１２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート１２０５、および、サブ制御回路１３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート１２０６等も備える。

【０９８２】

また、主制御回路１２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路１２００には、普通図柄表示部１１６１、普通図柄用保留表示部１１６２、第１特別図柄表示部１１６３、第２特別図柄表示部１１６４、第１特別図柄用保留表示部１１６５、

第２特別図柄用保留表示部１１６６、確変報知用表示部１１６７、時短報知用表示部１１６８、普電用ソレノイド１１４８、特電用ソレノイド１１３５、および、小当り用ソレノイド１１５４等が接続されている。また、主制御回路１２００には、これらの他、性能表示モニタ１１７０およびエラー報知モニタ１１７２等も接続されている。主制御回路１２００は、Ｉ／Ｏポート１２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【０９８３】

性能表示モニタ１１７０には、メインＣＰＵ１２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【０９８４】

エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【０９８５】

また、主制御回路１２００には、第１始動口スイッチ１１２１、第２始動口スイッチ１１４１Ａ，１１４１Ｂ、通過ゲートスイッチ１１２７、大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２、一般入賞口スイッチ１１２３および小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート１２０５を介して主制御回路１２００に出力される。

【０９８６】

さらに、主制御回路１２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１１８４、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１１７４、メインＲＡＭ１２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１１７６等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ１１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【０９８７】

また、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー１１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【０９８８】

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

【０９８９】
［２－２－２．サブ制御回路］
サブ制御回路１３００は、サブＣＰＵ１３０１、プログラムＲＯＭ１３０２、ワークＲＡＭ１３０３、表示制御回路１３０４、音声制御回路１３０５、ＬＥＤ制御回路１３０６、役物制御回路１３０７およびコマンド入力ポート１３０８等を備える。サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図７０には示されていないが、サブ制御回路１３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。
【０９９０】
プログラムＲＯＭ１３０２には、サブＣＰＵ１３０１により第２のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ１３０１は、プログラムＲＯＭ１３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ１３０１は、主制御回路１２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。
【０９９１】
ワークＲＡＭ１３０３は、サブＣＰＵ１３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。
【０９９２】
表示制御回路１３０４は、表示装置１００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路１３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。
【０９９３】
表示制御回路１３０４は、サブＣＰＵ１３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置１００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置１００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。
【０９９４】
そして、表示制御回路１３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置１００７に供給する。表示装置１００７に画像信号が供給されると、表示装置１００７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路１３０４は、表示装置１００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。
【０９９５】
音声制御回路１３０５は、スピーカ１０３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路１３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。
【０９９６】
音源ＩＣは、スピーカ１０３２から出力される音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ１３０１からの音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ１０３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。
【０９９７】
ＬＥＤ制御回路１３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群１０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路１３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路

や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。
【０９９８】
役物制御回路１３０７は、各役物（例えば、演出用役物群１０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路１３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。
【０９９９】
また、役物制御回路１３０７は、サブＣＰＵ１３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ１３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。
【１０００】
コマンド入力ポート１３０８は、コマンド出力ポート１２０６と接続されており、主制御回路１２００から送信された各種コマンドを受信するものである。
【１００１】
払出・発射制御回路１４００は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路１４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置１０８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置１００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１１８０等が接続されている。
【１００２】
払出・発射制御回路１４００は、主制御回路１２００から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置１０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。
【１００３】
カードユニット１１８０には、球貸し操作パネル１１８２が接続されている。球貸し操作パネル１１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット１１８０に送信される。払出・発射制御回路１４００は、カードユニット１１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル１１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット１１８０側に設けられてもよい。
【１００４】
また、払出・発射制御回路１４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。
【１００５】
電源供給回路１４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等に供給するために作成する電源回路である。
【１００６】
電源供給回路１４５０には、電源スイッチ１０９５等が接続されている。電源スイッチ１０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。
【１００７】

［２－３．基本仕様］
次に、図７１～図７５を参照して、第２のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第２のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【１００８】
第２のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ１２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。
【１００９】
本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ１３０１は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置１００７の表示領域に表示する制御を実行する。
【１０１０】
［２－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図７１は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【１０１１】
特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図７８のＳ１０３４参照）において参照されるテーブル、すなわち、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第２特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。
【１０１２】
特別図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、特別図柄当り判定用乱数値は、０～６５５３５の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【１０１３】
本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第１特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。
【１０１４】
また、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、抽出された特

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

【１０１５】

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

【１０１６】

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

【１０１７】

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

【１０１８】

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

の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２２９６９～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１９】

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

【１０２０】

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

【１０２１】

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

【１０２２】

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

【１０２３】

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

【１０２４】

［２－３－２．特別図柄判定テーブル］

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

【１０２５】

特別図柄判定テーブルは、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図７８のＳ１０３５の特別図柄決定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄

乱数値は、例えば０～９９の中から抽出される。
【１０２６】
図７２に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～６９である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９６のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。
【１０２７】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０または１である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が２～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が１０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。
【１０２８】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。
【１０２９】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９６である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。
【１０３０】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。
【１０３１】
なお、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メインＣＰＵ１２０１は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ１１５３（図６９参照）を作動させて、小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。
【１０３２】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、

例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が３０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。さらに、第２特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。

【１０３３】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１１」を選択する。

【１０３４】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図７２参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【１０３５】

なお、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４（図７０参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部１１６３，１１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

【１０３６】

［２－３－３．当り種類決定テーブル］

図７３は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図７８のＳ１０３６の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図７３に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。

【１０３７】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合および「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合および「ｚ９」の場合、メイン

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

【１０３８】

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

【１０３９】

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

【１０４０】

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

【１０４１】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）の開放回数を１回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した小当りの表示態様を第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、決定された小当り用大入賞口１１５１の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【１０４２】

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

【１０４３】

例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合および「ｚ１１」の場合、メインＣＰＵ１

２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を１００００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。

【１０４４】

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

【１０４５】

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

【１０４６】

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

【１０４７】

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

【１０４８】

このように、本実施例において、メインＣＰＵ１２０１は、図７１の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、図７２の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出される表示態様の種類（例えば、時

短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【１０４９】

また、図７３に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合）または３００回（選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合）または１００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合）である。すなわち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０５０】

なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０５１】

［２－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図７４は、第２のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図７５は、第２のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている。なお、図７４および図７５の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。図７４および図７５の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図７８のＳ１０３７の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【１０５２】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図７４に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【１０５３】

図７４の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ１２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ１３０１は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【１０５４】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ１２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ１３０１が決定するようにしてもよい。

【１０５５】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図７５に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【１０５６】

なお、本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【１０５７】

図７４および図７５に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【１０５８】

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

【１０５９】

図７５の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図７４の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば概ね６０００００ｍｓｅｃ（例えば、長変動Ａ～Ｃ）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば１０００ｍｓｅｃ（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

【１０６０】

メインＣＰＵ１２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ１３０１に送信する。サブＣＰＵ１３０１は、メインＣＰＵ１２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置１００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ１０３２から出力される音演出を制御する。

【１０６１】

なお、図７４および図７５には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【１０６２】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

【１０６３】

また、図７４および図７５の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいず

れについても可能性があることを示すリーチ演出である。
【１０６４】
　また、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）、普通図柄判定テーブル（図１７参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ１２０１は、普通電動役物１１４６（図６９参照）の開放パターンを第１のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物１１４６の作動態様を制御する。
【１０６５】
［２－４．主制御処理］
　第２のパチンコ遊技機において、主制御回路１２００のメインＣＰＵ１２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ１２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図４２、図８６）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて、特別図柄制御処理について改めて説明する。
【１０６６】
［２－４－１．特別図柄制御処理］
　次に、図７６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図７６は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１０６７】
　図７６に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、Ｓ１００１において、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００２に移す。
【１０６８】
　なお、図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１００１の処理に先だって、メインＲＡＭ１２０３内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。
【１０６９】
　また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第１特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行い、第２特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第２特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路１３００が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブＣＰＵ１３０１はデモ表示演出を行う。
【１０７０】
　なお、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技

状態では第１特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第２特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブＣＰＵ１３０１は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第２特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【１０７１】
Ｓ１００２において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【１０７２】
Ｓ１００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００２がＮＯ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００３に移す。例えば、第２特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ１００２においてＮＯ判定される。

【１０７３】
一方、Ｓ１００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００４に移す。

【１０７４】
Ｓ１００３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００４に移す。

【１０７５】
Ｓ１００４において、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００５に移す。

【１０７６】
Ｓ１００５において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００４でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【１０７７】
Ｓ１００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００５がＮＯ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００６に移す。例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ１００５においてＮＯ判定される。

【１０７８】
一方、Ｓ１００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００７に移す。

【１０７９】
Ｓ１００６において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００７に移す。

【１０８０】
　Ｓ１００７において、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００８に移す。
【１０８１】
　Ｓ１００８において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００７でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【１０８２】
　Ｓ１００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１０に移す。
【１０８３】
　一方、Ｓ１００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００８がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００９に移す。
【１０８４】
　Ｓ１００９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０１０に移す。
【１０８５】
　Ｓ１０１０において、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０１１に移す。
【１０８６】
　Ｓ１０１１において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１０でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【１０８７】
　Ｓ１０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１０８８】
　一方、Ｓ１０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１０１１がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０１２に移す。
【１０８９】
　Ｓ１０１２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１２の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１０９０】
　なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１００１～Ｓ１０１２）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１０９１】
　このように、本実施例では、第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第１特別図柄にかかわる

処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【１０９２】

［２－４－２．特別図柄管理処理］

次に、図７７を参照して、特別図柄制御処理（図７６参照）中のＳ１００３、Ｓ１００６、Ｓ１００９、Ｓ１０１２でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図７７は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【１０９３】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００３またはＳ１００９で呼び出されて実行される場合には第２特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００６またはＳ１０１２で呼び出されて実行される場合には第１特別図柄が処理対象となる。

【１０９４】

また、図７７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ１２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【１０９５】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ１０２１）。

【１０９６】

Ｓ１０２１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ１０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。

【１０９７】

一方、Ｓ１０２１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ１０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２２に移す。

【１０９８】

Ｓ１０２２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２３に移す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１０２３以降の処理を行う。

【１０９９】

Ｓ１０２３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１０２３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図７８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２４に移す。

【１１００】

Ｓ１０２４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１０２４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図７９および図８０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２５に移す。

【１１０１】

Ｓ１０２５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１０２５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図８１および図８２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２６に移す。

【１１０２】
　Ｓ１０２６において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１０２６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図８４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２７に移す。
【１１０３】
　Ｓ１０２７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１０２７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図８５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２８に移す。
【１１０４】
　Ｓ１０２８において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ１０２８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図８６を参照して後述する。
【１１０５】
　メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２３～Ｓ１０２８の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００３で呼び出されている場合には処理をＳ１００４に戻し、Ｓ１００６で呼び出されている場合には処理をＳ１００７に戻し、Ｓ１００９で呼び出されている場合には処理をＳ１０１０に戻し、Ｓ１０１２で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。
【１１０６】
［２－４－３．特別図柄可変表示開始処理］
　次に、図７８を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２３でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図７８は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【１１０７】
　なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１１０８】
　図７８に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０３１）。
【１１０９】
　Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ１０３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１１０】
　一方、Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ１０３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０３２に移す。
【１１１１】
　Ｓ１０３２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このＳ１０３２では、たとえＳ１０３１がＹＥＳ判定であったとしても（すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても）、特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンである場合（Ｓ１０３２がＮＯ判定である場合）、特別図柄

可変表示開始処理が進行せずに終了する。
【１１１２】
　Ｓ１０３２において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１０３２がＮＯ判定の場合）、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１１３】
　一方、Ｓ１０３２において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１０３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０３３に移す。
【１１１４】
　Ｓ１０３３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３４に移す。
【１１１５】
　Ｓ１０３４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第１特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第２特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３５に移す。なお、時短当りフラグはＣ時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。
【１１１６】
　上記の特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。
【１１１７】
　Ｓ１０３５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図７２参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。本実施例では、ハズレの種類が１種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３６に移す。
【１１１８】
　Ｓ１０３６において、メインＣＰＵ１２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図７３参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ１０３５）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、時短当りの種類も１つであってよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、小当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設け

るようにしてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３７に移す。

【１１１９】

Ｓ１０３７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図７４、図７５参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４）の結果、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３８に移す。

【１１２０】

Ｓ１０３８において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図７４、図７５参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ１０３７）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３９に移す。

【１１２１】

Ｓ１０３９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図７７のＳ１０２４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４０に移す。

【１１２２】

Ｓ１０４０において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４１に移す。

【１１２３】

Ｓ１０４１において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４２に移す。

【１１２４】

Ｓ１０４２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【１１２５】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ１０４１）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ１０４２））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１１２６】

［２－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図７９および図８０を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図７９および図８０は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一

例を示すフローチャートである。
【１１２７】
なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２４で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。
【１１２８】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１０５１）。
【１１２９】
Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ１０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１３０】
一方、Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ１０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５２に移す。
【１１３１】
Ｓ１０５２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５３に移す。
【１１３２】
Ｓ１０５３において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５２でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。
【１１３３】
Ｓ１０５３において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１０５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１３４】
一方、Ｓ１０５３において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１０５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５４に移す。
【１１３５】
Ｓ１０５４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図７７のＳ１０２５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５５に移す。
【１１３６】
Ｓ１０５５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５６に移す。
【１１３７】
Ｓ１０５６において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数

を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５７に移す。

【１１３８】

Ｓ１０５７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【１１３９】

Ｓ１０５７において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りでないと判定された場合（Ｓ１０５７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５９に移す。

【１１４０】

一方、Ｓ１０５７において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りであると判定された場合（Ｓ１０５７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５８に移す。

【１１４１】

Ｓ１０５８において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５９に移す。

【１１４２】

Ｓ１０５９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【１１４３】

Ｓ１０５９において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りでないと判定された場合（Ｓ１０５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１４４】

一方、Ｓ１０５９において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであると判定された場合（Ｓ１０５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０６０に移す。

【１１４５】

Ｓ１０６０において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６１に移す。

【１１４６】

Ｓ１０６１において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【１１４７】

Ｓ１０６１において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（Ｓ１０６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１４８】

一方、Ｓ１０６１において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（Ｓ１０６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０６２に移す。

【１１４９】

Ｓ１０６２において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６３に移す。

【１１５０】
　Ｓ１０６３において、メインＣＰＵ１２０１は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６４に移す。
【１１５１】
　Ｓ１０６４において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６５に移す。
【１１５２】
　Ｓ１０６５において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６６に移す。
【１１５３】
　Ｓ１０６６において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６７に移す。
【１１５４】
　Ｓ１０６７において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６８に移す。
【１１５５】
　Ｓ１０６８において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６９に移す。
【１１５６】
　Ｓ１０６９において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６９の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１５７】
　このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。
【１１５８】
［２－４－５．特別図柄遊技判定処理］
　次に、図８１および図８２を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２５でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図８１および図８２は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【１１５９】
　なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中

のＳ１０２５で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１１６０】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ１０７１）。

【１１６１】

Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ１０７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１６２】

一方、Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ１０７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７２に移す。

【１１６３】

Ｓ１０７２において、メインＣＰＵ１２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１１６４】

Ｓ１０７２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１０７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７３に移す。一方、Ｓ１０７２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７５に移す。

【１１６５】

Ｓ１０７３において、メインＣＰＵ１２０１は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１１６６】

Ｓ１０７３において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７４に移す。

【１１６７】

Ｓ１０７４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図８３を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１６８】

一方、Ｓ１０７３において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７５に移す。

【１１６９】

なお、本実施例では、大当りである場合（Ｓ１０７２がＹＥＳ判定の場合）と、小当りである場合（Ｓ１０７３がＹＥＳ判定の場合）とで、説明の便宜上、共通する処理として以下のＳ１０７５～Ｓ１０８１を参照して説明する。ただし、大当りの場合は条件装置が作動する一方、小当りの場合は条件装置が作動しないため、厳密には、大当りである場合と小当りである場合とで、異なる処理が実行される（例えば、大当りの場合はラウンド数を設定するのに対し、小当りの場合は開放回数を設定する等）。

【１１７０】

Ｓ１０７５において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１１８４を介して例えばホールコンピュータ１１８６（いずれも図７０参照）や島コンピュータ（不図示）に出力され

る信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７５の処理を行った後、処理を、Ｓ１０７６に移す。

【１１７１】

また、Ｓ１０７５の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【１１７２】

Ｓ１０７６において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１１３１または小当り用大入賞口１１５１）の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１０７７）、外部端子板１１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１０７８）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０７９）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１０８０）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１０８１）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０７９）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図７７のＳ１０２６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１７３】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１０７１～Ｓ１０８１）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１１７４】

［２－４－６．特別図柄遊技終了処理］

次に、図８３を参照して、特別図柄遊技判定処理（図８１および図８２参照）中のＳ１０７４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図８３は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１１７５】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ１０９１）。この時短管理処理の詳細については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９２に移す。

【１１７６】

Ｓ１０９２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理が行われると、次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９３に移す。

【１１７７】

Ｓ１０９３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１０９４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０９４の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図８１参照）に戻す。

【１１７８】

なお、特別図柄の当り判定処理(図７８のＳ１０３４参照)の結果がハズレである場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しな

い。
【１１７９】
［２－４－７．大入賞口開放準備処理］
次に、図８４を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２６でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図８４は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【１１８０】
なお、この大入賞口開放準備処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１１８１】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ１１０１）。
【１１８２】
Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ１１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１８３】
一方、Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ１１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１０２に移す。
【１１８４】
Ｓ１１０２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０３に移す。
【１１８５】
Ｓ１１０３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１１３１または小当り用大入賞口１１５１）の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口１１３１の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル（図７３参照）に示されるように４ラウンドまたは１０ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口１１５１の開放回数の上限値は例えば１回である。
【１１８６】
Ｓ１１０３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ１１０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１０４に移す。
【１１８７】
Ｓ１１０４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ１１０４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図７７のＳ１０２８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０５に移す。
【１１８８】
Ｓ１１０５において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ１１０６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシス

テムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１１０６の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１８９】

Ｓ１１０３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ１１０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１０７に移す。

【１１９０】

Ｓ１１０７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０８に移す。

【１１９１】

Ｓ１１０８において、メインＣＰＵ１２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口１１３１（図６９参照）が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）が選択される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０９に移す。

【１１９２】

Ｓ１１０９において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１１５１の開放回数が相当する。なお、１ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１０に移す。

【１１９３】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大３００００ｍｓｅｃにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１８００ｍｓｅｃにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１０個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大５個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口１１３１および小当り用大入賞口１１５１のいずれについても１０個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

【１１９４】

Ｓ１１１０において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１１に移す。

【１１９５】

Ｓ１１１１において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ１１１１）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図７７のＳ１０２７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１２に移す。

【１１９６】

Ｓ１１１２において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１３に移

す。
【１１９７】
　Ｓ１１１３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１９８】
［２－４－８．大入賞口開放制御処理］
　次に、図８５を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２７でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図８５は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１１９９】
　なお、この大入賞口開放制御処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２７で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２７で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１２００】
　メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ１１２１）。
【１２０１】
　Ｓ１１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ１１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１２０２】
　一方、Ｓ１１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ１１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１２２に移す。
【１２０３】
　Ｓ１１２２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２、小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２（いずれも図７０参照）等）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。
【１２０４】
　Ｓ１１２２において、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ１１２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１２３に移す。
【１２０５】
　一方、Ｓ１１２２において、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ１１２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１２４に移す。
【１２０６】
　Ｓ１１２３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図８４のＳ１１０９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１２０７】
　Ｓ１１２３において大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ１１２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１２０８】
　一方、Ｓ１１２３において大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ１１２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１２４に移す。
【１２０９】
　Ｓ１１２４において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１２５に移す。
【１２１０】
　Ｓ１１２５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１１２５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図７７のＳ１０２６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１２６に移す。
【１２１１】
　Ｓ１１２６において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１２７に移す。
【１２１２】
　Ｓ１１２７において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１１２７の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１２１３】
［２－４－９．大当り終了処理］
　次に、図８６を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２８でメインＣＰＵ１２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図８６は、第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１２１４】
　なお、この大当り終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２８で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２８で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１２１５】
　メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ１１３１）。
【１２１６】
　Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ１１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図７７参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。
【１２１７】
　一方、Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（

Ｓ１１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１３２に移す。

【１２１８】

Ｓ１１３２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等）の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ１１３２）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われないようになる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１３３に移す。

【１２１９】

Ｓ１１３３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図８３を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図８３の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（Ｓ１０９１）が行われるように示されているが、この時短管理処理（Ｓ１０９１）は、厳密に言えば、小当りである場合（図８１のＳ１０７３がＹＥＳ判定の場合）は実行されるが、大当りである場合（図８１のＳ１０７２がＹＥＳ判定された場合）は実行されずに処理がスキップされる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１２２０】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１２２１】

［２－５．小当りラッシュ］

上述した第２のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。

【１２２２】

第２のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるため、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技態様とされるため、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づく第２特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット１１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合には、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第１特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第２特別図柄ゲームが主として実行される。

【１２２３】

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュとなる。

【１２２４】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。先ず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート１１２６を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物１１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１１４０Ｂ）を開放状態とする頻

度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口１１３１も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第２始動口１１４０Ｂが開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口１１５１が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口１１５１に入賞可能となる。小当り用大入賞口１１５１に遊技球が入賞すると、上述したように例えば１０個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球は、第２始動口１１４０Ａに入賞可能である。第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）に示されるように３分の１（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間１０００ｍｓｅｃ）が実行されるため、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

【１２２５】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サポ制御が実行されることによって第２始動口１１４０Ｂが開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球の殆どが第２始動口１１４０Ｂに入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口１１５１が開放されていたとしても、小当り用大入賞口１１５１に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても例えば１個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球が第２始動口１１４０Ａに入賞すると例えば３個の賞球が払い出されるものの、第２始動口１１４０Ａには、右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球のうち概ね３分の１～５分の１の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えないようになっている。

【１２２６】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート１１２６を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物１１４６が作動し、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口１１５１が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動Ａ～Ｃのいずれかで第２特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口１１５１が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット１１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば０にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、１を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

【１２２７】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

【１２２８】

［３．第３のパチンコ遊技機］
次に、第３のパチンコ遊技機について説明する。第３のパチンコ遊技機は、上述したとおり、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるまでのルートとして、第１のルートと第２のルートとがある。第１のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第２のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってＶアタッカーが開放し、開放されたＶアタッカーに進入した遊技球がＶアタッカー内のＶ入賞口に入賞した場合である。
【１２２９】
なお、第３のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【１２３０】
以下、第３のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板２１８４（後述の図８８参照）から第３のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ２１８６（後述の図８８参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。
【１２３１】
なお、第３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第３のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。
【１２３２】
［３－１．遊技盤ユニット］
図８７を参照して、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０について説明する。この遊技盤ユニット２０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。
【１２３３】
図８７は、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット２０１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される。
【１２３４】
なお、第３のパチンコ遊技機の遊技領域２１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口２１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。
【１２３５】
図８７に示されるように、遊技盤ユニット２０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される遊技パネル２１００と、ガイドレール２１１０と、遊技領域２１０５の略中央部に配置されるセンター役物２１１５と、第１始動口２１２０と、第２始動口２１４０と、一般入賞口２１２２と、通過ゲートユニット２１２５と、特別電動役物ユニット２１３０と、普通電動役物ユニット２１４５と、ＬＥＤユニット２１６０と、Ｖ入賞装置２１５０と、アウト口２１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット２１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第３のパチンコ遊技機では説明を省略する。
【１２３６】
（遊技パネル）

遊技パネル２１００には、表示装置２００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル２１００の前面には、ガイドレール２１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール２１１０から遊技領域２１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域２１０５の下方に向けて流下する。

【１２３７】

また、遊技パネル２１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル２１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル２１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル２１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【１２３８】

（ガイドレール）

ガイドレール２１１０は、第１のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域２１０５は、ガイドレール２１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置２００６（後述の図８８参照）から発射された遊技球を遊技領域２１０５の上部に案内する機能を有する。

【１２３９】

（センター役物）

センター役物２１１５は、遊技パネル２１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール２１１６を備えている。遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール２１１６によって左右に振り分けられる。

【１２４０】

発射装置２００６によって遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する。左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する遊技球は、遊技パネル２１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域２１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域２１０７を流下する。

【１２４１】

また、センター役物２１１５には、左側の外周縁部に、左側領域２１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２１１７が形成されている。ワープ入口２１１７に進入した遊技球は、センター役物２１１５に形成されたステージ２１１８に誘導可能に構成されている。ステージ２１１８は、表示装置２００７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ２１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【１２４２】

ステージ２１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口２１１９が形成されており、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、第１始動口２１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、ワープ入口２１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口２１１７に進入したもののチャンス入口２１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口２１２０に入賞（通過）するようになっている。

【１２４３】

（第１始動口）

第１始動口２１２０は、表示装置２００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口２１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口２１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【１２４４】

第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により第１始動口２１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は３個に限られない。

【１２４５】

（第２始動口）

第２始動口２１４０は、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞可能であってもよい。

【１２４６】

第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ２１４１により検出される。第２始動口スイッチ２１４１（後述の図８８参照）により第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【１２４７】

（一般入賞動口）

一般入賞口２１２２は、表示装置２００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口２１２２のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により検出される。

【１２４８】

一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により一般入賞口２１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口２１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【１２４９】

また、本実施例において、一般入賞口２１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口２１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【１２５０】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート２１２６と、通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ２１２７（後述の図８８参照）とを一体化したユニット体である。通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ

２１２７により通過ゲート２１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に代えてまたは加えて左側領域２１０６に配置されていてもよい。

【１２５１】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット２１３０は、大入賞口２１３１と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図８８参照）と、特別電動役物２１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット２１３０は、右側領域２１０７において、通過ゲートユニット２１２５よりも下方に配置されている。

【１２５２】

大入賞口２１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口２１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物２１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【１２５３】

大入賞口２１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図８８参照）により大入賞口２１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口２１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【１２５４】

特別電動役物２１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ２１３４と、この特電用シャッタ２１３４を作動させる特電用ソレノイド２１３５（後述の図８８参照）とを備える。特別電動役物２１３３すなわち特電用シャッタ２１３４は、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に移行可能に構成される。大入賞口２１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合である。上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、第１のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【１２５５】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット２１４５は、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物２１４６とを一体化したユニット体であって、右側領域２１０７に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口２１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ２１４１としている。

【１２５６】

普通電動役物２１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ２１４７と、この普電用シャッタ２１４７を作動させる普電用ソレノイド２１４８（後述の図８８参照）とを備える。普通電動役物２１４６すなわち普電用シャッタ２１４７は、第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口２１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ２１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【１２５７】
（Ｖ入賞装置）
Ｖ入賞装置２１５０は、右側領域２１０７において通過ゲート２１２６の下流側に設けられている。Ｖ入賞装置２１５０は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口２１５１と、開閉入賞口２１５１を開閉させることが可能なＶアタッカー２１５２と、このＶアタッカー２１５２を作動させて開閉入賞口２１５１を開閉させるＶアタッカー用ソレノイド２１５４と、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入したことを検出するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口２１５５と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５に遊技球が進入（通過）したことを検出するＶ入賞口スイッチ２１５６と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうちＶ入賞口２１５５に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口２１５７と、Ｖ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター２１５８と、このＶシャッター２１５８を作動させてＶ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター用ソレノイド２１５８ａと、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち１球のみを保持することができる係止部材２１５９とを備える。なお、Ｖ入賞装置２１５０は、通過ゲート２１２６よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域２１０６に設けられていてもよい。
【１２５８】
Ｖアタッカー２１５２は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口２１５１を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４（後述の図８８参照）の作動によりＶアタッカー２１５２が例えば１回作動する。Ｖアタッカー２１５２は、１回作動すると開閉入賞口２１５１が例えば１８００ｍｓｅｃ開放する開放状態となる。そして、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放している間、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入可能な遊技球は、１回の開放あたり最大で例えば１０個である。
【１２５９】
なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときにＶアタッカー２１５２を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、９００ｍｓｅｃの開放を２回行ってもよいし、所定個（例えば１個）の遊技球がＶ入賞装置２１５０の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。
【１２６０】
Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３は、Ｖ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入を検出するものである。Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３によりＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入が検出されると、メインＣＰＵ２２０１は、払出・発射制御回路２４００を介して例えば１０個の賞球を払い出し、メインＣＰＵ２２０１の機能であるＶアタッカー入賞カウンタの値を加算する。Ｖアタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口２１５１を開放することができる最大時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）が経過していなくても、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４によりＶアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が閉鎖される。
【１２６１】
Ｖ入賞口２１５５は、遊技球が通過したことを条件に、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続される。すなわち、Ｖ入賞口２１５５は、上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。
【１２６２】
Ｖ入賞口スイッチ２１５６は、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出するものである。メインＣＰＵ２２０１（図８８参照）は、Ｖアタッカー２１５２が開放してから所定時間（例えば４０００ｍｓｅｃ）内にＶ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出すると、

Ｖアタッカー２１５２の開放制御を継続する。すなわち、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖアタッカー２１５２が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

【１２６３】

このように、本実施例では、第１のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例えば第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、１ラウンド目はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。

【１２６４】

また、例えば特別電動役物２１３３の内部（すなわち、特電用シャッタ２１３４が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ２１３４が開放状態とされ、特別電動役物２１３３の内部に設けられたＶ入賞口２１５５に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

【１２６５】

ハズレ口２１５７は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入したもののＶ入賞口２１５５を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口２１５７を通過した遊技球は機外に排出される。なお、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口２１５７を通過し、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過がなかった場合、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続されずに終了する。

【１２６６】

Ｖシャッター２１５８は、Ｖシャッター用ソレノイド２１５８ａ（後述の図８８参照）の作動により、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「６０００ｍｓｅｃ閉鎖⇒１０００ｍｓｅｃ開放⇒６０００ｍｓｅｃ閉鎖」の動作を繰り返す７０００ｍｓｅｃのサイクル（周期）でＶシャッター２１５８が常時一定動作を行っている。

【１２６７】

係止部材２１５９は、Ｖ入賞口２１５５の上方に設けられており、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち例えば１球のみを保持することができるように構成されている。Ｖ入賞装置２１５０に進入したものの係止部材２１５９により保持されなかった遊技球は、ハズレ口２１５７から機外に排出される。Ｖ入賞装置２１５０に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材２１５９により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口２１５７から機外に排出される。

【１２６８】

また、係止部材２１５９は、Ｖアタッカー２１５２が作動してから一定時間（例えば３０００ｍｓｅｃ）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材２１５９における係止が解除された遊技球は、Ｖ入賞口２１５５に向けて落下し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が開放されていればＶ入賞口２１５５に入賞（通過）し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が閉鎖していればハズレ口２１５７を通過する。なお、係止部材２１５９を設けずに、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球を、Ｖ入賞口２１５５またはハズレ口２１５７に振り分けるようにしてもよい。

【１２６９】

（アウト口）

アウト口２１７８は、遊技領域２１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口２１２０、第２始動口２１４０、大入賞口２１３１、Ｖ入賞装置２１５０、一般入賞口２１２２等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口２１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域２１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口２１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口２１２２の間や特別電動役物ユニット２１３０と第２始動口２１４０との間等にアウト口を設けて、遊技領域２１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【１２７０】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、第１のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット２０１０を装飾するものであって、遊技パネル２１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置２００７の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路２３００によって制御される可動役物等の演出用役物群２０５８を備える。これらの演出用役物群２０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【１２７１】

［３－２．電気的構成］

次に、図８８を参照して、第３のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図８８は、第３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第３のパチンコ遊技機の制御回路は、第１のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【１２７２】

図８８に示されるように、第３のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路２３００と、払出・発射制御回路２４００と、電源供給回路２４５０と、から構成される。

【１２７３】

［３－２－１．主制御回路］

主制御回路２２００は、メインＣＰＵ２２０１、メインＲＯＭ２２０２（読み出し専用メモリ）およびメインＲＡＭ２２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２２０４およびバックアップコンデンサ２２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【１２７４】

メインＣＰＵ２２０１には、メインＲＯＭ２２０２、メインＲＡＭ２２０３および初期リセット回路２２０４等が接続される。メインＣＰＵ２２０１は、動作を監視するＷＤＴや不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【１２７５】

メインＲＯＭ２２０２には、メインＣＰＵ２２０１により第３のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２２０１は、メインＲＯＭ２２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【１２７６】

メインＲＡＭ２２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインＲＡＭ２２０３は、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【１２７７】

初期リセット回路２２０４は、メインＣＰＵ２２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【１２７８】

バックアップコンデンサ２２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【１２７９】

さらに、主制御回路２２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２２０５、および、サブ制御回路２３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２２０６等も備える。

【１２８０】

また、主制御回路２２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２２００には、普通図柄表示部２１６１、普通図柄用保留表示部２１６２、第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４、第１特別図柄用保留表示部２１６５、第２特別図柄用保留表示部２１６６、時短報知用表示部２１６８、普電用ソレノイド２１４８、特電用ソレノイド２１３５、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４、および、Ｖシャッター用ソレノイド２１５８ａ等が接続されている。また、主制御回路２２００には、これらの他、性能表示モニタ２１７０およびエラー報知モニタ２１７２等も接続されている。主制御回路２２００は、Ｉ／Ｏポート２２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【１２８１】

性能表示モニタ２１７０には、メインＣＰＵ２２０１の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【１２８２】

エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【１２８３】

また、主制御回路２２００には、第１始動口スイッチ２１２１、第２始動口スイッチ２１４１、通過ゲートスイッチ２１２７、大入賞口カウントスイッチ２１３２、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３、Ｖ入賞口スイッチ２１５６、および、一般入賞口スイッチ２１２３も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２２０５を介して主制御回路２２００に送信される。

【１２８４】

さらに、主制御回路２２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ２１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板２１８４、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー２１７４、メインＲＡＭ２２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ２１７６等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ２１７６を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【１２８５】

また、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に

収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー２１７４または／およびバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【１２８６】

なお、本実施例では、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、主制御回路２２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路２４００や電源供給回路２４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【１２８７】

［３－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路２３００は、サブＣＰＵ２３０１、プログラムＲＯＭ２３０２、ワークＲＡＭ２３０３、表示制御回路２３０４、音声制御回路２３０５、ＬＥＤ制御回路２３０６、役物制御回路２３０７およびコマンド入力ポート２３０８等を備える。サブ制御回路２３００は、主制御回路２２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図８８には示されていないが、第１のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路２３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【１２８８】

プログラムＲＯＭ２３０２には、サブＣＰＵ２３０１により第３のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ２３０１は、プログラムＲＯＭ２３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ２３０１は、主制御回路２２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【１２８９】

ワークＲＡＭ２３０３は、サブＣＰＵ２３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【１２９０】

表示制御回路２３０４は、表示装置２００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路２３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。

【１２９１】

表示制御回路２３０４は、サブＣＰＵ２３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置２００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置２００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【１２９２】

そして、表示制御回路２３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置２００７に供給する。表示装置２００７に画像信号が供給されると、表示装置２００７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路２３０４は、表示装置２００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【１２９３】

音声制御回路２３０５は、スピーカ２０３２から発生させる音声に関する制御を行うた

めの回路である。音声制御回路２３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。

【１２９４】

音源ＩＣは、スピーカ２０３２から発生させる音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ２３０１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ２０３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【１２９５】

ＬＥＤ制御回路２３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群２０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路２３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。

【１２９６】

役物制御回路２３０７は、各役物（例えば、演出用役物群２０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路２３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。

【１２９７】

また、役物制御回路２３０７は、サブＣＰＵ２３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ２３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【１２９８】

コマンド入力ポート２３０８は、コマンド出力ポート２２０６と接続されており、主制御回路２２００から送信されたコマンドを受信するものである。

【１２９９】

払出・発射制御回路２４００は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路２４００には、遊技球を払い出すための払出装置２０８２、遊技球を発射するための発射装置２００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット２１８０等が接続されている。

【１３００】

払出・発射制御回路２４００は、主制御回路２２００から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置２０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。

【１３０１】

カードユニット２１８０には、球貸し操作パネル２１８２が接続されている。球貸し操作パネル２１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット２１８０に送信される。払出・発射制御回路２４００は、カードユニット２１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル２１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット２１８０側に設けられてもよい。

【１３０２】

また、払出・発射制御回路２４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【１３０３】

電源供給回路２４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等に供給するために作成する電源回路である。

【１３０４】

電源供給回路２４５０には、電源スイッチ２０９５等が接続されている。電源スイッチ２０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【１３０５】

［３－３．基本仕様］

次に、図８９～図９２を参照して、第３のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第３のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【１３０６】

なお、第３のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第３のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

【１３０７】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ２３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置２００７の表示領域に表示する制御を実行する。

【１３０８】

［３－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図８９は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１３０９】

図８９に示されるとおり、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

【１３１０】

なお、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。

【１３１１】

メインＲＯＭ２２０２に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口２１２０への入賞に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとし

て、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口２１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。

【１３１２】

なお、この第３のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。

【１３１３】

また、この第３のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、特別図柄当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の第１特別図柄当り判定用乱数値および第２特別図柄当り判定用乱数値はいずれも０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【１３１４】

なお、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【１３１５】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖアタッカー２１５２の開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞装置２１５０への入賞率を変えたり、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口２１５５への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度（すなわちＶアタッカー２１５２の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【１３１６】

［３－３－２．特別図柄判定テーブル］

図９０は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１３１７】

特別図柄判定テーブルは、始動口２１２０，２１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９の中から抽出される。

【１３１８】

図９０に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９

９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。

【１３１９】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が４～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【１３２０】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。

【１３２１】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【１３２２】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【１３２３】

さらに、第２特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。

【１３２４】

なお、第３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４（図８８参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部２１６３，２１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

【１３２５】

［３－３－３．当り種類決定テーブル］

図９１は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様

（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御される。図９１の時短の終了条件に欄に示される「Ｌ」は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「Ｍ」は第２特別図柄の可変表示回数を示し、「Ｎ」は役物開放当り回数を示す。なお、図９１の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

【１３２６】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝６、Ｎ＝３に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ５」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝３、Ｎ＝３に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

【１３２７】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（Ａ時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ２」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝１に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ３」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ６」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。

【１３２８】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」）であって、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻す。

【１３２９】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【１３３０】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図９１の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないこと

を明示するために、便宜上、図９１に図示したものである。
【１３３１】
　また、図９１の時短の終了条件の欄に示される「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」の全部を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうちいずれか一の終了条件のみを、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。
【１３３２】
［３－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］
　図９２は、第３のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図９２中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０に遊技球が入賞したときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。
【１３３３】
　図９２に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。
【１３３４】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。
【１３３５】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第１始動口２１２０に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。
【１３３６】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。
【１３３７】
　また、第２特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。
【１３３８】
　第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第２特別図柄の変動パターンを決定する。
【１３３９】
　一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、変

動時間が例えば６０００００ｍｓｅｃと極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「０」である場合、基本的に第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第２始動口２１４０に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与えうる利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【１３４０】

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

【１３４１】

メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ２２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ２３０１は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【１３４２】

なお、便宜上、図９２の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【１３４３】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ２２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ２３０１が決定するようにしてもよい。

【１３４４】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第２特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【１３４５】

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

【１３４６】

メインＣＰＵ２２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ２３０１に送信する。サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置２００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ２０３２から出力される音演出を制御する。

【１３４７】

また、図９２の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【１３４８】

また、第３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）、普通図柄判定テーブル（図１７参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ２２０１は、普通電動役物２１４６（図８７参照）の開放パターンを第１のパチ

ンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物２１４６の作動態様を制御する。

【１３４９】

［３－４．主制御処理］

第３のパチンコ遊技機において、主制御回路２２００のメインＣＰＵ２２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ２２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図４２、図１０３）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【１３５０】

［３－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図９３を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図９３は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１３５１】

図９３に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２００２に移す。

【１３５２】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ２００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【１３５３】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路２３００が受信すると、サブＣＰＵ２３０１はデモ表示演出を行う。なお、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第１のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【１３５４】

Ｓ２００２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【１３５５】

Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。

【１３５６】

一方、Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００３に移す。

【１３５７】

Ｓ２００３において、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか

否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【１３５８】
　Ｓ２００３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００４に移す。
【１３５９】
　Ｓ２００４において、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【１３６０】
　Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１３６１】
　一方、Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。
【１３６２】
　Ｓ２００３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。
【１３６３】
　Ｓ２００５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図９４を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１３６４】
　なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ２００１～Ｓ２００５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１３６５】
　このように、本実施例では、第３のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口２１２０または第２始動口２１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。
【１３６６】
［３－４－２．特別図柄管理処理］
　次に、図９４を参照して、特別図柄制御処理（図９３参照）中のＳ２００５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図９４は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【１３６７】
　なお、制御状態番号が０の場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、特別図柄管理処理は、Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、Ｓ２００４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が０でない場合（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。
【１３６８】
　また、図９４に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２２０１は、制御状態番号に

対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【１３６９】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ２０１１）。
【１３７０】
Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ２０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。
【１３７１】
一方、Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ２０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１２に移す。
【１３７２】
Ｓ２０１２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ２０１３以降の処理を行う。
【１３７３】
Ｓ２０１３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ２０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図９５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１４に移す。
【１３７４】
Ｓ２０１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ２０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図９６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１５に移す。
【１３７５】
Ｓ２０１５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ２０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図９７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１６に移す。
【１３７６】
Ｓ２０１６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を行う。このＳ２０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放準備処理の詳細については、図９９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１７に移す。
【１３７７】
Ｓ２０１７において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を行う。このＳ２０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放制御処理の詳細については、図１００を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１８に移す。
【１３７８】
Ｓ２０１８において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ２０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図１０１を参照して後述する。特別図柄の

制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１９に移す。

【１３７９】

Ｓ２０１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ２０１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図１０２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０２０に移す。

【１３８０】

Ｓ２０２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ２０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図１０３を参照して後述する。

【１３８１】

メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１３～Ｓ２０２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【１３８２】

［３－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図９５を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１３でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図９５は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【１３８３】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１３８４】

図９５に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ２０２１）。

【１３８５】

Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ２０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１３８６】

一方、Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ２０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０２２に移す。

【１３８７】

Ｓ２０２２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２３に移す。

【１３８８】

Ｓ２０２３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図８９参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第１特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第２特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、および役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２４に移す。

【１３８９】
　Ｓ２０２４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果（例えば、時短当り、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図９０参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２５に移す。
【１３９０】
　Ｓ２０２５において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図９１参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ２０２４）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたＶ入賞口２１５５に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類は１つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２６に移す。
【１３９１】
　Ｓ２０２６において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄の変動パターンテーブル（図９２参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２７に移す。
【１３９２】
　Ｓ２０２７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図９２参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２８に移す。
【１３９３】
　Ｓ２０２８において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図９４のＳ２０１４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２９に移す。
【１３９４】
　Ｓ２０２９において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０３０に移す。
【１３９５】
　Ｓ２０３０において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０３０の処理を実行した後、処理を、Ｓ

２０３１に移す。
【１３９６】
　Ｓ２０３１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。
【１３９７】
　なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ２０３０）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ２０３１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１３９８】
［３－４－４．特別図柄可変表示終了処理］
　次に、図９６を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１４でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図９６は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１３９９】
　なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１４００】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ２０４１）。
【１４０１】
　Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ２０４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４０２】
　一方、Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ２０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０４２に移す。
【１４０３】
　Ｓ２０４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図９４のＳ２０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０４３に移す。
【１４０４】
　Ｓ２０４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０４４に移す。
【１４０５】
　Ｓ２０４４において、メインＣＰＵ２２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図

柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４０６】

［３－４－５．特別図柄遊技判定処理］

次に、図９７を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図９７は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【１４０７】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１４０８】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ２０５１）。

【１４０９】

Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ２０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４１０】

一方、Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ２０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０５２に移す。

【１４１１】

Ｓ２０５２において、メインＣＰＵ２２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１４１２】

Ｓ２０５２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ２０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６０に移す。一方、Ｓ２０５２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０５３に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、Ｓ２０５２においてＮＯ判定される。

【１４１３】

Ｓ２０５３において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０５３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０５４に移す。

【１４１４】

また、Ｓ２０５３の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【１４１５】

Ｓ２０５４において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、大入賞口２１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ２０５５）、外部端子板２１８４への大当り信号セット処理（Ｓ２０５６）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）、

遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０５８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０５９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４１６】

Ｓ２０６０において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１４１７】

Ｓ２０６０において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。一方、Ｓ２０６０において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。

【１４１８】

Ｓ２０６１において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６２に移す。

【１４１９】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされるＶ入賞装置２１５０の開放回数の上限値は例えば１回である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６３に移す。

【１４２０】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、外部端子板２１８４への役物開放当り信号セット処理（Ｓ２０６３）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０６５）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０６６）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４２１】

Ｓ２０６７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図９８を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４２２】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ２０５１～Ｓ２０６７）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４２３】

［３－４－６．特別図柄遊技終了処理］

次に、図９８を参照して、特別図柄遊技判定処理（図９７参照）中のＳ２０６７でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図９８は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１４２４】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ２０７１）。１種２種混合機と称される第３のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第３のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第１のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第３のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第１のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図３７参照）、時短移行判定処理（図３７参照）、および、時短移行処理（図３８参照）において、確変フラグの状態（オンであるかオンであるか）かを判定した上で（Ｓ１９１、Ｓ２０２、Ｓ２１１参照）、それぞれ、Ｓ１９２、Ｓ２０３、Ｓ２１２以降の処理を行っているが、第３のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、確変フラグの状態を確認せずにＳ１９２、Ｓ２０３、Ｓ２１２以降の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と同様である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０７２に移す。

【１４２５】
Ｓ２０７２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０７３に移す。

【１４２６】
Ｓ２０７３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ２０７４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２０７４の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図９７参照）に戻す。

【１４２７】
［３－４－７．Ｖ入賞装置開放準備処理］
次に、図９９を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１６でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放準備処理について説明する。図９９は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１４２８】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２０８１）。

【１４２９】
Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２０８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４３０】
一方、Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２０８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０８２に移す。

【１４３１】
　Ｓ２０８２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放パターン（すなわち、Ｖアタッカー２１５２の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大１８００ｍｓｅｃの開放を１回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、１回あたり最大９００ｍｓｅｃの開放を最大２回行うようにしてもよいし、１回目を例えば最大６００ｍｓｅｃ開放し、２回目を例えば最大１２００ｍｓｅｃ開放するようにしてもよい。さらには、１回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８３に移す。
【１４３２】
　Ｓ２０８３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、Ｖ入賞口２１５５の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８４に移す。
【１４３３】
　Ｓ２０８４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ２０８４）を行うことにより、このＶ入賞装置開放準備処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８５に移す。
【１４３４】
　Ｓ２０８５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８６に移す。
【１４３５】
　Ｓ２０８６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ入賞装置開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８６の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４３６】
［３－４－８．Ｖ入賞装置開放制御処理］
　次に、図１００を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１７でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放制御処理について説明する。図１００は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１４３７】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ２０９１）。
【１４３８】
　Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ２０９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４３９】
　一方、Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ２０９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９２に移す。

【１４４０】
　Ｓ２０９２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図８８参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。
【１４４１】
　Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２０９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９３に移す。
【１４４２】
　一方、Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２０９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９４に移す。
【１４４３】
　Ｓ２０９３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の最大開放時間（すなわち開閉入賞口２１５１の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、Ｓ２０８２の処理（図９９参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。
【１４４４】
　Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２０９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４４５】
　一方、Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２０９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９４に移す。
【１４４６】
　Ｓ２０９４において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９５に移す。
【１４４７】
　Ｓ２０９５において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内（Ｖ入賞が有効とされる有効期間内）に、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ２１５６による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Ｖアタッカー２１５２の作動が開始してから規定時間内、係止部材２１５９による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。
【１４４８】
　Ｓ２０９５においてＶ入賞検出があったと判定された場合（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９６に移す。
【１４４９】
　Ｓ２０９６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、Ｖ当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、Ｖ当り遊技制御が実行されると、当り種類決定

テーブル（図９１参照）に示されるように例えば１５ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施例では、説明の便宜上、Ｖ当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、Ｖ当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９７に移す。

【１４５０】

また、Ｓ２０９６のＶ当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【１４５１】

Ｓ２０９７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に実行されたＶ入賞装置２１５０の開放（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）が、１ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、Ｖ入賞検出があったと判定された（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって実行されるＶ当り遊技制御は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９８に移す。

【１４５２】

Ｓ２０９８において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数（すなわち。Ｖアタッカー２１５２の作動回数）の上限値をセットする処理（Ｓ２０９９）、外部端子板２１８４へのＶ当り信号セット処理（Ｓ２１００）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２１０２）、および、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２１０３）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４５３】

Ｓ２０９５に戻って、このＳ２０９５においてＶ入賞検出がなかったと判定された場合（Ｓ２０９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１０４に移す。

【１４５４】

Ｓ２１０４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１０４の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４５５】

［３－４－９．大入賞口開放準備処理］

次に、図１０１を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１８でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図１０１は、第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１４５６】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２１１１）。

【１４５７】

Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ２１１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４５８】

一方、Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ２１１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１２に移す。

【１４５９】

Ｓ２１１２において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１３に移す。

【１４６０】

Ｓ２１１３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【１４６１】

Ｓ２１１３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２１１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１４に移す。

【１４６２】

Ｓ２１１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理（Ｓ２１１４）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図９４のＳ２０２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１５に移す。

【１４６３】

Ｓ２１１５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２１１６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１１６の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４６４】

Ｓ２１１３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２１１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１７に移す。

【１４６５】

Ｓ２１１７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１８に移す。

【１４６６】

Ｓ２１１８において、メインＣＰＵ２２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理（図９５のＳ２０２３参照）の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出された（図９７のＳ２０５２がＹＥＳ判定された）ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口２１３１が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され（図９７のＳ２０６０がＹＥＳ判定され）、さらにＶ入賞検出された（図１００のＳ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって開始されたＶ当り遊技制御である場合、開放する大入賞口としてＶ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）が選択される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１９に移す。

【１４６７】

Ｓ２１１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。こ

の処理では、例えば、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への最大入賞個数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数はラウンド数が相当する。なお、１ラウンドにおいて大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２０に移す。

【１４６８】

なお、上記の「大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０」は、大入賞口２１３１およびＶ入賞装置２１５０のうち、開放する大入賞口としてＳ２１１８で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。

【１４６９】

Ｓ２１２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２１に移す。

【１４７０】

Ｓ２１２１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理（Ｓ２１２１）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図９４のＳ２０１９参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２２に移す。

【１４７１】

Ｓ２１２２において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２３に移す。

【１４７２】

Ｓ２１２３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４７３】

［３－４－１０．大入賞口開放制御処理］

次に、図１０２を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１９でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図１０２は、第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１４７４】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する（Ｓ２１３１）。

【１４７５】

Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定された場合（Ｓ２１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４７６】

一方、Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定された場合（

Ｓ２１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３２に移す。

【１４７７】

Ｓ２１３２において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口２１３１への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ２１３２（図８８参照）またはＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図８８参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ２１３２またはＶアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。

【１４７８】

Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３３に移す。

【１４７９】

一方、Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３４に移す。

【１４８０】

Ｓ２１３３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図１０１のＳ２１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１４８１】

Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２１３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４８２】

一方、Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２１３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３４に移す。

【１４８３】

Ｓ２１３４において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３５に移す。

【１４８４】

Ｓ２１３５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１３５）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３６に移す。

【１４８５】

Ｓ２１３６において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３７に移す。

【１４８６】

Ｓ２１３７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回

路２３００に送信される。そして、Ｓ２１３７の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４８７】
［３－４－１１．大当り終了処理］
次に、図１０３を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０２０でメインＣＰＵ２２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図１０３は、第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１４８８】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する（Ｓ２１４１）。
【１４８９】
Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ２１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。
【１４９０】
Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定された場合（Ｓ２１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１４２に移す。
【１４９１】
Ｓ２１４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理、時短終了条件をセットする処理等が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１４３に移す。
【１４９２】
Ｓ２１４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図９８の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（Ｓ２０７１）が行われるように示されているが、この時短管理処理（Ｓ２０７１）は、厳密に言えば、役物開放当りである場合（図９７のＳ２０６０がＹＥＳ判定の場合）は実行されるが、大当りである場合（図９７のＳ２０５２がＹＥＳ判定された場合）は実行されずに処理がスキップされる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。
【１４９３】
なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１４９４】
［４．第４のパチンコ遊技機］
以下では、本発明に係る第４のパチンコ遊技機について説明する。この第４のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この第４のパチンコ遊技機は、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるが、入賞順に始動条件が成立する順次変動機や、第１特別図柄及び第２特別図柄を同時変動させることが可能な同時変動タイプの遊技機を排除する趣旨ではない。
【１４９５】
以下、第４のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第３のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第４のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第３のパチンコ遊技機と同様である。

【１４９６】
なお、以下に説明する第４のパチンコ遊技機は、天井カウンタが天井値（例えば１２００回）に到達するとＢ時短遊技状態に制御される仕様となっているが、天井値がこれに限られないことは勿論のこと、Ｂ時短遊技状態に制御されない仕様であってもよい。
【１４９７】
また、以下の第４のパチンコ遊技機の説明では、第３のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第３のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。
【１４９８】
［４－１．遊技盤ユニット］
第４のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０は、図８７に示される第３のパチンコ遊技機と同様であるため、遊技領域２１０５に配置される各種部材についての説明を省略する。
【１４９９】
ただし、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したことによって保留できる第２特別図柄の始動情報の上限数は、第３のパチンコ遊技機では４個であったのに対し、第４のパチンコ遊技機では２個である点で異なる。すなわち、第２始動口スイッチ２１４１（図８８参照）により第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の始動情報を抽出し、抽出された始動情報を最大２個まで保留することができる。保留された第２特別図柄の始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出されるが、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。以下、この第４のパチンコ遊技機の説明において、保留された第２特別図柄の始動情報を「第２保留」と称することがある。
【１５００】
なお、第１始動口２１２０に遊技球が入賞したことによって保留できる第１特別図柄の始動情報の上限数は、第３のパチンコ遊技機と同様に４個であるが、この数は４個に限られず、例えば３個であってもよいし、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときと同様の数である２個でとしてもよい。以下、この第４のパチンコ遊技機の説明において、保留された第１特別図柄の始動情報を「第１保留」と称することがある。
【１５０１】
［４－２．電気的構成］
第４のパチンコ遊技機が備える各種制御回路や各種スイッチ等の各種部材は、図８８に示される第３のパチンコ遊技機と同様であるため、これら各種部材についての説明を省略する。
【１５０２】
［４－３．基本仕様］
次に、図１０８～図１１４を参照して、第３のパチンコ遊技機と異なる基本仕様について説明する。なお、第４のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【１５０３】
以下に説明する第４のパチンコ遊技機では、第３のパチンコ遊技機と同様に確変制御が実行されず、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示（この明細書において「変動表示」と称することもある）を実行可能な遊技状態（大当り遊技状態ではない遊技状態）として、時短制御が実行されない通常遊技状態と、大当り遊技状態が終了した次ゲームから時短制御が実行されるＡ時短遊技状態と、天井カウンタが天井値に到達した場合に時短制御が実行されるＢ時短遊技状態と、特別図柄ゲームの結果（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）として時短当りを示す表示態様が導出された次ゲームから時短制御が実行されるＣ時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能となっている。通常遊技状態における正規な遊技態様は左打ち、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態における正規な遊技態様は右打ちである。

【１５０４】
なお、詳細は後述するが、第４のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態として、Ａ１時短遊技状態、Ａ２時短遊技状態、Ａ３時短遊技状態及びＡ４時短遊技状態のうちいずれかに制御可能となっている。詳細は後述するが、Ａ１時短遊技状態、Ａ２時短遊技状態、Ａ３時短遊技状態、及びＡ４時短遊技状態は、それぞれ、時短終了条件が異なる。ただし、条件装置の作動（すなわち大当り遊技状態の開始）は、全ての時短遊技状態に共通する時短終了条件であるため、条件装置が作動した場合は、いずれの時短遊技状態であっても時短遊技状態は終了する。
【１５０５】
第４のパチンコ遊技機において、時短性能は、Ａ１時短遊技状態とＡ２時短遊技状態とＡ３時短遊技状態とＡ４時短遊技状態とで同じである。ただし、これに限られず、例えば、Ａ１時短遊技状態とＡ２時短遊技状態とＡ３時短遊技状態とＡ４時短遊技状態とで互いに時短性能を異ならせてもよいし、Ａ１時短遊技状態とＡ２時短遊技状態とＡ３時短遊技状態とＡ４時短遊技状態とのうち三つの時短性能を同じとして残りの一つの時短性能のみを三つの時短性能と異ならせる等、その態様は特定の態様に限定されない。
【１５０６】
また、Ａ時短遊技状態は、Ａ１時短遊技状態、Ａ２時短遊技状態、Ａ３時短遊技状態及びＡ４時短遊技状態の全部を搭載することは必須ではなく、また、これらのＡ時短遊技状態とは別に、例えばＡ５時短遊技状態やＡ６時短遊技状態をさらに設けてもよい。
【１５０７】
また、メインＣＰＵ２２０１によって制御可能な時短遊技状態は、上記に限られない。例えば、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち、いずれか一の時短遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）のみ制御可能な仕様であってもよいし、複数の時短遊技状態に制御可能な仕様（例えば、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態等）であってもよい。
【１５０８】
また、本実施形態では、１種類のＣ時短遊技状態のみ搭載しているが、これに限られず、複数のＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態）を搭載してもよい。
【１５０９】
この第４のパチンコ遊技機についての説明において、時短遊技状態の種別を特定せずに単に「時短遊技状態」と称するときは、全ての時短遊技状態を含む。
【１５１０】
［４－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図１０８は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【１５１１】
第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄ゲームを実行し、第１特別図柄ゲームの結果（すなわち、第１特別図柄の当り判定処理の結果）を、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄のゲームを実行し、第２特別図柄ゲームの結果（すなわち、第２特別図柄の当り判定処理の結果）を、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定する。
【１５１２】
第１特別図柄ゲームの結果に「時短当り」が含まれていないが、これは必須ではない。メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄ゲームの結果を、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定するようにしてもよい。
【１５１３】
なお、上記の「小当り」について、第３のパチンコ遊技機についての説明では「役物開

放当り」と称したが、第４のパチンコ遊技機についての説明では「小当り」と称する。
【１５１４】
特別図柄ゲームの結果としての「大当り」、「小当り」、「時短当り」および「ハズレ」のうち、条件装置の作動を伴う結果は「大当り」のみである。特別図柄ゲームの結果が「小当り」である場合、「小当り」であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出されただけでは条件装置が作動せず、Ｖ入賞検出されたことにもとづいて条件装置が作動する。したがって、「小当り」であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出されたもののＶ入賞検出されなかった場合、条件装置は作動しない。
【１５１５】
特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合、条件装置が作動し、第３のパチンコ遊技機において説明したように、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８）、大入賞口開放制御処理（図９４のＳ２０１９を参照）、及び、大当り終了処理（図９４のＳ２０２０）を行う。この第４のパチンコ遊技機において、例えば大入賞口開放準備処理（Ｓ２０１８）から大当り終了処理（Ｓ２０２０）までの遊技状態を、大当り遊技状態と称する。この大当り遊技状態では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示が実行されない。
【１５１６】
大当り遊技状態において、メインＣＰＵ２２０１は、特電用ソレノイド２１３５により特電用シャッタ２１３４を作動させて、大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。１ラウンドのラウンド遊技において大入賞口２１３１に入賞可能な遊技個数を例えば１０個とし、大入賞口２１３１に１個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数を例えば１０個とすると、１ラウンドあたり、例えば１００個の遊技球が賞球として払い出されることとなる。
【１５１７】
また、特別図柄ゲームの結果が「小当り」である場合、第３のパチンコ遊技機において説明したように、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６）及びＶ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）を行う。この第４のパチンコ遊技機において、例えばＶ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６）及びＶ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）が実行される遊技状態を、小当り遊技状態と称する。そして、小当り遊技状態に制御された（すなわち、Ｖアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が開放された）ことによってＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を有効期間内に通過した場合（Ｖ入賞検出された場合）、条件装置が作動し、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態に制御する。本実施例では、小当り遊技状態において遊技者が右打ちする限り、１００％に近い確率でＶ入賞するように構成されている。ただし、特別図柄ゲームの結果が「小当り」であったにもかかわらずＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、小当り遊技状態の終了後、大当り遊技状態に制御せず、小当りに当選したときの遊技状態に戻す。
【１５１８】
Ｖ入賞装置開放制御処理において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２を作動させて、開閉入賞口２１５１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態とされる小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態において開閉入賞口２１５１に入賞可能な遊技個数は例えば１個であり、開閉入賞口２１５１に１個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数は例えば３個である。なお、この第４のパチンコ遊技機では、小当り遊技状態において開閉入賞口２１５１に１個入賞すると、１００％に近い確率でＶ入賞する。
【１５１９】
なお、小当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、複数ラウンド

にわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態に制御する。この大当り遊技状態は、小当り遊技状態において実行されたＶ入賞装置開放制御処理（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）を１ラウンド目のラウンド遊技とし、その後、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態である。この場合、１ラウンド目のラウンド遊技はＶアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行する遊技であり、２ラウンド目以降のラウンド遊技についても、Ｖアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行する遊技である。ただし、これに限られず、２ラウンド目以降のラウンド遊技については、特電用シャッタ２１３４を作動させて大入賞口２１３１を所定期間にわたって開放状態とする遊技としてもよい。

【１５２０】

したがって、１回の小当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値と、１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値とを比較すると、１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、１ラウンド遊技あたり１００個×ラウンド数）の方が大きい。また、小当り遊技状態を経由して行われる１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値と、小当り遊技状態を経由せずに行われる１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値とを比較すると、小当り遊技状態を経由せずに行われる１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値の方が大きい。

【１５２１】

なお、本実施例では、特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態において、特電用シャッタ２１３４を作動させて大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。一方、特別図柄ゲームの結果が「小当り」であって且つＶ入賞検出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態において、Ｖアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。すなわち、本実施例では、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、小当り当選且つＶ入賞検出されたことに基づいて制御される大当り遊技状態とで、ラウンド遊技として作動する役物が異なる。ただし、これに限られず、例えば特別電動役物ユニット２１３０を備えず、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、小当り当選且つＶ入賞検出されたことに基づいて制御される大当り遊技状態とで共通の役物（例えば、Ｖアタッカー２１５２）を作動させてラウンド遊技を実行するようにしてもよい。

【１５２２】

第４のパチンコ遊技機において、第１特別図柄ゲームが行われた場合、「小当り」に当選する場合があるが、これは必須ではない。例えば、第１特別図柄ゲームが行われた場合は「小当り」に当選することがなく、第２特別図柄ゲームが行われた場合に限り「小当り」に当選しうるようにしてもよい。

【１５２３】

図１０８に示されるように、メインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルには、始動口（第１始動口２１２０、第２始動口２１４０）への入賞に基づいて実行される特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）に用いられるデータとして、第１特別図柄および第２特別図柄のそれぞれに応じて、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「時短当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【１５２４】

なお、この第４のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の第１特別図柄の大当り

判定用乱数値および第２特別図柄の大当り判定用乱数値はいずれも０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【１５２５】

図１０８に示されるように、第４のパチンコ遊技機では、メインＣＰＵ２２０１により第１特別図柄ゲームが実行された場合、例えば、概ね３０９分の１の確率で大当りに当選し、９３６２分の１の確率で小当りに当選し、その他はハズレに決定される。一方、メインＣＰＵ２２０１により第２特別図柄ゲームが実行された場合、例えば、概ね３０９分の１の確率で大当りに当選し、概ね２分の１の確率で小当りに当選し、概ね２０分の１の確率で時短当りに当選し、その他はハズレに決定される。

【１５２６】

このように、第１特別図柄ゲームが実行された場合と第２特別図柄ゲームが実行された場合とで、通常遊技状態であるかいずれかの時短遊技状態であるかにかかわらず、大当り確率は同じである。一方、小当り確率は、第１特別図柄ゲームが実行された場合よりも、第２特別図柄ゲームが実行された場合の方が高い。

【１５２７】

［４－３－２．特別図柄判定テーブル］

図１０９は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１５２８】

特別図柄判定テーブルは、始動口（第１始動口２１２０、第２始動口２１４０）に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄ゲームの結果（大当り、小当り、時短当り、又はハズレ）に応じて定められる特別図柄を指定するためのコマンドである。「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９の中から抽出される。

【１５２９】

図１０９に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄ゲームの結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。例えば、第１始動口２１２０に遊技球が入賞した際に抽出された特別図柄の図柄乱数値が０である場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。

【１５３０】

また、第１特別図柄ゲームの結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【１５３１】

また、第１特別図柄ゲームの結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。

【１５３２】

また、第２特別図柄ゲームの結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【１５３３】
　また、第２特別図柄ゲームの結果として小当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、図柄指定コマンド「ｚＡ５」を選択する。
【１５３４】
　また、第２特別図柄ゲームの結果として小当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」を１５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ６」を１０％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ７」～「ｚ９」をそれぞれ５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ１０」を６０％の確率で選択する。また、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。
【１５３５】
　また、第２特別図柄ゲームの結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。
【１５３６】
　また、第２特別図柄ゲームの結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。
【１５３７】
　なお、第４のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４（図８８参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）には、特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）の結果に基づいて、大当りの表示態様、小当りの表示態様、時短当りの表示態様（本実施形態では第２特別図柄表示部２１６４のみ）、又はハズレの表示態様が導出される。遊技者は、第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４に導出された表示態様を確認することで、当りの種類を判別することが可能である。
【１５３８】
［４－３－３．当り種類決定テーブル］
　図１１０は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、所定のタイミングにおける遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態）と、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドとに応じて、大当りの種類を決定する際に参照される。
【１５３９】
　本実施例において、上記の「所定のタイミングにおける遊技状態」は、例えば、特別図柄ゲームの結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ４」）である場合、特別図柄の可変表示の終了時すなわち特別図柄可変表示終了処理（図９４のＳ２０１４参照）が実行されたときが相当する。また、特別図柄ゲームの結果が小当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ５」～「ｚ１０」）である場合、特別図柄ゲームの結果として小当りであることが導出された後のＶ入賞検出時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。
【１５４０】
　当り種類決定テーブル（図１１０参照）を参照して決定されるのは、当り種類が大当り又は小当りである場合は、例えば、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラ

ウンド数、大当り遊技状態終了後の遊技状態の種類（すなわち、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグの種類）である。ただし、時短終了条件及び時短終了タイミングが時短フラグの種類と紐づいているため、時短フラグの種類が決定されると、これに伴って時短終了条件及び時短終了タイミングも決定される。Ａ時短フラグの種類は、本実施形態において、Ａ１時短フラグ、Ａ２時短フラグ、Ａ３時短フラグ、Ａ４時短フラグが相当する。

【１５４１】

この第４のパチンコ遊技機についての説明において、Ａ１時短フラグ、Ａ２時短フラグ、Ａ３時短フラグ、及びＡ４時短フラグの総称を「Ａ時短フラグ」と称する。

【１５４２】

また、当り種類が時短当りである場合、大当り遊技状態及び小当り遊技状態のいずれにも制御されずに、時短当りが導出されたときからＣ時短遊技状態が開始される。時短当りの種類が複数ある場合（例えば、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り）、時短当りの種類に応じた時短性能でＣ時短遊技状態に制御される。

【１５４３】

Ａ時短フラグ及びＣ時短フラグは、遊技状態として時短遊技状態が選択されていることを示す時短フラグとは別にセットされるフラグであり、時短の種類を示すフラグである。Ｂ時短フラグについても同様である。Ａ時短フラグ、Ｂ時短フラグ及びＣ時短フラグのうちいずれかが「１」にセット（フラグオン）されるとき、時短フラグも「１」にセットされ、Ａ時短フラグ、Ｂ時短フラグ及びＣ時短フラグの全部が「０」にセット（フラグオフ）されるとき、時短フラグも「０」にセットされる。

【１５４４】

当り種類決定テーブル（図１１０参照）に示されるように、選択図柄コマンドに応じて各種時短フラグ（Ａ１時短フラグ、Ａ２時短フラグ、Ａ３時短フラグ、Ａ４時短フラグ、Ｃ時短フラグ）がセットされ、各種時短フラグがセットされたことに伴って時短フラグがセットされる。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、メインＣＰＵ２２０１はＡ２時短フラグ及び時短フラグをセットする。本実施形態において、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短フラグがセットされるとＡ１時短遊技状態に制御し、Ａ２時短フラグがセットされるとＡ２時短遊技状態に制御し、Ａ３時短フラグがセットされるとＡ３時短遊技状態に制御し、Ａ４時短フラグがセットされるとＡ４時短遊技状態に制御し、Ｃ時短フラグがセットされるとＣ時短遊技状態に制御する。

【１５４５】

本実施形態では、Ｃ時短遊技状態の種類が１つであるが、これに限られず、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態といったように、複数種類のＣ時短遊技状態を搭載してもよい。

【１５４６】

時短終了条件の詳細については図１１１を参照して後述するが、図１１０に示されるように、本実施形態において、Ａ１時短遊技状態（Ａ１時短フラグ＝１、すなわち、例えば選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合に制御される時短遊技状態）の終了条件は、例えば条件Ｃのみであるため、条件Ｃが成立するとＡ１時短遊技状態が終了する。Ａ２時短遊技状態（Ａ２時短フラグ＝１、すなわち、例えば選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合に制御される時短遊技状態）の終了条件は、例えば、条件Ａ、条件Ｂ、条件Ｃである。Ａ３時短遊技状態（Ａ３時短フラグ＝１、すなわち、例えば選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合に制御される時短遊技状態）の終了条件は、例えば、条件Ｊ、条件Ｋ、条件Ｌである。Ａ４時短遊技状態（Ａ４時短フラグ＝１、すなわち、例えば選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合に制御される時短遊技状態）は、例えば条件Ｓのみである。

【１５４７】

なお、図１１０に示される時短終了条件は、複数の条件が設定されている場合、複数の条件の全部を満たす必要はなく、複数の条件のうちいずれか一つの条件を満たせばよい。例えば、Ａ２時短遊技状態であれば、条件Ａ、条件Ｂ、及び条件Ｃのうち少なくとも一つ

の条件が成立すればＡ２時短遊技状態が終了するため、条件Ａが不成立且つ条件Ｂが不成立であったとしても、条件Ｃが成立すればＡ２時短遊技状態が終了する。他の時短遊技状態についても同様である。また、本実施形態では、Ｃ時短遊技状態の終了条件がＡ２時短遊技状態と同じであるが、これに限られない。

【１５４８】

時短終了タイミングは、時短終了条件を満たしたときに、時短フラグがオフにセットされるタイミングであって、本実施形態では、特別図柄の変動開始時または特別図柄の変動終了時である。特別図柄の変動開始時は、例えば、特別図柄の可変表示の開始時すなわち特別図柄可変表示開始処理（図９４のＳ２０１３参照）の実行時が相当する。また、特別図柄の変動終了時は、例えば、特別図柄の可変表示の終了時（特別図柄の当り判定の結果の導出時）すなわち特別図柄可変表示終了処理（図９４のＳ２０１４参照）の実行時が相当する。図１１０に示されるように、例えばＡ１時短遊技状態は、時短終了条件が条件Ｃ、時短終了タイミングが変動開始時であるから、１回目の第２特別図柄ゲームの可変表示が開始されたタイミングでＡ１時短遊技状態が終了する。

【１５４９】

また、Ａ２時短遊技状態、Ａ３時短遊技状態、Ａ４時短遊技状態及びＣ時短遊技状態の時短終了タイミングは、変動終了時（より詳しくは、例えば、導出された特別図柄ゲームの結果を判定した後）である。例えば、時短遊技状態において、この時短最終変動における特別図柄ゲームの結果が時短当りであった場合、この特別図柄ゲームの結果が時短当りであることを判定した後に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うため、この時短当りは時短遊技状態において当選した時短当りとなる。ただし、これに限られず、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行った後に、特別図柄ゲームの結果が時短当りであると判定してもよい。

【１５５０】

当り種類が大当りの場合又は当り種類が小当りであって且つＶ入賞検出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、決定されたラウンド数を、大当り遊技状態の開始時（すなわち、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照））においてセットする。またメインＣＰＵ２２０１は、決定されたＡ時短フラグを、大当り遊技状態の終了時（すなわち、大当り終了処理（図９４のＳ２０２０））においてセットする。

【１５５１】

例えば、特別図柄ゲームの結果が大当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ１」）であって、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を「４」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグをＡ１時短フラグに決定する。そして、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「４」にセットし、大当り終了処理においてＡ１時短フラグをセットする。Ａ１時短フラグがセットされると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短遊技状態に制御する。そして、Ａ１時短遊技状態において条件Ｃが成立すると、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動開始時に時短フラグ及びＡ１時短フラグをオフにセットし、時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御する。

【１５５２】

また、例えば、特別図柄ゲームの結果が小当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」）であって、Ｖ入賞検出時における遊技状態が通常遊技状態である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を「１０」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグをＡ３時短フラグに決定する。そして、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「１０」にセットし、大当り終了処理においてＡ３時短フラグをセットする。Ａ３時短フラグがセットされると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短遊技状態に制御する。そして、Ａ３時短遊技状態において、条件Ｊ、条件Ｋ及び条件Ｌのうち少なくとも一つの条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動終了時に時短フラグ及びＡ３時短フラグをオフにセットし、時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御する。

【１５５３】
なお、本実施形態では、特別図柄判定テーブル（図１０９参照）に示されるように、選択図柄コマンド「ｚ６」～「ｚ１０」は、通常遊技状態においてのみ選択され、時短遊技状態では選択されない。そのため、大当り種類決定テーブル（図１１０参照）において、選択図柄コマンドが「ｚ６」～「ｚ１０」の時短遊技状態の欄には、ラウンド数、セットされるＡ時短フラグ、時短終了条件及び時短終了タイミングが設定されていない。
【１５５４】
また、本実施形態では、時短遊技状態において時短当りに当選したとしても、時短当りが無視される。そのため、大当り種類決定テーブル（図１１０参照）において、選択図柄コマンドが「ｚ１１」の時短遊技状態の欄には、ラウンド数、セットされるＣ時短フラグ、時短終了条件及び時短終了タイミングが設定されていない。
【１５５５】
なお、本実施形態では、時短遊技状態において時短当りに当選したとしても時短当りが無視されるが、これに限られず、例えば、先（現在）の時短遊技状態から後の時短遊技状態に切り換えてもよいし、先の時短遊技状態に対して後の時短遊技状態を重ねて作動させてもよい。また、例えば、Ｂ時短遊技状態において時短当りに当選した場合は無視し、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態において時短当りに当選した場合は後の時短遊技状態に切り換えたり重ねて作動させたりしてもよい。
【１５５６】
さらに、Ｂ時短遊技状態の終了条件を、例えば後述の条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、及び条件Ｗのうちいずれか一つの条件を満たすこととしてもよい。詳細は後述するが、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、特別図柄ゲームが最大１００回実行されるまでＢ時短遊技状態に制御することを可能とし、時短当りに当選した場合はこれを無視するものの時短当りの回数をカウントし、時短当り導出回数が所定回数（例えば第２特別図柄の時短当り導出回数３回）になった場合や、普通図柄の可変表示回数が規定回数（例えば１００回）になった場合に、Ｂ時短遊技状態を終了するようにしてもよい。
【１５５７】
［４－３－４．時短終了条件］
図１１１は、第４のパチンコ遊技機における時短終了条件の一例を示す表である。図１１１では、横方向に時短終了条件の種類を示し、縦方向に時短終了条件を示している。また、時短終了条件の種類と時短終了条件とが交差する欄に記載されている数字は回数である。時短終了条件の種類は、例えば、第１特別図柄の可変表示回数（ａ１）や、第１特別図柄の時短当り導出回数（ａ３）といったように、例えばａ～ｃのいずれかであらわされるアルファベットと、例えば１～５の数字との組合せで示されているものが相当する。例えば、条件Ｆは、時短終了条件の一つであるｂ２（第２特別図柄のハズレ導出回数）が１回実行されると成立する条件である。
【１５５８】
なお、条件装置の作動は、上述したように全ての時短遊技状態に共通する時短終了条件であるため、図１１１に示していない。
【１５５９】
図１１１に示されるように、条件Ａは、第１特別図柄の可変表示回数（ａ１）と第２特別図柄の可変表示回数（ｂ１）との合計が例えば１０回になることである。条件Ｂは、第１特別図柄の可変表示回数（ａ１）が例えば１０回になることである。条件Ｃは、第２特別図柄の可変表示回数（ｂ１）が例えば１回になることである。ここで、ａ１を、第１特別図柄の結果導出回数とせずに、第１特別図柄の可変表示回数としたのは、当り種類決定テーブル（図１１０参照）に示されるように、時短終了タイミングが変動終了時のみならず変動開始時の場合もあるからである。ａ２についても同様の理由により、第２特別図柄の結果導出回数とせずに第１特別図柄の可変表示回数としている。
【１５６０】
条件Ｄは、第１特別図柄のハズレ導出回数（ａ２）と第２特別図柄のハズレ導出回数（

ｂ２）との合計が例えば１０回になることである。条件Ｅは、第１特別図柄のハズレ導出回数（ａ２）が例えば１０回になることである。条件Ｆは、第２特別図柄の可変表示回数（ｂ２）が例えば１回になることである。

【１５６１】

条件Ｇは、第１特別図柄の時短当り導出回数（ａ３）と第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）との合計が例えば２回になることである。条件Ｈは、第１特別図柄の時短当り導出回数（ａ３）が例えば２回になることである。条件Ｉは、第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）が例えば１回になることである。時短当りの種類が複数ある場合（例えば、Ｃ１時短当りとＣ２時短当りとがある場合）には、時短当り導出回数を、Ｃ１時短当りの導出回数とＣ２時短当りの導出回数との合計としてもよい。

【１５６２】

条件Ｊは、第１特別図柄のハズレ導出回数（ａ２）と第１特別図柄の時短当り導出回数（ａ３）と第２特別図柄のハズレ導出回数（ｂ２）と第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）との合計が例えば２回になることである。すなわち、条件Ｊは、特別図柄ゲームの結果として大当りでも小当りでもない結果が導出された回数が例えば２回になることである。

【１５６３】

条件Ｋは、第１特別図柄のハズレ導出回数（ａ２）と第１特別図柄の時短当り導出回数（ａ３）との合計が例えば２回になることである。すなわち、条件Ｋは、第１特別図柄ゲームの結果として大当りでも小当りでもない結果が導出された回数が例えば２回になることである。

【１５６４】

条件Ｌは、第２特別図柄のハズレ導出回数（ｂ２）と第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）との合計が例えば１回になることである。すなわち、条件Ｌは、第２特別図柄ゲームの結果として大当りでも小当りでもない結果が導出された回数が例えば１回になることである。

【１５６５】

条件Ｍ～条件Ｒは、時短当りの種類として複数の時短当り（例えば、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り）がある場合の条件である。条件Ｍは、第１特別図柄のＣ１時短当り導出回数（ａ４）と第２特別図柄のＣ１時短当り導出回数（ｂ４）との合計が例えば２回になることである。条件Ｎは、第１特別図柄のＣ１時短当り導出回数（ａ４）が例えば２回になることである。条件Ｏは、第２特別図柄のＣ１時短当り導出回数（ｂ４）が例えば１回になることである。条件Ｐは、第１特別図柄のＣ２時短当り導出回数（ａ５）と第２特別図柄のＣ２時短当り導出回数（ｂ５）との合計が例えば２回になることである。条件Ｑは、第１特別図柄のＣ２時短当り導出回数（ａ５）が例えば２回になることである。条件Ｒは、第２特別図柄のＣ２時短当り導出回数（ｂ５）が例えば１回になることである。

【１５６６】

条件Ｓは、第１特別図柄の可変表示回数（ａ１）と第２特別図柄の可変表示回数（ｂ１）との合計が例えば１００回になることである。なお、条件Ｓに代えて又は加えて、第１特別図柄の可変表示回数（ａ１）が例えば１００回になること、第２特別図柄の可変表示回数（ｂ１）が例えば１００回になること、の条件を設けてもよい。

【１５６７】

条件Ｔは、第１特別図柄の時短当り導出回数（ａ３）と第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）との合計（ａ３＋ｂ３）が例えば５回になることである。条件Ｕは、第１特別図柄の時短当り導出回数（ａ３）が例えば５回になることである。条件Ｖは、第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）が例えば３回になることである。時短当りの種類が複数ある場合（例えば、Ｃ１時短当りとＣ２時短当りとがある場合）には、条件Ｇ、条件Ｈ、及び条件Ｉと同様に、時短当り導出回数を、Ｃ１時短当りの導出回数とＣ２時短当りの導出回数との合計としてもよい。

【１５６８】

条件Ｗは、普通図柄の可変表示回数（ｃ）が例えば１００回になることである。ここで、時短終了タイミングは、普通図柄の変動開始時としてもよいし、普通図柄の変動終了時としてもよい。

【１５６９】

なお、本実施形態では、当り種類決定テーブル（図１１０参照）に示されるように、条件Ａ～条件Ｃ、条件Ｊ～条件Ｌ、及び条件Ｓを、Ａ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態の時短終了条件として採用したが、これに限られず、図１１１に示される条件Ａ～条件Ｗのいずれを時短終了条件として採用してもよい。条件Ａ～条件Ｗを時短終了条件として採用する場合、条件Ａ～条件Ｗの全部の条件を採用してもよいし、条件Ａ～条件Ｗのうち複数（全部を除く）の条件を採用してもよいし、条件Ａ～条件Ｗのうちいずれか一つの条件のみを採用してもよい。また、図１１１に示される条件Ａ～条件Ｗを、Ａ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態のみならず、Ｂ時短遊技状態の時短終了条件として採用してもよい。

【１５７０】

時短終了条件として条件Ａ～条件Ｗの全部の条件を採用する場合、条件Ａ～条件Ｗのうち、全部の条件が成立した場合に時短遊技状態を終了するようにしてもよいし、複数（全部を除く）の条件が成立した場合に時短遊技状態を終了するようにしてもよいし、いずれか一つでも条件が成立した場合に時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

【１５７１】

時短終了条件として条件Ａ～条件Ｗのうち複数（全部を除く）の条件を採用する場合、採用した条件のうち、全部の条件が成立した場合に時短遊技状態を終了するようにしてもよいし、複数（採用した条件の全部を除く）の条件が成立した場合に時短遊技状態を終了するようにしてもよいし、いずれか一つでも条件が成立した場合に時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

【１５７２】

条件Ａ～条件Ｗのうちいずれか一つの条件のみを採用した場合、採用した条件が成立すると、時短遊技状態が終了する。

【１５７３】

また、時短終了条件は、図１１１に示される条件に限定されず、図１１１に記載されていない他の条件を時短終了条件としてもよいことは言うまでもない。さらに、図１１１に示される回数は一例であり、時短終了条件は、図１１１に示される回数に限られないことは言うまでもない。

【１５７４】

［４－３－５．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１１２は、第４のパチンコ遊技機における通常遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図１１３は、第４のパチンコ遊技機において、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とにおいて参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図１１４は、第４のパチンコ遊技機におけるＢ時短遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図１１２～図１１４に示される「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。図１１２～図１１４に示される各テーブルは、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている。

【１５７５】

メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０に遊技球が入賞したときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１５７６】

メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、演出パターンに応じたコマンドをサブ制御回路１３００に送信する。サブ制御回路１３００が有するサブＣＰＵ２３０１は、受信したコマンドに基づいて、遊技演出にかかる制御を行う。

【１５７７】
図１１２～図１１４に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、第１始動口２１２０又は第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値等にもとづいて決定される。
【１５７８】
さらに、図１１３に示されるように、本実施形態では、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とにおいて、Ａ３時短フラグが「１」であるか「０」であるかに応じて、決定される第２特別図柄の変動パターンが異なりうる。
【１５７９】
詳述すると、Ａ３時短フラグが「０」である時短遊技状態（Ａ１時短遊技状態、Ａ２時短遊技状態、Ａ４時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）では、第２特別図柄の結果がいずれの結果であったとしても、第２特別図柄の変動パターンは、可変表示時間（変動時間）が例えば２０秒の変動パターンに決定される。
【１５８０】
一方、Ａ３時短フラグが「１」であるＡ３時短遊技状態では、第２特別図柄の結果に応じて可変表示時間が異なっている。例えば、第２特別図柄の結果が「時短当り」又は「ハズレ」である場合、第２特別図柄の変動パターンは、可変表示時間が例えば２０秒（Ａ３時短フラグが「０」である場合と同じ可変表示時間）の変動パターンに決定される。また、第２特別図柄の結果が「大当り」又は「小当り」である場合、第２特別図柄の変動パターンは、可変表示時間が「時短当り」又は「ハズレ」の場合と比べて短い例えば５秒の変動パターンに決定される。詳細は後述するが、Ａ３時短遊技状態では、第２特別図柄ゲームの結果が「大当り」又は「小当り」である場合、５秒の変動パターンにおいて特別な演出（後述の「１Ｇ連確定演出」）が行われる。
【１５８１】
なお、図１１４に示されるように、Ｂ時短遊技状態では、第２特別図柄ゲームの結果が「大当り」又は「小当り」である場合、第２特別図柄の変動パターンは、可変表示時間が例えば９５秒の変動パターンに決定される。Ｂ時短遊技状態における第２特別図柄ゲームの結果が「大当り」又は「小当り」である場合の可変表示時間（例えば９５秒）は、Ａ時短遊技状態又はＣ時短遊技状態における第２特別図柄ゲームの結果が「大当り」又は「小当り」である場合の可変表示時間（例えば２０秒又は５秒）と比べて長い時間である。よって、サブＣＰＵ２３０１は、Ｂ時短遊技状態における第２特別図柄ゲームの結果が「大当り」又は「小当り」である場合は、例えば９５秒といった相対的に長い時間にわたってリーチ演出を行うことで、大当り遊技状態に対する期待感を持続させることができる。一方、Ａ時短遊技状態又はＣ時短遊技状態における第２特別図柄ゲームの結果が「大当り」又は「小当り」である場合は、相対的に短い時間で第２特別図柄ゲームの結果を報知し、遊技の進行を早めつつ大当り遊技状態に対する期待感を遊技者に与えることが可能な演出を行うようにしている。特に、大当り遊技状態が終了した直後は、遊技者は連荘に対して期待を抱く傾向にあるため、大当り遊技状態に対する期待感を持続させる演出よりも、比較的短い時間で第２特別図柄ゲームの結果を報知した方が興趣を高めることが可能となる。
【１５８２】
このように、Ａ時短遊技状態又はＣ時短遊技状態である場合と、Ｂ時短遊技状態である場合とで、第２特別図柄の可変表示時間（すなわち演出時間）を異ならせることで、好適に、興趣を高めることが可能となる。
【１５８３】
［４－４．遊技の流れ等］
次に、遊技の流れ等について説明する。第４のパチンコ遊技機では、例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７の表示内容から把握できる遊技モードとして、通常モード、第２特別図柄ゲームを１回実行可能な第１チャンスモード、第２特別図柄ゲームを３回

実行可能な第２チャンスモード、第２特別図柄ゲームを３回実行可能であって第２チャンスモードよりも遊技者に有利なプレミアムチャンスモード、大当り遊技状態に制御されることがほぼ確定される第１至福モード、大当り遊技状態に制御されることが確定されてはいないものの大当り遊技状態に対する期待感を与えることが可能な第２至福モード、及び、大当り遊技中に行われる演出である大当りモードが搭載されている。サブＣＰＵ２３０１は、これらの遊技モードのうちいずれかのモードにおいて遊技が進行するように制御する。なお、第２チャンスモード及びプレミアムチャンスモードは、外観上は同様の演出が行われ、両者が異なるのは、第２チャンスモードでは特別な演出（例えば「１Ｇ連確定演出」）が行われないのに対し、プレミアムチャンスモードでは特別な演出が行われる可能性がある点で異なる。よって、遊技者には、第２チャンスモードであっても特別な演出が行われる可能性があるとの期待感を与えることが可能となる。

【１５８４】

また、第１チャンスモードについても、第２チャンスモード及びプレミアムチャンスモードと、外観上、同様の演出を行うようにしてもよい。ただし、第１チャンスモードでは、第２特別図柄ゲームを実行できる回数が第２チャンスモード及びプレミアムチャンスモードと異なるため、第２チャンスモード及びプレミアムチャンスモードよりも遊技者にとっての有利度合いが低いことを示す演出とすることが好ましい。

【１５８５】

図１１５は、第４のパチンコ遊技機において、各遊技モードと内部的な遊技状態との関係性を示す表である。内部的な遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１によって制御される遊技状態に相当する。以下に、遊技モードと内部的な遊技状態との関係性を含めて、遊技モード毎に、遊技の流れ等について説明する。

【１５８６】

以下、各遊技モードにおける遊技の流れを、図１１６～図１２２を参照して説明する。図１１６は、第４のパチンコ遊技機において、通常モードにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。図１１７は、第４のパチンコ遊技機において、第１チャンスモードにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。図１１８は、第４のパチンコ遊技機において、第２チャンスモードの１回転目における遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。図１１９は、第４のパチンコ遊技機において、第２チャンスモードの残保留分の第２特別図柄ゲームにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。図１２０は、第４のパチンコ遊技機において、プレミアムチャンスモードの１回転目における遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。図１２１は、第４のパチンコ遊技機において、第１至福モードにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。図１２２は、第４のパチンコ遊技機において、第２至福モードにおける遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

【１５８７】

なお、図１１６～図１２２において、特別図柄ゲームの実行中（第１特別図柄ゲーム又は第２特別図柄ゲームが変動中）であるか停止中であるか、特別な遊技状態中（大当り遊技状態中又は小当り遊技状態中）であるか否か、内部的な遊技状態はいずれであるか（時短フラグがセットされているか（オンであるか）否か、時短フラグがセットされている場合はいずれの種類の時短フラグがセットされているか）、遊技モードはいずれのモードであるか否か、を示している。

【１５８８】

また、内部的な遊技状態については、Ａ１時短フラグがセットされていればＡ１時短遊技状態であり、Ａ２時短フラグがセットされていればＡ２時短遊技状態であり、Ａ３時短フラグがセットされていればＡ３時短遊技状態であり、Ａ４時短フラグがセットされていればＡ４時短遊技状態であり、Ｂ時短フラグがセットされていればＢ時短遊技状態であり、Ｃ時短フラグがセットされていればＣ時短遊技状態である。図１１６～図１２２には示されていないが、Ａ１時短フラグ、Ａ２時短フラグ、Ａ３時短フラグ、Ａ４時短フラグ、Ｂ時短フラグ及びＣ時短フラグのいずれかがセットされているとき、時短フラグはオンに

セットされる。
【１５８９】
　また、図１１６～図１２２において、大当り、小当り及び時短当りの後に括弧書きで示される（ｚ＋数字）は、選択図柄コマンドを示す。例えば、大当り（ｚ１）は、選択図柄コマンド「ｚ１」の大当りであることを示す。
【１５９０】
［４－４－１．通常モードにおける遊技の流れ］
　図１１６に示されるように、通常モードは、内部的には、時短フラグがオフの通常遊技状態である。通常遊技状態であったとしても第２特別図柄ゲームが実行される可能性はあるが、説明の便宜上、通常モードについての説明では、第１特別図柄ゲームが実行されることを前提として説明する。
【１５９１】
（第１特別図柄ゲームの開始）
　遊技者が左打ちを行い、第１特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は第１特別図柄ゲームを開始し、第１特別図柄表示部２１６３において第１特別図柄の可変表示が行われる。第１特別図柄ゲームが終了すると、第１特別図柄表示部２１６３に第１特別図柄ゲームの結果が導出される。
【１５９２】
　なお、図１１６には図示されていないが、第１特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１による第１特別図柄の可変表示と同期して、サブＣＰＵ２３０１により装飾図柄の可変表示が行われる。
【１５９３】
（第１特別図柄ゲームの結果が「大当り（ｚ０）」の場合）
　第１特別図柄ゲームの結果として「大当り（ｚ０）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄ゲームの結果として、遊技者に多量の賞球又は賞球データを付与可能な大当り遊技状態（例えば、１０ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態）に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７の表示領域にて行われる遊技モードの処理として、通常モードを終了し、大当りモードに移行させる。
【１５９４】
　大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１はＡ２時短遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードを終了して第２チャンスモードに移行させる。
【１５９５】
（第１特別図柄ゲームの結果が「大当り（ｚ１）」の場合）
　第１特別図柄ゲームの結果として「大当り（ｚ１）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄ゲームの結果として、１０ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態と比べて付与されうる賞球又は賞球データが少ない大当り遊技状態（例えば、４ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態）に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７の表示領域にて行われる遊技モードの処理として、通常モードを終了し、大当りモードに移行させる。
【１５９６】
　大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１はＡ１時短遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードを終了して第１チャンスモードに移行させる。
【１５９７】
（第１特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ２）」の場合）
　第１特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ２）」が導出されると、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は、例えば１０ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は通常モードを終了して大当りモードに移行させる。
【１５９８】
　大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１はＡ４時短遊技状態に制御し（図

１１０参照）、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードを終了して第１至福モードに移行させる。

【１５９９】

なお、小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御せず通常遊技状態を継続し、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードに移行させずに通常モードを継続する。すなわち、特別図柄ゲームの結果としては、遊技価値が遊技者に何ら付与されない点でハズレと同様である。

【１６００】

ところで、第１特別図柄ゲームでは、小当り（ｚ２）の当選確率が大当りの当選確率と比べて極めて低いため（図１０８参照）、小当りに当選して大当り遊技状態に制御された場合、大当りに当選して大当り遊技状態に制御された場合よりも、大当り遊技状態終了後の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態（例えば、時短終了条件が条件ＳであるＡ４時短遊技状態）に制御されるようにするとともに、第１至福モードに移行するようにしている。このようにすることで、小当り（ｚ２）を、通常モードにおけるプレミア的な当りに位置付けることができ、興趣を高めることが可能となる。

【１６０１】

（第１特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」の場合）

第１特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は内部的な遊技状態を変更することなく通常遊技状態を維持し、サブＣＰＵ２３０１は通常モードを維持する。その後、第１特別図柄ゲームの始動条件が成立すると第１特別図柄ゲームを実行し、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると第２特別図柄ゲームを実行する。

【１６０２】

［４－４－２．第１チャンスモードにおける遊技の流れ］

図１１７に示されるように、第１チャンスモードへの移行直後は、内部的には、Ａ１時短遊技状態である。Ａ１時短遊技状態における正規な遊技態様は右打ちであるため、主として第２特別図柄ゲームが実行されるが、Ａ１時短遊技状態であったとしても第１特別図柄ゲームが実行される可能性はある。しかし、ここでは、説明の便宜上、第２特別図柄ゲームが実行されることを前提として説明する。また、第１チャンスモードにおいて実行可能な第２特別図柄ゲームは原則として１回であるため、以下の説明では、第１チャンスモードにおいて実行される第２特別図柄ゲームの回数が１回であることを前提として説明する。

【１６０３】

（１回転目の第２特別図柄ゲームの開始）

遊技者が右打ちを行い、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は第２特別図柄ゲームを開始し、第２特別図柄表示部２１６４において第２特別図柄の可変表示が行われる。第２特別図柄の可変表示が停止すると、第２特別図柄表示部２１６４に第２特別図柄ゲームの結果が導出される。

【１６０４】

図１１０に示されるように、Ａ１時短遊技状態の時短終了条件は条件Ｃであって、Ａ１時短遊技状態の時短終了タイミングは変動開始時であるから、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄ゲームの開始時に、Ａ１時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に移行させる。すなわち、第１チャンスモードにおいて時短機能が作動するのは、大当り遊技状態が終了してから１回転目の第２特別図柄ゲームが開始されるまでであり、１回転目の第２特別図柄ゲームの実行中は時短機能が作動しない。このようにすることで、第１チャンスモードでは、第２特別図柄ゲームが少なくとも１回は実行されるものの、第２特別図柄ゲームが複数回実行されることが困難となっている。

【１６０５】

第１チャンスモードにおいて、１回転目の第２特別図柄ゲームが開始されるまでの間に偶発的に複数の遊技球が第２始動口２１４０に入賞する場合もありうるが、普通電動役物

２１４６（図８７参照）の内部に進入した遊技球がすぐに第２始動口２１４０（図８７参照）に入賞するように構成することで、極力、複数の遊技球が第２始動口２１４０に入賞しないようにすることができる。

【１６０６】

なお、Ａ１時短遊技状態において、普通図柄ゲームの結果が導出されてから２回目の普通図柄ゲームが開始されるまでのウェイト時間を、第２特別図柄の可変表示時間よりも長くすることによって、第１チャンスモードにおいて実行可能な第２特別図柄ゲームの回数が１回だけとなるようにしてもよい。

【１６０７】

図１１７には図示されていないが、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１による第２特別図柄の可変表示と同期して、サブＣＰＵ２３０１により装飾図柄の可変表示が行われる。サブＣＰＵ２３０１は、装飾図柄の可変表示を、第１特別図柄の可変表示と同期して行われる場合と、第２特別図柄の可変表示と同期して行われる場合とで、同様の表示態様（いずれの可変表示が行われているかを区別することが困難な態様）で行ってもよいし、いずれの可変表示が行われているかを区別できる態様で行ってもよい。

【１６０８】

なお、内部的には第２特別図柄ゲームの開始時にＡ１時短遊技状態が終了したとしても、サブＣＰＵ２３０１は、１回転目の第２特別図柄ゲームが終了するまで第１チャンスモードを継続する。

【１６０９】

（第２特別図柄ゲームの結果が「大当り（ｚ４）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「大当り（ｚ４）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、遊技者に多量の賞球又は賞球データを付与可能な大当り遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７の表示領域にて行われる遊技モードの処理として、第１チャンスモードを終了し、大当りモードに移行させる。

【１６１０】

大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１はＡ３時短遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６１１】

（第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ５）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ５）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は第１チャンスモードを終了して大当りモードに移行させる。なお、この場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態は通常遊技状態である。

【１６１２】

選択図柄コマンド「ｚ５」の小当りの場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６１３】

なお、第１チャンスモードは原則として１回だけ第２特別図柄ゲームが実行される遊技モードであるため、第２特別図柄ゲームの結果が選択図柄コマンド「ｚ５」の小当りであって、この小当りに基づく小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御せず通常遊技状態を継続し、サブＣＰＵ２３０１は第１チャンスモードを終了して通常モードに移行させる。

【１６１４】

（第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ６～ｚ１０）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ６～ｚ１０）」が導出されると、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は第１チャンスモードを終了して大当りモードに移行させる。なお、この場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態は通常遊技状態である。

【１６１５】

Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態が通常遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ６」～「ｚ１０」の小当りの場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、Ａ２時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了して第２チャンスモードに移行させる。

【１６１６】

なお、選択図柄コマンド「ｚ６」～「ｚ１０」のいずれかに基づく小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御せず通常遊技状態を継続し、サブＣＰＵ２３０１は第１チャンスモードを終了して通常モードに移行させる。

【１６１７】

（第２特別図柄ゲームの結果が「時短当り（ｚ１１）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「時短当り（ｚ１１）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態を終了し、Ｃ時短遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、第１チャンスモードを終了して第２チャンスモードに移行させる。なお、この場合、チャンスモードが再び行われることを示す演出を行うようにしてもよい。

【１６１８】

（第２特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は内部的な遊技状態を通常遊技状態に維持し、サブＣＰＵ２３０１は第１チャンスモードを終了して通常モードに移行させる。

【１６１９】

なお、上述の第１チャンスモードにおける遊技の流れを、第１チャンスモードにおいて実行される第２特別図柄ゲームの回数が１回であることを前提として説明したが、例えば、１回転目の第２特別図柄ゲームが開始されるまでの間に偶発的に複数の遊技球が第２始動口２１４０に入賞してしまう場合もありうる。このような場合、第２保留として保留された個数（残保留）分の第２特別図柄ゲームが終了するまで第１チャンスモードを継続するようにしてもよい。また、残保留における第２特別図柄ゲームの結果が「大当り」であるときはサプライズ演出を行い、残保留における第２特別図柄ゲームの結果が「大当り」でないときは、残保留分の第２特別図柄ゲームが実行されていたことを把握することができないか又は困難な演出を行ってもよい。残保留分の第２特別図柄ゲームが実行されていたことを把握できないか困難な演出としては、例えば、第２保留の個数を表示する演出を非表示とし、第２特別図柄の可変表示と同期する装飾図柄の可変表示を実行せずに、左打ちを指示する演出等が相当する。このようにした場合、第２特別図柄ゲームの結果が例えば「小当り」であったとしてもＶ入賞検出させることが困難となるため、実質的に、第１チャンスモードにおいて実行された第２特別図柄ゲームの回数が１回と変わらなくなる。

【１６２０】

［４－４－３．第２チャンスモードの１回転目における遊技の流れ］

図１１８に示されるように、第２チャンスモードへの移行直後は、内部的には、Ａ２時短遊技状態である。ただし、後述するように、第２チャンスモードにおける残保留分の第２特別図柄ゲーム（例えば、２回転目又は３回転目の第２特別図柄ゲーム）の結果が時短当りである場合や、プレミアムチャンスモードにおける残保留分の第２特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合には、第２チャンスモードが再開され、１回転目の第２特別図柄ゲームから開始される。このようにして再開された第２チャンスモードの開始時は、内部的には、Ｃ時短遊技状態である。また、このようにして再開された第２チャンスモード

におけるタイムチャートは、図１１８に示される内部的な遊技状態において「Ａ２時短フラグ」が「Ｃ時短フラグ」となるだけであり、その他は図１１８と同じである。

【１６２１】

また、Ａ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態であったとしても第１特別図柄ゲームが実行される可能性はあるが、説明の便宜上、Ａ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態における正規な遊技態様は右打ちであるため、主として第２特別図柄ゲームが実行されるが、Ａ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態であったとしても第１特別図柄ゲームが実行される可能性はある。しかし、ここでは、説明の便宜上、第２特別図柄ゲームが実行されることを前提として説明する。

【１６２２】

（１回転目の第２特別図柄ゲームの開始）

遊技者が右打ちを行い、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は第２特別図柄ゲームを開始し、第２特別図柄表示部２１６４において第２特別図柄の可変表示が行われる。第２特別図柄の可変表示が停止すると、第２特別図柄表示部２１６４に第２特別図柄ゲームの結果が導出される。

【１６２３】

図１１０に示されるように、Ａ２時短遊技状態及びＣ時短遊技状態の時短終了条件は条件Ａ、条件Ｂ、又は条件Ｃであって、Ａ２時短遊技状態及びＣ時短遊技状態の時短終了タイミングは変動終了時であるから、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄ゲームの終了時（可変表示の停止時）に、Ａ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に移行させる。すなわち、第２チャンスモードにおいて時短機能が作動するのは、大当り遊技状態が終了してから１回転目の第２特別図柄ゲームが終了するまでであり、１回転目の第２特別図柄ゲームの実行中、時短機能が作動する。そのため、第２チャンスモードでは、１回転目の第１特別図柄ゲームの実行中、第２始動口２１４０（図８７参照）に入賞させることが可能となる。第２保留の上限数は例えば２個であるため、第２チャンスモードでは、第２特別図柄ゲームを最大３回まで実行することが可能となっている。

【１６２４】

上述したように、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１による第２特別図柄の可変表示と同期して、サブＣＰＵ２３０１により装飾図柄の可変表示が行われる。

【１６２５】

なお、内部的には１回転目の第２特別図柄ゲームの終了時にＡ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態が終了したとしても、サブＣＰＵ２３０１は、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了するまで（例えば３回転目の第２特別図柄ゲームが終了するまで）、第２チャンスモードを継続する。

【１６２６】

（第２特別図柄ゲームの結果が「大当り（ｚ４）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「大当り（ｚ４）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、遊技者に多量の賞球又は賞球データを付与可能な大当り遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７の表示領域にて行われる遊技モードの処理として、第２チャンスモードを終了し、大当りモードに移行させる。

【１６２７】

大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１はＡ３時短遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６２８】

（第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ５）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ５）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は第２チャンスモードを終了して大当りモードに移行させる。なお、この場合、Ｖ入賞検出時の内部的な

遊技状態は通常遊技状態である。
【１６２９】
選択図柄コマンド「ｚ５」の小当りの場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。
【１６３０】
なお、選択図柄コマンド「ｚ５」に基づく小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御せず通常遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は第２チャンスモードを継続する。
【１６３１】
（第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ６～ｚ１０）」の場合）
第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ６～ｚ１０）」が導出されると、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は第２チャンスモードを終了して大当りモードに移行させる。なお、この場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態は通常遊技状態である。
【１６３２】
Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態が通常遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ６」～「ｚ１０」の小当りの場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、Ａ２時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了して第２チャンスモードに移行させる。
【１６３３】
なお、選択図柄コマンド「ｚ６」～「ｚ１０」のいずれかに基づく小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御せず通常遊技状態を継続し、サブＣＰＵ２３０１は第２チャンスモードを継続する。
【１６３４】
（第２特別図柄ゲームの結果が「時短当り（ｚ１１）」の場合）
この第４のパチンコ遊技機では、時短遊技状態の最後の特別図柄ゲームにおいて時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄ゲームの当り判定処理を行ってから、時短遊技状態の終了処理を行うようにしている。そのため、第２特別図柄ゲームの結果として「時短当り（ｚ１１）」が導出された場合、「時短当り（ｚ１１）」が導出されたときの内部的な遊技状態はＡ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態である。また、この第４のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視する。そのため、第２チャンスモードの１回転目の第２特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、内部的にはＡ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、第２チャンスモードを継続する。
【１６３５】
（第２特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」の場合）
第２特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、内部的な遊技状態としてＡ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、内部的にはＡ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、第２チャンスモードを継続する。
【１６３６】
［４－４－４．第２チャンスモードの残保留分の第２特別図柄ゲームにおける遊技の流れ］
図１１９に示されるように、第２チャンスモードの残保留分の第２特別図柄ゲーム（例

えば、２回転目及び３回転目の第２特別図柄ゲーム）は、内部的には、通常遊技状態である。この第４のパチンコ遊技機は、上述したとおり、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるため、第２保留がある限り、第２特別図柄ゲームが実行される。ただし、第２チャンスモードの１回転目の第２特別図柄ゲームが終了するまでの間に第２始動口２１４０（図８７参照）に入賞しなかった場合、２回転目又は３回転目の第２特別図柄ゲームが実行されない場合も生じうる。ただしここでは、説明の便宜上、第２チャンスモードの残保留分の第２特別図柄ゲームとして、２回転目及び３回転目の第２特別図柄ゲームが実行されることを前提として説明する。

【１６３７】

（２回転目及び３回転目の第２特別図柄ゲームの開始）

残保留分である２回転目又は３回転目の第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は第２特別図柄ゲームを開始し、第２特別図柄表示部２１６４において第２特別図柄の可変表示が行われる。第２特別図柄の可変表示が停止すると、第２特別図柄表示部２１６４に第２特別図柄ゲームの結果が導出される。

【１６３８】

上述したように、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１による第２特別図柄の可変表示と同期して、サブＣＰＵ２３０１により装飾図柄の可変表示が行われる。

【１６３９】

なお、上述したとおり、内部的には１回転目の第２特別図柄ゲームの終了時にＡ２時短遊技状態又はＣ時短遊技状態が終了したとしても、サブＣＰＵ２３０１は、３回転目の第２特別図柄ゲームが終了するまで第２チャンスモードを継続する。

【１６４０】

（第２特別図柄ゲームの結果が「大当り（ｚ４）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「大当り（ｚ４）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、遊技者に多量の賞球又は賞球データを付与可能な大当り遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７の表示領域にて行われる遊技モードの処理として、第２チャンスモードを終了し、大当りモードに移行させる。

【１６４１】

大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１はＡ３時短遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６４２】

（第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ５）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ５）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は第２チャンスモードを終了して大当りモードに移行させる。なお、この場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態は通常遊技状態である。

【１６４３】

選択図柄コマンド「ｚ５」の小当りの場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６４４】

なお、選択図柄コマンド「ｚ５」に基づく小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御せず通常遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、２回転目の第２特別図柄ゲームであれば第２チャンスモードを継続し、３回転目の第２特別図柄ゲームであれば第２チャンスモードを終了して通常モードに移行させる。

【１６４５】
（第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ６～ｚ１０）」の場合）
第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ６～ｚ１０）」が導出されると、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は第２チャンスモードを終了して大当りモードに移行させる。なお、この場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態は通常遊技状態である。
【１６４６】
Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態が通常遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ６」～「ｚ１０」の小当りの場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、Ａ２時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了し、新たに第２チャンスモードに移行させる。
【１６４７】
なお、選択図柄コマンド「ｚ６」～「ｚ１０」のいずれかに基づく小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御せず通常遊技状態を継続する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了するまで第２チャンスモードを継続し、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了すると、第２チャンスモードを終了して通常モードに移行させる。
【１６４８】
（第２特別図柄ゲームの結果が「時短当り（ｚ１１）」の場合）
第２特別図柄ゲームの結果として「時短当り（ｚ１１）」が導出された場合、「時短当り（ｚ１１）」が導出されたときの内部的な遊技状態は通常遊技状態である。よって、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態を終了し、Ｃ時短遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、第２チャンスモードが最初から再び行われることを示す既視感演出を行い、第２チャンスモードを継続する。
【１６４９】
（第２特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」の場合）
第２特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、内部的な遊技状態として、通常遊技状態を継続する。サブＣＰＵ２３０１は、２回転目の第２特別図柄ゲームであれば第２チャンスモードを継続し、３回転目の第２特別図柄ゲームであれば第２チャンスモードを終了して通常モードに移行させる。
【１６５０】
［４－４－５．プレミアムチャンスモードの１回転目における遊技の流れ］
図１２０に示されるように、プレミアムチャンスモードへの移行直後は、内部的には、Ａ３時短遊技状態である。Ａ３時短遊技状態における正規な遊技態様は右打ちであるため、主として第２特別図柄ゲームが実行されるが、Ａ３時短遊技状態であったとしても第１特別図柄ゲームが実行される可能性はある。しかし、ここでは、説明の便宜上、第２特別図柄ゲームが実行されることを前提として説明する。
【１６５１】
（１回転目の第２特別図柄ゲームの開始）
遊技者が右打ちを行い、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は第２特別図柄ゲームを開始し、第２特別図柄表示部２１６４において第２特別図柄の可変表示が行われる。第２特別図柄の可変表示が停止すると、第２特別図柄表示部２１６４に第２特別図柄ゲームの結果が導出される。
【１６５２】
図１１０に示されるように、Ａ３時短遊技状態の時短終了条件は条件Ｊ、条件Ｋ、又は条件Ｌであって、Ａ３時短遊技状態の時短終了タイミングは変動終了時であるから、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄ゲームの結果として「時短当り」又は「ハズレ」が導出されるとＡ３時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に移行させる。一方、第２特別図柄ゲームの結果として「小当り」が導出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短遊

技状態を終了せずに、Ａ３時短遊技状態を継続する。なお、プレミアムチャンスモードでは、第２特別図柄ゲームを原則３回まで実行することが可能となっている。

【１６５３】

上述したように、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１による第２特別図柄の可変表示と同期して、サブＣＰＵ２３０１により装飾図柄の可変表示が行われる。

【１６５４】

なお、内部的には第２特別図柄ゲームの終了時にＡ３時短遊技状態が終了したとしても、サブＣＰＵ２３０１は、３回転目の第２特別図柄ゲームが終了するまで（第２保留についての第２特別図柄ゲームが全て終了するまで）プレミアムチャンスモードを継続する。

【１６５５】

（第２特別図柄ゲームの結果が「大当り（ｚ４）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「大当り（ｚ４）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、遊技者に多量の賞球又は賞球データを付与可能な大当り遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７の表示領域にて行われる遊技モードの処理として、プレミアムチャンスモードを終了し、大当りモードに移行させる。

【１６５６】

大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１はＡ３時短遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６５７】

（第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ５～ｚ１０）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ５～ｚ１０）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１はプレミアムチャンスモードを終了して大当りモードに移行させる。

【１６５８】

ところで、プレミアムチャンスモードにおける１回転目の第２特別図柄ゲームの結果が小当りである場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態はＡ３時短遊技状態であり、この点、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態が通常遊技状態である第２チャンスモードと異なる。そのため、選択図柄コマンド「ｚ５」～「ｚ１０」のいずれの小当りが導出された場合であっても、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６５９】

なお、選択図柄コマンド「ｚ５」～「ｚ１０」のいずれかに基づく小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御せずＡ３時短遊技状態を継続し、サブＣＰＵ２３０１はプレミアムチャンスモードを継続する。この場合は、２回転目の第２特別図柄ゲームも、内部的にはＡ３時短遊技状態となる。また、２回転目の第２特別図柄ゲームの実行中に、第２始動口２１４０（図８７参照）に入賞させることが可能であるため、この場合、第２特別図柄ゲームを３回を超えて実行できることとなる。

【１６６０】

プレミアムチャンスモードにおける１回転目の第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ５～ｚ１０）」が導出される場合、第２特別図柄ゲームが開始されてから「小当り（ｚ５～ｚ１０）」が導出されるまでの間に、サブＣＰＵ２３０１による特別な演出として、例えば「１Ｇ連確定演出」を行うことが好ましい。この「１Ｇ連確定演出」は、大当り遊技状態終了後の１回転目の第２特別図柄ゲームにおいて、大当り遊技状態が所謂連荘することを報知する演出である。

【１６６１】

なお、プレミアムチャンスモードにおける１回転目の第２特別図柄ゲームの結果として

「大当り（ｚ４）」が導出される場合にも、上記の特別な演出を行うようにすることが好ましい。

【１６６２】

上記の特別な演出は、図１１３に示されるように（特に、第２特別図柄のＡ３時短フラグが「１」の場合を参照）、例えば、大当り系リーチＦ又は小当り系リーチＦのリーチ演出が相当する。上記の特別な演出は、例えば、装飾図柄の変動表示演出に代えて又は加えて、通常は出現しない特定のキャラクタが出現する演出等とすることができる。このようにすることで、例えば５秒といった相対的に短い変動時間（例えば大当り系リーチＥ又は小当り系リーチＥでは２０秒）でテンポよく遊技者に期待感を与えうる演出を行うことができるため、興趣を高めることが可能となる。とくに、第４のパチンコ遊技機では、図１０８に示されるように小当り確率が例えば２分の１であるため、プレミアムチャンスモードでは高い期待感を遊技者に与えることができ、興趣を高めることができる。

【１６６３】

なお、第１チャンスモードや、第２チャンスモードでは、上述したとおり、１回転目の第２特別図柄ゲームの結果が「大当り」又は「小当り」であったとしても、例えば２０秒間の変動時間を用いて大当り系リーチＥ又は小当り系リーチＥのリーチ演出が行われるだけであり、上述の「１Ｇ連確定演出」のような特別な演出は行われない。ただし、図１１０の通常遊技状態の欄に示されるように、選択図柄コマンド「ｚ５」及び「ｚ６」はいずれもラウンド数が同じ大当り遊技状態に制御されるため、特別な演出が行われなかった場合であっても、ハズレが確定せずに大当りが導出される可能性があるため、大当り遊技状態の発生に対する遊技者の期待感を維持することができる。

【１６６４】

（第２特別図柄ゲームの結果が「時短当り（ｚ１１）」の場合）

この第４のパチンコ遊技機では、上述したとおり、時短最終変動における特別図柄ゲームの結果が時短当りであった場合、この特別図柄ゲームの結果が時短当りであることを判定した後に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うようにしている。そのため、第２特別図柄ゲームの結果として「時短当り（ｚ１１）」が導出された場合、「時短当り（ｚ１１）」が導出されたときの内部的な遊技状態はＡ３時短遊技状態である。また、この第４のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視する。そのため、プレミアムチャンスモードの１回転目の第２特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、内部的にはＡ３時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了するまでプレミアムチャンスモードを継続し、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了するとプレミアムチャンスモードを終了して通常モードに移行させる。

【１６６５】

（第２特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、内部的な遊技状態としてＡ３時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、内部的にはＡ３時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、プレミアムチャンスモードを継続する。

【１６６６】

［４－４－６．プレミアムチャンスモードの残保留分の第２特別図柄ゲームにおける遊技の流れ］

上述したとおり、プレミアムチャンスモードの残保留分の第２特別図柄ゲーム（例えば、２回転目及び３回転目の第２特別図柄ゲーム）は、原則として１回転目の第２特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」である場合に行われるゲームであるため、内部的には、通常遊技状態である。ただし、１回転目の第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ５～ｚ１０）」であって且つ小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなければ、２回転目の第２特別図柄ゲームは、内部的にＡ３時短遊技状態となる。さらに、２回転目の第２特別図柄ゲー

ムが内部的にＡ３時短遊技状態である場合に、２回転目の第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ５～ｚ１０）」であって、小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなければ、３回転目の第２特別図柄ゲームも、内部的にＡ３時短遊技状態となる。このような場合、プレミアムチャンスモードにおける第２特別図柄ゲームを、３回を超えて実行することが可能となる。ただし、プレミアムチャンスモードにおいて所定回数（例えば、３回又は５回等）を超えて第２特別図柄ゲームを実行することができないように、例えば、第２特別図柄の小当り導出回数が所定回数となったことを、Ａ３時短遊技状態の終了条件に加えてもよい。

【１６６７】

プレミアムチャンスモードの残保留分の第２特別図柄ゲーム（例えば、２回転目又は３回転目の第２特別図柄ゲーム）の実行時が内部的に通常遊技状態である場合の遊技の流れは、図１１９に示される遊技モードにおいて第２チャンスモードに代えてプレミアムチャンスモードとなるもの、他の処理は、第２チャンスモードの２回転目及び３回転目における遊技の流れと同様である。

【１６６８】

また、プレミアムチャンスモードにおける残保留分の第２特別図柄ゲーム（例えば２回転目又は３回転目の第２特別図柄ゲーム）の実行時が内部的にＡ３時短遊技状態である場合の遊技の流れは、図１２０に示されるプレミアムチャンスモードの１回転目における遊技の流れと同様である。

【１６６９】

［４－４－７．第１至福モードにおける遊技の流れ］

図１２１を参照し、第１至福モードにおける遊技の流れについて説明する。第１至福モードは、第２特別図柄ゲームが例えば１００回実行されうるように構成されたモードである。すなわち、第１至福モードは、大当り遊技状態に制御されることが確定されたモードであるといえる。

【１６７０】

第１至福モードは、上述したとおり、第１特別図柄ゲームの結果が「小当り」であって、小当り遊技状態においてＶ入賞検出されたことによって大当り遊技状態に制御された場合に、この大当り遊技状態の終了に基づいて行われる演出モードであり、内部的にはＡ４時短遊技状態である。Ａ４時短遊技状態における正規な遊技態様は右打ちであるため、主として第２特別図柄ゲームが実行されるが、Ａ４時短遊技状態であったとしても第１特別図柄ゲームが実行される可能性はある。しかし、ここでは、第２特別図柄ゲームが実行されることを前提として説明する。

【１６７１】

（第２特別図柄ゲーム）

遊技者が右打ちを行い、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は第２特別図柄ゲームを開始し、第２特別図柄表示部２１６４において第２特別図柄の可変表示が行われる。第２特別図柄の可変表示が停止すると、第２特別図柄表示部２１６４に第２特別図柄ゲームの結果が導出される。

【１６７２】

図１１０に示されるように、Ａ４時短遊技状態の時短終了条件は条件Ｓであって、Ａ４時短遊技状態の時短終了タイミングは変動終了時であるから、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との合計が１００となる１００回目の特別図柄ゲームの終了にもとづいてＡ４時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に移行させる。

【１６７３】

上述したように、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１による第２特別図柄の可変表示と同期して、サブＣＰＵ２３０１により装飾図柄の可変表示が行われる。

【１６７４】

また、サブＣＰＵ２３０１は、内部的にＡ３時短遊技状態が終了し、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了するまで第１至福モードを継続する。この第４のパチンコ遊技機では、第１至福モードにおいて、第２特別図柄ゲームを最大１００回まで実行することが可能となっている。

【１６７５】

（第２特別図柄ゲームの結果が「大当り（ｚ４）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「大当り（ｚ４）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、遊技者に多量の賞球又は賞球データを付与可能な大当り遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７の表示領域にて行われる遊技モードの処理として、第１至福モードを終了し、大当りモードに移行させる。

【１６７６】

大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１はＡ３時短遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６７７】

（第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ５～ｚ１０）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ５～ｚ１０）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１はプレミアムチャンスモードを終了して大当りモードに移行させる。

【１６７８】

ところで、第１至福モードにおける第２特別図柄ゲームの結果が小当りである場合、この小当りが時短最終変動における特別図柄ゲームの結果でない限り、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態はＡ４時短遊技状態である。そのため、選択図柄コマンド「ｚ５」～「ｚ１０」のいずれの小当りが導出された場合であっても、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。なお、選択図柄コマンド「ｚ５」～「ｚ１０」のいずれかに基づく小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御せずＡ４時短遊技状態を継続し、サブＣＰＵ２３０１は第１至福モードを継続する。

【１６７９】

また、この第４のパチンコ遊技機では、時短最終変動における特別図柄ゲームの結果が小当りであった場合、この特別図柄ゲームの結果が小当りであることを判定した後、小当り遊技状態が開始される前に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うようにしている。そのため、Ａ４時短遊技状態の時短最終変動（例えば、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との合計が１００となる１００回目の特別図柄ゲーム）において、第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ５～ｚ１０）」が導出された場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態は通常遊技状態である。よって、Ａ４時短遊技状態の時短最終変動において導出された小当りが「小当り（ｚ５）」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出に基づく大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。一方、Ａ４時短遊技状態の時短最終変動において導出された小当りが「小当り（ｚ６～ｚ１０のいずれか）」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出に基づく大当り遊技状態の終了後、Ａ２時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了して第２チャンスモードに移行させる。

【１６８０】

ただし、特別図柄ゲームの結果が小当りであることを判定した後、小当り遊技状態が開始される前に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うことに代えて、小当り遊技状態が終了した後に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うようにしてもよい。すなわちこの場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態がＡ４時短遊技状態

となるため、Ａ４時短遊技状態の時短最終変動において導出された小当りがいずれの種類（ｚ５～ｚ１０）の小当りであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出に基づく大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。この場合、サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６８１】

（第２特別図柄ゲームの結果が「時短当り（ｚ１１）」の場合）

この第４のパチンコ遊技機では、時短遊技状態において時短当りが導出されたとしてもメインＣＰＵ２２０１はこれを無視する。そのため、第２特別図柄ゲームの結果として「時短当り（ｚ１１）」が導出されたとしても、メインＣＰＵ２２０１は時短遊技状態を継続し、サブＣＰＵ２３０１も第１至福モードを継続する。ただし、これに限られず、第１至福モードにおいて、第２特別図柄ゲームの結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短遊技状態からＣ時短遊技状態に切り替えてもよいし、Ａ４時短遊技状態とＣ時短遊技状態とを重ねて作動させるようにしてもよい。

【１６８２】

また、この第４のパチンコ遊技機では、上述したとおり、時短最終変動における特別図柄ゲームの結果が時短当りであった場合、この特別図柄ゲームの結果が時短当りであることを判定した後に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うようにしている。そのため、Ａ４時短遊技状態の時短最終変動（例えば、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との合計が１００となる１００回目の特別図柄ゲーム）において、第２特別図柄ゲームの結果として「時短当り（ｚ１１）」が導出された場合、「時短当り（ｚ１１）」が導出されたときの内部的な遊技状態はＡ４時短遊技状態である。そのため、第１至福モードの時短最終変動における第１特別図柄ゲーム又は第２特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、内部的にはＡ４時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了するまで第１至福モードを継続し、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了すると第１至福モードを終了して通常モードに移行させる。

【１６８３】

（第２特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出された場合、Ａ４時短遊技状態の時短終了条件である条件Ｓを満たさない限り、メインＣＰＵ２２０１は、内部的な遊技状態としてＡ４時短遊技状態を継続する。一方、Ａ４時短遊技状態の時短最終変動（例えば、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との合計が１００となる１００回目の特別図柄ゲーム）において、第２特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、内部的にはＡ３時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了するまで第１至福モードを継続し、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了すると第１至福モードを終了して通常モードに移行させる。

【１６８４】

なお、第１至福モードの残保留分の第２特別図柄ゲームは、内部的には、通常遊技状態であるため、第２チャンスモードの２回転目及び３回転目における遊技の流れと同様である。

【１６８５】

［４－４－８．第２至福モードにおける遊技の流れ］

図１２２を参照し、第１至福モードにおける遊技の流れについて説明する。第２至福モードは、天井カウンタ値が天井値（例えば特別図柄ゲームの実行回数１２００回）に到達したときに、第２特別図柄ゲームが所定回数実行されうるように構成されたモードである。すなわち、第２至福モードでは、内部的にＢ時短遊技状態に制御される。メインＣＰＵ

２２０１は、Ｂ時短遊技状態において時短当りに当選したとしても時短当りを無視し、Ｃ時短遊技状態に制御することなく、Ｂ時短遊技状態を継続するようにしている。

【１６８６】

第２至福モードは、内部的にはＢ時短遊技状態であり、正規な遊技態様は右打ちであるため、主として第２特別図柄ゲームが実行されるが、Ｂ時短遊技状態であったとしても第１特別図柄ゲームが実行される可能性はある。しかし、ここでは、説明の便宜上、第２特別図柄ゲームが実行されることを前提として説明する。

【１６８７】

（第２特別図柄ゲーム）

遊技者が右打ちを行い、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は第２特別図柄ゲームを開始し、第２特別図柄表示部２１６４において第２特別図柄の可変表示が行われる。第２特別図柄の可変表示が停止すると、第２特別図柄表示部２１６４に第２特別図柄ゲームの結果が導出される。

【１６８８】

また、第２特別図柄ゲームの始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１による第２特別図柄の可変表示と同期して、サブＣＰＵ２３０１により装飾図柄の可変表示が行われる。

【１６８９】

この第４のパチンコ遊技機では、例えば条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、及び条件Ｗを、Ｂ時短遊技状態の終了条件をしている。すなわち、条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、及び条件Ｗのうちいずれか一つの条件が成立すると、Ｂ時短遊技状態が終了する。

【１６９０】

条件Ｓが成立することによってＢ時短遊技状態が終了する場合、サブＣＰＵ２３０１は、特別図柄ゲームが少なくとも１００回（残保留がある場合は１０２回）実行されるまで第２至福モードに制御することができる。ただし、上述したように、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態において時短当りに当選した回数をカウントしており、Ｂ時短遊技状態において時短当りに当選した回数が例えば３回になると（条件Ｖを満たすと）、Ｂ時短遊技状態を終了する。そのため、第２至福モードは、第１至福モードのように、大当り遊技状態に制御されることが確定されたモードであるとはいえない。このように、第２至福モード（Ｂ時短遊技状態）を、特別図柄の可変表示回数にかかわる条件Ｓと、時短当り導出回数にかかわる条件（条件Ｔ、条件Ｕ、又は条件Ｖ）と、普通図柄の可変表示回数にかかわる条件Ｗと、のうちいずれの条件が最先で成立するかといった、遊技者に期待とスリルとを与えうる演出とすることが可能となり、興趣を高めることができる。

【１６９１】

なお、Ｂ時短遊技状態の終了条件を満たしたことによって内部的にＢ時短遊技状態が終了したとしても、サブＣＰＵ２３０１は、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了するまで第２至福モードを継続する。

【１６９２】

（第２特別図柄ゲームの結果が「大当り（ｚ４）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「大当り（ｚ４）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、遊技者に多量の賞球又は賞球データを付与可能な大当り遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７の表示領域にて行われる遊技モードの処理として、第２至福モードを終了し、大当りモードに移行させる。

【１６９３】

大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１はＡ３時短遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６９４】

（第２特別図柄ゲームの結果が「小当り（ｚ５～ｚ１０）」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ５～ｚ１０）」が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態においてＶ入賞検出

されると、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は第２至福モードを終了して大当りモードに移行させる。

【１６９５】

ところで、第２至福モードにおける第２特別図柄ゲームの結果が小当りである場合、この小当りが時短最終変動における特別図柄ゲームの結果でない限り、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態はＢ時短遊技状態である。そのため、選択図柄コマンド「ｚ５」～「ｚ１０」のいずれの小当りが導出された場合であっても、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。なお、選択図柄コマンド「ｚ５」～「ｚ１０」のいずれかに基づく小当り遊技状態においてＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態に制御せず、Ｂ時短遊技状態の終了条件が成立しない限りＢ時短遊技状態を継続し、サブＣＰＵ２３０１は第２至福モードを継続する。

【１６９６】

また、この第４のパチンコ遊技機では、時短最終変動における特別図柄ゲームの結果が小当りであった場合、この特別図柄ゲームの結果が小当りであることを判定した後、小当り遊技状態が開始される前に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うようにしている。そのため、Ｂ時短遊技状態の時短最終変動（例えば、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との合計が１００となる１００回目の特別図柄ゲーム）において、第２特別図柄ゲームの結果として「小当り（ｚ５～ｚ１０）」が導出された場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態は通常遊技状態である。よって、Ｂ時短遊技状態の時短最終変動において導出された小当りが「小当り（ｚ５）」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出に基づく大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。一方、Ａ４時短遊技状態の時短最終変動において導出された小当りが「小当り（ｚ６～ｚ１０のいずれか）」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出に基づく大当り遊技状態の終了後、Ａ２時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了して第２チャンスモードに移行させる。

【１６９７】

ただし、特別図柄ゲームの結果が小当りであることを判定した後、小当り遊技状態が開始される前に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うことに代えて、小当り遊技状態が終了した後に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うようにしてもよい。すなわちこの場合、Ｖ入賞検出時の内部的な遊技状態がＢ時短遊技状態となるため、Ｂ時短遊技状態の時短最終変動において導出された小当りがいずれの種類（ｚ５～ｚ１０）の小当りであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出に基づく大当り遊技状態の終了後、Ａ３時短遊技状態に制御する（図１１０参照）。この場合、サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態が終了すると、大当りモードを終了してプレミアムチャンスモードに移行させる。

【１６９８】

（第２特別図柄ゲームの結果が「時短当り（ｚ１１）」の場合）

この第４のパチンコ遊技機では、上述したとおり、例えば条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、及び条件Ｗのうちいずれか一つの条件を満たすとＢ時短遊技状態の終了条件が成立する。ここで、条件Ｔ、条件Ｕ、及び条件Ｖは、特別図柄の時短当り導出回数にかかわる条件である。なお、第４のパチンコ遊技機では、第１特別図柄ゲームの結果として「時短当り」が導出されることがないため（図１０９参照）、時短当りの導出回数に基づいてＢ時短遊技状態が終了する条件は、実質的に条件Ｖのみである。そこで、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態において第２特別図柄ゲームの結果として「時短当り（ｚ１１）」が導出された回数を計数する計数手段を有し、Ｂ時短遊技状態において導出された「時短当り（ｚ１１）」の回数が１回目及び２回目までは、「時短当り（ｚ１１）」が導出さ

れたとしてもこれを無視してＢ時短遊技状態を継続する。この場合、サブＣＰＵ２３０１も第２至福モードを継続する。

【１６９９】

そして、第２特別図柄ゲームの結果として導出された「時短当り（ｚ１１）」の回数が３回となった場合、メインＣＰＵ２２０１は、３回目の「時短当り（ｚ１１）」が導出されたことに基づいてＢ時短遊技状態を終了する。この第４のパチンコ遊技機では、特別図柄ゲームの結果が時短当りであることを判定した後に、これまで制御されていた時短遊技状態の終了処理を行うようにしている。そのため、Ｂ時短遊技状態において３回目の「時短当り（ｚ１１）」が導出された場合、「時短当り（ｚ１１）」が導出されたときの内部的な遊技状態はＢ時短遊技状態である。よって、Ｂ時短遊技状態において３回目の「時短当り（ｚ１１）」が導出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態の終了後、Ｃ時短遊技状態に制御するのではなく通常遊技状態に制御する。この場合、サブＣＰＵ２３０１は、第２至福モードを終了して通常モードに移行させる。

【１７００】

このように、特別図柄ゲームの結果として時短当りが導出されると、本来、Ｃ時短遊技状態に制御されるところ、この第４のパチンコ遊技機では、特別図柄ゲームの結果として時短当りが導出されることを、Ｂ時短遊技状態の終了条件の一つとしている。時短当りの導出は、Ｂ時短遊技状態の終了条件とすることに限られず、Ａ時短遊技状態やＣ時短遊技状態の終了条件としてもよい。通常遊技状態ではＣ時短遊技状態への移行契機とすることが可能な時短当りを、時短遊技状態では時短遊技状態の終了条件すなわち通常遊技状態への移行条件として設定することができるようになるため、時短遊技状態を終了させるための図柄を別途設ける必要性がなく、制御処理を簡略化することが可能となる。また、遊技性の幅を広げることもでき、これまでにない遊技性を提供することで興趣を高めることも可能となる。

【１７０１】

なお、上述では、条件ＶがＢ時短遊技状態の終了条件に含まれる。すなわち、第２特別図柄ゲームの結果として導出された「時短当り（ｚ１１）」の回数が３回になるとＢ時短遊技状態が終了する。ただし、Ｂ時短遊技状態の終了条件としての「時短当り（ｚ１１）」の導出回数は３回に限られないことは言うまでもない。また、Ｂ時短遊技状態の終了条件を、条件Ｖに代えて条件Ｉとしてもよい。このようにした場合、Ｂ時短遊技状態において例えば第２特別図柄ゲームの結果として時短当りが１回導出されると、Ｂ時短遊技状態が終了する。

【１７０２】

また、Ｂ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の可変表示回数にかかわる条件Ｓ、時短当り導出回数にかかわる条件（条件Ｔ、条件Ｕ、又は条件Ｖ）、及び普通図柄の可変表示回数にかかわる条件Ｗのうち一部の条件が含まれなくてもよい。例えば、Ｂ時短遊技状態の終了条件に条件Ｗを含めないようにして、第２至福モード（Ｂ時短遊技状態）を、特別図柄の可変表示回数にかかわる条件Ｓと、時短当り導出回数にかかわる条件（条件Ｔ、条件Ｕ、又は条件Ｖ）と、のうちいずれの条件が最先で成立するかといったゲーム性とすることもできる。

【１７０３】

（第２特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」の場合）

第２特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出された場合、Ｂ時短遊技状態の時短終了条件（例えば、条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、及び条件Ｗのうちいずれか）を満たさない限り、メインＣＰＵ２２０１は、内部的な遊技状態としてＢ時短遊技状態を継続する。ただし、例えばＢ時短遊技状態の時短最終変動（例えば、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との合計が１００となる１００回目の特別図柄ゲーム）において、第２特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出された場合、条件Ｓが成立するため、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。また、条件Ｓが成立しなくとも、例えば普通図柄の可変表示回数が１００回になると

条件Ｗが成立するため、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。サブＣＰＵ２３０１は、内部的にはＢ時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了するまで第２至福モードを継続し、残保留分の第２特別図柄ゲームが終了すると第２至福モードを終了して通常モードに移行させる。

【１７０４】

なお、第２至福モードの残保留分の第２特別図柄ゲームは、内部的には、通常遊技状態であるため、第２チャンスモードの２回転目及び３回転目における遊技の流れと同様である。

【１７０５】

［４－４－９．第４のパチンコ遊技機の拡張例］

通常モードは内部的に通常遊技状態であるが、上述したとおり、たとえ通常モード中であったとしても第２特別図柄ゲームが実行される場合が生じうる。例えば、正規な遊技態様に反して遊技者が右打ちを行った場合等である。また、遊技者が左打ちを行っていたとしても、発射された遊技球が稀に右側領域２１０７を流下する場合もある。さらに、普通図柄ゲームが実行された結果として普通電動役物２１４６（図８７参照）が開放されて、タイミングよく第２始動口２１４０（図８７参照）に入賞してしまうこともある。そこで、第２特別図柄の結果が例えば「時短当り」であったとしても、所定条件が成立する場合には、時短遊技状態としての利益を遊技者が享受できないようにすることが好ましい。例えば、第２チャンスモード及びプレミアムチャンスモードでは第２特別図柄ゲームを３回実行可能であることに鑑みて、少なくとも３回分の特別図柄ゲームについて第１特別図柄ゲームであったか第２特別図柄ゲームであったかをメインＣＰＵ２２０１が記憶し、過去３回の特別図柄ゲームがいずれも第１特別図柄ゲームであった場合に上記の所定条件が成立し、時短遊技状態としての利益を遊技者が享受できないようにしてもよい。時短遊技状態としての利益を遊技者が享受できない態様としては、例えば、時短機能を作動させないようにしてもよいし、時短機能を作動させたとしても、通常遊技状態と比べて普通電動役物２１４６（図８７参照）の開放時間が極僅かに長くなるだけで実質的に第２始動口２１４０への入賞が容易とならないような態様等としてもよい。

【１７０６】

プレミアムチャンスモードにおいて、２回転目以降の第２特別図柄ゲームの実行時が内部的にＡ３時短遊技状態である場合、この２回転目以降の第２特別図柄ゲームの結果が「小当り」である場合には、上述の特別な演出を行ってもよい。ただし、この場合、１ゲーム目での連荘ではないため、「１Ｇ連確定演出」ではなく、短いゲーム期間（例えば、プレミアムチャンスゲームの期間）内で大当りが確定したことを報知する「連荘確定演出」としてもよい。

【１７０７】

なお、上記の特別な演出は、連荘が確定したことを示す演出であることは必須ではなく、連荘する期待値が高い（例えば８０％等）場合に行われる演出であってもよい。このような場合であっても、特別な演出が行われた場合に、遊技者に大きな期待感を与えることができる。

【１７０８】

第４のパチンコ遊技機では、当りの種類（選択図柄コマンド）に応じて制御される時短遊技状態の終了条件の一例を図１１０に示したが、当りの種類に応じて制御される時短遊技状態の終了条件は、図１１０に示される条件に限られず、例えば、図１１１に示される時短終了条件のいずれを採用してもよいし、図１１１に示されていない時短終了条件を採用してもよい。その一例として、例えば、通常遊技状態における特別図柄ゲームの結果が小当りである場合、選択図柄コマンドが「ｚ６」～「ｚ１０」であることに応じて制御されるＡ２時短遊技状態の終了条件を、図１１１に示される条件Ａ、条件Ｂ、又は条件Ｃに代えて又は加えて、例えば条件Ｇ、条件Ｈ、又は条件Ｉとしてもよい。また、選択図柄コマンドが「ｚ５」であることに応じて制御されるＡ３時短遊技状態の終了条件を、図１１

１に示される条件Ｊ、条件Ｋ、又は条件Ｌに代えて又は加えて、例えば条件Ｇ、条件Ｈ、又は条件Ｉとしてもよい。

【１７０９】

また、例えば、Ａ２時短遊技状態の時短終了条件の種類とＡ３時短遊技状態の時短終了条件の種類とを同じにする場合には、Ａ２時短遊技状態の終了条件を満たす回数と、Ａ３時短遊技状態の終了条件を満たす回数とを異ならせることが好ましい。例えば、第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）を、Ａ２時短遊技状態及びＡ３時短遊技状態のいずれについても時短終了条件とする場合、Ａ２時短遊技状態の終了条件よりも、Ａ３時短遊技状態の終了条件の方が成立し難くすることが好ましい。具体的な数字を挙げて説明すると、第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）として、例えば１回をＡ２時短遊技状態の終了条件とし、例えば３回をＡ３時短遊技状態の終了条件とすることが好ましい。このようにすることで、第２チャンスモードよりもプレミアムチャンスモードの方が遊技者にとって有利な遊技モードとすることができる。

【１７１０】

また、例えばＢ時短遊技状態の終了条件に、時短当り導出回数にかかわる条件（条件Ｔ、条件Ｕ、又は条件Ｖ）を含む場合、時短当り導出回数にかかわる条件に、第１特別図柄の時短当り導出回数（ａ３）、及び、第１特別図柄の時短当り導出回数（ａ３）と第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）との合計回数（ａ３＋ｂ３）を含むことは必須ではなく、例えば第２特別図柄の時短当り導出回数（ｂ３）のみとしてもよい。

【１７１１】

また、例えば、Ｃ１時短当り及びＣ２時短当りといったように時短当りの種類が複数ある場合には、この複数種類の時短当りのうち特定の時短当り（例えば、Ｃ２時短当り）の導出回数をＢ時短遊技状態の終了条件としてもよい。例えば、第１特別図柄のＣ２時短当り導出回数（ａ５）が所定回数（例えば、５回）になること（例えば、条件Ｘ）、第２特別図柄のＣ２時短当り導出回数（ｂ５）が所定回数（例えば、３回）になること（例えば、条件Ｙ）、第１特別図柄のＣ２時短当り導出回数（ａ５）と第２特別図柄のＣ２時短当り導出回数（ｂ５）との合計回数（ａ５＋ｂ５）が所定回数（例えば、５回）になること（例えば、条件Ｚ）を、Ｂ時短遊技状態の終了条件としてもよい。

【１７１２】

また、上記の条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、条件Ｗ、条件Ｘ、条件Ｙ、及び条件Ｚの全部をＢ時短遊技状態の終了条件に含むことは必須でなく、これらの条件のうち一部の条件を含むものとしてもよい。

【１７１３】

また、上記の条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、条件Ｗ、条件Ｘ、条件Ｙ、及び条件Ｚは、Ｂ時短遊技状態の終了条件として用いられることに限定されず、Ａ時短遊技状態やＣ時短遊技状態の終了条件として用いてもよいことは言うまでもない。

【１７１４】

また、上述したとおり、Ｂ時短遊技状態を搭載することは必須でない。この場合、時短当りの種類を複数設けて、複数の時短当りのうちいずれかの種類の時短当りに当選した場合に制御されるＣ時短遊技状態の終了条件を、上述のＢ時短遊技状態の終了条件としてもよい。例えば、上述の時短当り（ｚ１１）をＣ１時短当りとし、Ｃ１時短当りとは異なる種類のＣ２時短当りとし、特別図柄ゲームの結果がＣ１時短当りであるときはＣ１時短遊技状態に制御し、特別図柄ゲームの結果がＣ２時短当りであるときはＣ２時短遊技状態に制御するようにした場合に、条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、条件Ｗ、条件Ｘ、条件Ｙ、及び条件Ｚの全部又は一部を、Ｃ２時短遊技状態の終了条件に含むようにしてもよい。Ｂ時短遊技状態を搭載する場合であっても、条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、条件Ｗ、条件Ｘ、条件Ｙ、及び条件Ｚの全部又は一部を、Ｃ２時短遊技状態の終了条件に含むようにしてもよい。

【１７１５】

なお、上記の条件Ｓ、条件Ｔ、条件Ｕ、条件Ｖ、条件Ｗ、条件Ｘ、条件Ｙ、及び条件Ｚ

のうち、全部の条件又は一部の条件を時短遊技状態の終了条件として用いた場合、時短遊技状態において時短当りに当選したとしても時短当りを無視することは必須ではなく、時短遊技状態において時短当りに当選した場合、先の時短遊技状態とＣ時短遊技状態とを重ねて作動させるようにしてもよい。例えば、先の時短遊技状態をＢ時短遊技状態とし、このＢ時短遊技状態の時短回数を例えば２００回、Ｃ時短遊技状態の時短回数を例えば１回とした場合、Ｂ時短遊技状態において時短当りに当選したとしても、Ｂ時短遊技状態の時短機能が継続され、Ｃ時短遊技状態の時短機能が実行されるケースが少ない。そのため、Ｂ時短遊技状態において時短当りに当選した場合にＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とを重ねて作動させるようにした場合において、時短当りに当選した回数が例えば３回になると（条件Ｖを満たすと）、Ｂ時短遊技状態を終了し、Ｃ時短遊技状態を１回だけ実行した後、時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

【１７１６】

［５．第５のパチンコ遊技機］

以下では、本発明に係る第５のパチンコ遊技機について説明する。なお、第５のパチンコ遊技機の実施例として、第１実施例、第２実施例及び第３実施例について説明する。この明細書において、第５のパチンコ遊技機と称する場合、第１実施例、第２実施例及び第３実施例の全てを含むものとする。また、第５のパチンコ遊技機についての以下の説明において、第１実施例のパチンコ遊技機は、第５のパチンコ遊技機における第１実施例を意味し、第２実施例のパチンコ遊技機は、第５のパチンコ遊技機における第２実施例を意味し、第３実施例のパチンコ遊技機は、第５のパチンコ遊技機における第３実施例を意味するものとする。

【１７１７】

第５のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機及び第４のパチンコ遊技機と同様、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この第５のパチンコ遊技機は、第４のパチンコ遊技機と同様、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるが、入賞順に始動条件が成立する順次変動機や、第１特別図柄及び第２特別図柄を同時変動させることが可能な同時変動タイプの遊技機を排除する趣旨ではない。

【１７１８】

以下、第５のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第３のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第５のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第３のパチンコ遊技機と同様である。

【１７１９】

なお、以下の第５のパチンコ遊技機の説明では、第３のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第３のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。

【１７２０】

［５－１．第１実施例］

［５－１－１．遊技盤ユニット］

第１実施例において、パチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０は、図８７に示される第３のパチンコ遊技機と同様であるため、遊技領域２１０５に配置される各種部材についての説明を省略する。

【１７２１】

［５－１－２．電気的構成］

第１実施例において、パチンコ遊技機が備える各種制御回路や各種スイッチ等の各種部材は、図８８に示される第３のパチンコ遊技機と同様であるため、これら各種部材についても説明を省略する。

【１７２２】

［５－１－３．基本仕様］

次に、第３のパチンコ遊技機と異なる基本仕様について説明する。なお、第１実施例のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能

にかかわる記載は省略する。
【１７２３】
以下に説明する第１実施例のパチンコ遊技機では、第３のパチンコ遊技機と同様に確変制御が実行されず、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示（この明細書において「変動表示」と称することもある）を実行可能な遊技状態（大当り遊技状態ではない遊技状態）として、時短制御が実行されない通常遊技状態、又は、大当り遊技状態が終了した次ゲームから時短制御が実行されるＡ時短遊技状態に制御可能となっている。通常遊技状態における正規な遊技態様は左打ち、Ａ時短遊技状態における正規な遊技態様は右打ちである。
【１７２４】
なお、第１実施例のパチンコ遊技機では、天井カウンタが天井値に到達した場合に時短制御が実行されるＢ時短遊技状態は搭載されていないが、Ｂ時短遊技状態が搭載されるパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。同様に、第１実施例のパチンコ遊技機では、特別図柄ゲームの結果として時短当りを示す表示態様が導出された場合に時短制御が実行されるＣ時短遊技状態も搭載されていないが、Ｃ時短遊技状態が搭載されるパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。
【１７２５】
［５－１－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図１２３は、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【１７２６】
第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄ゲームを実行し、第１特別図柄ゲームの結果を、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄のゲームを実行し、第２特別図柄ゲームの結果を、「大当り」、「Ｖ小当り」、「特定小当り」または「ハズレ」に決定する。メインＣＰＵ２２０１は、決定された特別図柄ゲームの結果に対応する表示態様を、特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出する。
【１７２７】
第１特別図柄ゲームの結果に「Ｖ小当り」が含まれていないが、「Ｖ小当り」が含まれるようにしてもよい。同様に、第１特別図柄ゲームの結果に「特定小当り」が含まれていないが、これについても必須ではない。「Ｖ小当り」と「特定小当り」との違いについては後述する。
【１７２８】
なお、上記の「Ｖ小当り」について、第３のパチンコ遊技機についての説明では「役物開放当り」と称したが、第５のパチンコ遊技機についての説明では「Ｖ小当り」と称する。
【１７２９】
特別図柄ゲームの結果としての「大当り」、「Ｖ小当り」、「特定小当り」および「ハズレ」のうち、条件装置の作動を伴う結果は（導出されただけで条件装置が作動するのは）「大当り」のみである。
【１７３０】
特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合、条件装置が作動し、第３のパチンコ遊技機において説明したように、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８）、大入賞口開放制御処理（図９４のＳ２０１９を参照）、及び、大当り終了処理（図９４のＳ２０２０）を行う。この第１実施例のパチンコ遊技機において、例えば大入賞口開放準備処理（Ｓ２０１８）から大当り終了処理（Ｓ２０２０）までの遊技状態を、大当り遊技状態と称する。この大当り遊技状態では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示が実行されない。

【１７３１】
大当り遊技状態において、メインＣＰＵ２２０１は、特電用ソレノイド２１３５により特電用シャッタ２１３４を作動させて、大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。１ラウンドのラウンド遊技において大入賞口２１３１に入賞可能な遊技個数を例えば１０個とし、大入賞口２１３１に１個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数を例えば１０個とすると、１ラウンドあたり、例えば１００個の遊技球が賞球として払い出されることとなる。
【１７３２】
特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」である場合、第３のパチンコ遊技機において説明したように、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６）及びＶ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）を行う。この第１実施例のパチンコ遊技機において、例えばＶ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６）及びＶ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）が実行される遊技状態を、小当り遊技状態と称する。そして、小当り遊技状態に制御された（すなわち、Ｖアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が開放された）ことによってＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過してＶ入賞検出された場合、条件装置が作動し、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態に制御する。この第５のパチンコ遊技機では、特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」であることに基づく小当り遊技状態において遊技者が右打ちする限り、１００％の確率又は１００％に近い確率でＶ入賞検出される態様でＶシャッター２１５８が作動してＶ入賞口２１５５が開放する。ただし、例えば小当り遊技状態に制御されているにもかかわらず遊技球を発射しなかった場合等、特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」であったにもかかわらずＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、小当り遊技状態の終了後、大当り遊技状態に制御せず、また時短遊技状態にも制御せず、通常遊技状態に移行させる。
【１７３３】
Ｖ入賞装置開放制御処理において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２を作動させて、開閉入賞口２１５１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態とされる小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態において開閉入賞口２１５１に入賞可能な遊技個数は例えば１個であり、開閉入賞口２１５１に１個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数は例えば３個である。
【１７３４】
なお、小当り遊技状態においてＶ入賞検出されると、メインＣＰＵ２２０１は、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態に制御する。この大当り遊技状態は、小当り遊技状態において実行されたＶ入賞装置開放制御処理（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）を１ラウンド目のラウンド遊技とし、その後、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態である。この場合、１ラウンド目のラウンド遊技はＶアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行する遊技であり、２ラウンド目以降のラウンド遊技についても、Ｖアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行する遊技である。ただし、これに限られず、２ラウンド目以降のラウンド遊技については、特電用シャッタ２１３４を作動させて大入賞口２１３１を所定期間にわたって開放状態とする遊技としてもよい。
【１７３５】
したがって、１回の小当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値と、１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値とを比較すると、１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、１ラウンド遊技あたり１００個×ラウンド数）の方が大きい。また、小当り遊技状態を経由して行われる１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値と、小当り遊技状態を経由せずに行われる１回の大

当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値とを比較すると、小当り遊技状態を経由せずに行われる１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値の方が大きい。

【１７３６】

なお、この第５のパチンコ遊技機では、特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態において、特電用シャッタ２１３４を作動させて大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。一方、特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」であって且つＶ入賞検出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態において、Ｖアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。すなわち、この第５のパチンコ遊技機では、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、小当り当選且つＶ入賞検出されたことに基づいて制御される大当り遊技状態とで、ラウンド遊技として作動する役物が異なる。ただし、これに限られず、例えば特別電動役物ユニット２１３０を備えず、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、Ｖ小当り当選且つＶ入賞検出されたことに基づいて制御される大当り遊技状態とで共通の役物（例えば、Ｖアタッカー２１５２）を作動させてラウンド遊技を実行するようにしてもよい。

【１７３７】

特別図柄ゲームの結果が「特定小当り」である場合、特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」である場合と同様に、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６）及びＶ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）が行われる小当り遊技状態に制御する。ただし、特別図柄ゲームの結果が「特定小当り」である場合は、Ｖ入賞検出されない態様又はＶ入賞検出されることが困難な態様でＶシャッター２１５８が作動してＶ入賞口２１５５が開放する。したがって、特別図柄ゲームの結果が「特定小当り」であることに基づく小当り遊技状態において、遊技者が右打ちして開閉入賞口２１５１に遊技球が入賞したとしても、かかる遊技球がＶ入賞検出されることに対して期待できない。

【１７３８】

なお、「特定小当り」である場合にＶアタッカー２１５２を開放させることは必須ではなく、「特定小当り」である場合には特電用シャッタ２１３４を開放させるように構成し、「Ｖ小当り」である場合にＶアタッカー２１５２を開放させるように構成しても良い。

【１７３９】

このように、特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」である場合にはほぼ大当り遊技状態に制御されるのに対し、特別図柄ゲームの結果が「特定小当り」である場合にはほぼ大当り遊技状態に制御されない点で、両者は大きく異なる。

【１７４０】

なお、詳細は後述するが、第５のパチンコ遊技機では、特別図柄ゲームが所定回数行われると時短遊技状態が終了する従来のパチンコ遊技機と異なり、「特定小当り」の導出回数を、時短終了条件の一つとしている。また、第５のパチンコ遊技機では、特別図柄ゲームの結果として、「大当り」が導出されたこと及び「Ｖ小当り」が導出されたことも時短終了条件としている。したがって、特別図柄ゲームの結果として「Ｖ小当り」が導出されたにもかかわらずＶ入賞検出されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りの導出回数がＡ時短遊技状態の終了条件を満たしていなかったとしても、Ａ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【１７４１】

ただし、特別図柄ゲームの結果として「Ｖ小当り」が導出されたにもかかわらずＶ入賞検出されなかった場合、「Ｖ小当り」が導出されたときの遊技状態に制御するようにしてもよい。この場合、例えばＡ時短遊技状態において「Ｖ小当り」が導出されたにもかかわらずＶ入賞検出されなかった場合、小当り遊技状態終了後もＡ時短遊技状態に制御されることとなる。

【１７４２】
　また、「特定小当り」の導出は、特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機ともなりうる。すなわち、時短遊技状態（第１実施例のパチンコ遊技機では「Ａ時短遊技状態」）において「特定小当り」が導出された場合、この「特定小当り」の導出は、特別図柄ゲームを実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機、又は、時短遊技状態の終了契機となりうる。この点についても、特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機及び時短遊技状態の終了契機のいずれにもならない「Ｖ小当り」とは異なる。また、同じく詳細は後述するが、特別図柄の変動パターンテーブルには、通常遊技状態において参照される変動パターンテーブル（後述の図１２７参照）と、Ａ時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＡ～Ｄ（後述の図１２８～図１３１参照）とが含まれる。これらの変動パターンテーブルは、例えば、変動パターンテーブルに応じて特別図柄の変動時間の平均時間が異なっている。以下において、変動パターンテーブルの変更を、変動パターンテーブルの切り替えと称することもある。
【１７４３】
　なお、複数種類の「特定小当り」がある場合に、全部の「特定小当り」が特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機又は時短遊技状態の終了契機となることは必須ではなく、例えば、複数種類の「特定小当り」のうち一部の「特定小当り」を、特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機、又は／及び、時短遊技状態の終了契機とならないようにしてもよい。
【１７４４】
　また、複数種類の「Ｖ小当り」がある場合に、一部の「Ｖ小当り」を時短遊技状態の終了契機とし、残りの「Ｖ小当り」を時短遊技状態の終了契機としないようにしてもよい。また、複数種類の「Ｖ小当り」がある場合に、一部の「Ｖ小当り」を特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機とし、残りの「Ｖ小当り」を特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機としないようにしてもよい。
【１７４５】
　図１２３に示されるように、メインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口２１２０への入賞に基づいて実行される第１特別図柄ゲームに用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。同様に、第２始動口２１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄ゲームに用いられるデータとして、「大当り」、「Ｖ小当り」、「特定小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（「大当り判定値データ」、「Ｖ小当り判定値データ」、「特定小当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。
【１７４６】
　なお、この第１実施例のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の第１特別図柄の大当り判定用乱数値および第２特別図柄の大当り判定用乱数値はいずれも０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。
【１７４７】
　図１２３に示されるように、第１実施例のパチンコ遊技機では、メインＣＰＵ２２０１により第１特別図柄ゲームが実行された場合、例えば、概ね３１９分の１の確率で大当りに当選し、その他はハズレに決定される。一方、メインＣＰＵ２２０１により第２特別図柄ゲームが実行された場合、例えば、概ね３１９分の１の確率で大当りに当選し、概ね５０分の１の確率でＶ小当りに当選し、概ね８分の１の確率で特定小当りに当選し、その他はハズレに決定される。
【１７４８】
　このように、第１特別図柄ゲームが実行された場合と第２特別図柄ゲームが実行された

場合とで、通常遊技状態であるかいずれかの時短遊技状態であるかにかかわらず、大当り確率は同じである。一方、Ｖ小当り確率は、第１特別図柄ゲームが実行された場合よりも、第２特別図柄ゲームが実行された場合の方が高い。よって、正規な遊技態様が右打ちであるＡ時短遊技状態は、正規な遊技態様が左打ちである通常遊技状態と比べて、小当り遊技状態ひいては大当り遊技状態に制御されやすい点において、遊技者に有利な遊技状態である。

【１７４９】

［５－１－３－２．特別図柄判定テーブル］

図１２４は、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１７５０】

特別図柄判定テーブルは、始動口（第１始動口２１２０、第２始動口２１４０）に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄ゲームの結果（大当り、Ｖ小当り、特定小当り、又はハズレ）に応じて定められる特別図柄を指定するためのコマンドである。「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９の中から抽出される。

【１７５１】

図１２４に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄ゲームの結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ０」を５０％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ１」を１５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ２」を５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ３」を１５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ４」を１５％の確率で選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。第１特別図柄ゲームの結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンド「ｚＡ２」を選択する。

【１７５２】

また、第２特別図柄ゲームの結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ６」を１００％の確率で選択し、図柄指定コマンド「ｚＡ３」を選択する。第２特別図柄ゲームの結果としてＶ小当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ７」を１５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ８」を２５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ９」を１５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ１０」を２５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ１１」を２０％の確率で選択する。また、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。第２特別図柄ゲームの結果として特定小当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ１２」を選択し、図柄指定コマンド「ｚＡ５」を選択する。第２特別図柄ゲームの結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ１３」を選択し、図柄指定コマンド「ｚＡ６」を選択する。

【１７５３】

なお、この第１実施例のパチンコ遊技機では、第２特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」であるか「特定小当り」であるかを、上述したように、特別図柄の当り判定テーブル（図１２３参照）を参照し、抽出された第２特別図柄の大当り判定用乱数値に応じて決定しているが、これに限られない。例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図１２３参照）を参照して行われた判定の結果が「Ｖ小当り」である場合に、特別図柄判定テーブル（図１２４参照）を参照し、抽出された第２特別図柄の図柄乱数値に応じて、「Ｖ小当り」とするか「特定小当り」とするかを決定するようにしてもよい。

【１７５４】

また、第１実施例のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４（図８８参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）には、特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）の結果に基づいて、大当りの表示態様、Ｖ小当りの表示態様（本実施形態では第２特別図柄表示部２１６４のみ）、特定小当りの表示態様（本実施形態では第２特別図柄表示部２１６４のみ）、又はハズレの表示態様が導出される。遊技者は、第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４に導出された表示態様を確認することで、当りの種類を判別することが可能である。

【１７５５】

［５－１－３－３．当り種類決定テーブル］

図１２５は、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合又は「Ｖ小当り」であって且つＶ入賞検出された場合に、ラウンド数、時短種別モード、及び、特定小当りの導出にかかわる時短終了条件を決定する際に参照される。図１２５に示されるように、ラウンド数、時短種別モード、及び、特定小当りの導出にかかわる時短終了条件は、選択図柄コマンドすなわち特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される。

【１７５６】

なお、時短種別モード、及び、時短終了条件は、大当り遊技状態の終了時すなわち特別図柄遊技終了設定処理（図１０３のＳ２１４２参照）においてメインＣＰＵ２２０１により設定される。

【１７５７】

図１２５に示されるラウンド数は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数である。時短種別モードは、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の種別を示すものである。大当り遊技状態において実行されるラウンド数は、図１２５に示されるように選択図柄コマンドに応じて決定されるため、大当り遊技状態において実行されるラウンド数が同じであったとしても、特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出される図柄の停止態様は異なりうる。また、詳細は後述するが、時短種別モードに応じて、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルが異なりうる。時短終了条件は、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態が終了する条件の一つとして、選択図柄コマンドに応じて「特定小当り」の導出回数が設定されている。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態は、特定小当りが１０回導出されると終了する。Ａ時短遊技状態が終了した後は通常遊技状態に制御される。

【１７５８】

このように、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、選択図柄コマンドに応じて、時短終了条件が異なりうる複数のＡ時短遊技状態のうちいずれかのＡ時短遊技状態に制御する。特に、「特定小当り」の導出回数を時短遊技状態の終了条件とすることにより、特別図柄ゲームが規定回数行われると時短遊技状態が終了する従来のパチンコ遊技機と異なり、時短遊技状態の終了時期が毎回異なりうるようにすることができる。

【１７５９】

なお、この第１実施例のパチンコ遊技機では、「大当り」が導出されたこと、「Ｖ小当り」が導出されたこと、及び、特定小当りの導出回数をＡ時短遊技状態の終了条件としているが、これに限られない。例えば、上記の条件に加えて、さらに、現実的に成立しえな

い条件（例えば、特別図柄の変動回数１００００回等）をＡ時短遊技状態の終了条件に含めるようにしてもよい。

【１７６０】

また、この第１実施例では、特別図柄ゲームの結果すなわち選択図柄コマンドによらず、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短性能が同じである。

【１７６１】

また、第１実施例のパチンコ遊技機では、全ての大当り及びＶ小当りについて大当り遊技状態終了後にＡ時短遊技状態に制御されるが、これに限られず、例えば、一部の大当り又は一部のＶ小当りについては、大当り遊技状態終了後、Ａ時短遊技状態に制御されずに通常遊技状態に制御されるようにしてもよい。

【１７６２】

［５－１－３－４．変動パターンテーブル変更条件テーブル］

図１２６は、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている変動パターンテーブル変更条件テーブルの一例である。変動パターンテーブル変更条件テーブルは、大当り遊技状態が終了したとき又は変動パターンテーブルが変更されたときに、参照される変動パターンテーブルの変更条件を設定する際に参照される。なお、この明細書において、便宜上、特別図柄の変動パターンテーブルを、単に「変動ＰＴＴＢ」と称する場合がある。同様に、図面においても、特別図柄の変動パターンテーブルを「変動ＰＴＴＢ」と示す場合がある。ただし、変動パターンテーブルＡ～Ｄについては、変動ＰＴＴＢＡ～ＰＴＴＢＤと称さずに、変動パターンテーブルＡ～Ｄと称するものとする。

【１７６３】

図１２６に示されるように、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの変更条件は、時短種別モードに応じて決定される。図１２６に示される「備考」の欄は、分かりやすいように、便宜上、選択図柄コマンドを示したものである。なお、当り種類決定テーブル（図１２５参照）に示されるように、時短種別モードは選択図柄コマンドすなわち特別図柄の結果と対応しているため、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの変更条件は、抽出された特別図柄（より詳しくは第２特別図柄）の図柄乱数値に応じて決定されることとなる。

【１７６４】

図１２６に示される時短開始時変動ＰＴＴＢは、Ａ時短遊技状態に制御されたときに最初に設定される変動ＰＴＴＢである。変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎは、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢが変更される回数を示す。Ａ時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＡ～Ｄのいずれかから通常遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢへの変更は、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎに含まれない。変動ＰＴＴＢ変更条件は、参照される変動ＰＴＴＢを、現在の変動ＰＴＴＢから他の変動ＰＴＴＢに遷移させるための条件であり、変動ＰＴＴＢの変更回数目毎に設定される。変動ＰＴＴＢ変更条件の欄に示される条件回数は、当該区間における特定小当りの導出回数であり、Ａ時短遊技状態における特定小当りの導出回数とは異なる。変更テーブルは、変更後に参照される変動ＰＴＴＢである。

【１７６５】

例えば、時短種別モードが「３」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＡであり、変動ＰＴＴＢ変更回数は２回である。この時短種別モード「３」では変動ＰＴＴＢが２回変更されるが、１回目の変動ＰＴＴＢ変更条件は、最初に設定された変動パターンテーブルＡが参照される区間において特定小当りが１回導出されることであり、変更後に参照される変動ＰＴＴＢは変動パターンテーブルＣである。また、２回目の変動ＰＴＴＢ変更条件は、変動パターンテーブルＣにおいて特定小当りが９８回導出されることであり、変更後に参照される変動ＰＴＴＢは変動パターンテーブルＡである。そして、時短種別モードが「３」の場合、特定小当りの導出回数１００回が時短終了条件の一つであるため（図１２５参照）、Ａ時短遊技状態における特定小当り

の導出回数が１００回になると、Ａ時短遊技状態が終了する。Ａ時短遊技状態が終了すると、参照される変動ＰＴＴＢは、変動パターンテーブルＡから、通常遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブル（以下、単に「通常テーブル」と称する。）に戻る。

【１７６６】

［５－１－３－５．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１２７は、通常テーブルの一例である。図１２８～図１３１は、それぞれ、Ａ時短遊技状態において参照されうる特別図柄の変動パターンテーブルＡ～Ｄの一例である。図１２７～図１３１に示される「備考」の欄は、分かりやすいように、便宜上、表示装置２００７に表示される演出内容を示したものである。図１２７～図１３１に示される各テーブルは、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている。

【１７６７】

メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０に遊技球が入賞したときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１７６８】

メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、演出パターンに応じたコマンドをサブ制御回路１３００に送信する。サブ制御回路１３００が有するサブＣＰＵ２３０１は、受信したコマンドに基づいて、遊技演出にかかる制御を行う。

【１７６９】

図１２７～図１３１に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、第１始動口２１２０又は第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値、保留数、又は／及び演出選択用乱数値等にもとづいて決定される。

【１７７０】

図１２７～図１３１に示される保留数は、特別図柄の始動情報のシフト処理（図９５のＳ２０２２参照）が実行される前の保留数を示す。図１２７～図１３１に示されるように、保留数が１の場合、保留数が２～４の場合と比べて特別図柄の可変表示時間（変動時間）がほぼ倍となっている。このようにすることで、特別図柄の可変表示が途切れてしまうことを抑制でき、興趣の低下を抑制することができる。なお、図１２７～図１３１では、保留数が１の場合、保留数が２～４の場合と比べて特別図柄の変動時間がほぼ倍となっているが、ほぼ倍であることは必須でなく、保留数が少ないほど特別図柄の変動時間が長ければよい。また、保留数２～４の場合、特別図柄の変動時間が共通しているが、これに限られず、例えば、保留数４の場合は保留１～３のいずれの場合よりも特別図柄の変動時間が短くなるようにしてもよい。さらに、例えば、長時間にわたって遊技が行われていなかったパチンコ遊技機において遊技が開始された場合に、１回目の特別図柄の可変表示における変動パターンとして、保留０に対応する変動パターンを設けるようにしてもよい。この保留０に対応する変動パターンにおける変動時間は、保留１に対応する変動パターンにおける変動時間とほぼ同じ時間であってもよいし、保留１に対応する変動パターンにおける変動時間よりも長い時間であってもよいし、保留１に対応する変動パターンにおける変動時間よりも短い時間（ただし、保留２～４に対応する変動パターンにおける変動時間よりも長い方が好ましい）であっもよい。この段落に記載した事項は、後述する第２実施例及び第３実施例においても同様である。

【１７７１】

通常テーブルは、複数の変動ＰＴＴＢのうち、特別図柄の変動時間の平均時間が最も長い。Ａ時短遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ～Ｄは、いずれも、通常テーブルと比べて、特別図柄の変動時間の平均時間が短い。また、Ａ時短遊技状態における特別図柄の変動時間の平均時間は、変動パターンテーブルＣ＜変動パターン

テーブルＢ＜変動パターンテーブルＤ＜変動パターンテーブルＡ、となっている。ただし、変動パターンテーブルＡ～Ｄのいずれか又は全部に、通常テーブルに含まれる変動パターンよりも変動時間が長い変動パターンが含まれていてもよい。例えばこの第１実施例のパチンコ遊技機では、変動パターンテーブルＡ～Ｄの全部に、通常テーブルに含まれる特１通常変動１及び特２通常変動２の変動パターン（例えば、第１特別図柄ゲームの結果がハズレのときに選択されうる０６Ｈ、第２特別図柄ゲームの結果がハズレのときに選択されうる０７Ｈ）よりも変動時間が長い特殊変動の変動パターン（例えば、ＦＡＨ）が含まれている。同様に、特別図柄の平均時間が相対的に短い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＣ）に、特別図柄の平均時間が相対的に長い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ）に含まれる変動ＰＴＴＢよりも変動時間が長い変動パターンが含まれていてもよい。

【１７７２】

なお、図１２８に示される通常テーブルでは、第１特別図柄の可変表示及び第２特別図柄の可変表示のいずれについても、保留数に応じて変動時間が異なる。ただし、通常テーブルが選択される通常遊技状態では正規な遊技態様が左打ちであるため、第２特別図柄の可変表示については、保留数に応じて変動時間を異ならせることは必須でない。

【１７７３】

変動パターンテーブルＡ～Ｄに示されるように、第２特別図柄ゲームの結果が「特定小当り」である場合、例えば、リーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値に応じて、大当りを期待させることが可能なリーチ演出（例えば、変動パターンテーブルＡに示される８２Ｈ１３Ｈに対応する演出）、Ｖ小当りを期待させることが可能なリーチ演出（例えば、変動パターンテーブルＡに示される８２Ｈ１４Ｈに対応する演出）、又は、特定小当りであることを把握可能な変動演出（例えば、変動パターンテーブルＡに示される８２Ｈ１５Ｈに対応する演出）が行われる。

【１７７４】

また、第２特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」であってリーチ演出が行われる場合（例えばリーチ判定用乱数が０～２５のいずれかである場合）、例えば、演出選択用乱数値に応じて、大当りを期待させることが可能なリーチ演出（例えば、変動パターンテーブルＡに示される８２Ｈ１６Ｈに対応する演出）、又は、Ｖ小当りを期待させることが可能なリーチ演出（例えば、変動パターンテーブルＡに示される８２Ｈ１７Ｈに対応する演出）が行われる。

【１７７５】

また、第２特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」であってリーチ演出が行われない場合（例えばリーチ判定用乱数が２６～２５５のいずれかである場合）、例えば、保留数と演出選択用乱数値とに応じて、大当り及びＶ小当りのいずれも期待できない変動演出（例えば、変動パターンテーブルＡに示される８２Ｈ１８Ｈに対応する演出、８２Ｈ１９Ｈに対応する演出、８２ＨＦＡＨに対応する演出、８２Ｈ１ＡＨに対応する演出）が行われる。

【１７７６】

なお、サブＣＰＵ２３０１により実行される演出について、第２特別図柄の結果が「特定小当り」である場合と「ハズレ」である場合とで、共通の演出又は外観で区別することが困難な程度に類似する演出を実行することにより、第２特別図柄の結果が「特定小当り」であるか「ハズレ」であるかを遊技者が把握することができないか又は困難となるようにしてもよい。例えば、変動パターンテーブルＡに示される８２Ｈ１５Ｈに対応する演出を、変動パターンテーブルＡに示される８２Ｈ１８Ｈに対応する演出と同じ演出または外観で区別困難な演出とすることで実現できる。この場合、サブＣＰＵ２３０１は、装飾図柄が停止したときに、「特定小当り」を示す表示態様を表示せずに、ハズレと同様の表示態様を表示するようにするとなおよい。第２特別図柄の結果が「ハズレ」の場合はＶアタッカー２１５２が作動しないのに対し、第２特別図柄の結果が「特定小当り」の場合はＶアタッカー２１５２が作動するが、Ｖアタッカー２１５２の作動時間を短くしたり、表示装置２００７に遊技者の注視を惹きつけることによって、Ｖアタッカー２１５２の作動を

遊技者に意識させないようにすることができる。
【１７７７】
　また、この第１実施例のパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態において参照されうる変動パターンテーブルＡ～Ｄのいずれにも、第２特別図柄ゲームの結果が「特定小当り」であるときに実行可能な特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ１Ｈ）が含まれている。この特定変動の変動パターンは、Ａ時短遊技状態において、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更される第２特別図柄ゲーム（すなわち、特別図柄ゲームの結果が導出されると、参照される変動ＰＴＴＢが変更される第２特別図柄ゲーム）において選択される変動パターンであり、変動時間が例えば２５００（ｍｓ）の一定時間に設定されている。そして、特定変動の変動パターンで特別図柄ゲームが実行される場合、サブＣＰＵ２３０１は、参照される変動ＰＴＴＢが変更される可能性があることを遊技者に報知する報知演出を行う。このようにすることで、表示制御回路２３０４が備える画像データＲＯＭに記憶されている画像データの容量、及び、音声制御回路２３０５が備える音声データＲＯＭに記憶されている音声データの容量を徒に増やす必要がない。そのため、制御負荷を徒に増大させることなく、参照される変動ＰＴＴＢの変更を遊技者に報知する報知演出等を行うことが可能となる。上記の報知演出は、表示装置２００７において行われる報知演出であってもよいし、ＬＥＤ群２０４６（図８８参照）の発光態様による報知演出であってもよい。
【１７７８】
　なお、特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ１Ｈ）は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更されることとなる特別図柄ゲームに限り選択され、それ以外の通常の特別図柄ゲームでは、図１２７～図１３１に示されるように選択されないようになっている。ただし、これに限られず、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更されることとなる特別図柄ゲーム以外の通常の特別図柄ゲーム（例えば、ハズレが導出される特別図柄ゲーム）においても、例えば演出選択用乱数値に応じて選択されるようにすることで、所謂ガセの報知演出が行われるようにしてもよい。
【１７７９】
　次に、上記の報知演出の演出例について、図１３２を参照して説明する。図１３２は、表示装置２００７（図８７参照）の表示領域においてサブＣＰＵ２３０１により実行される報知演出の一例を示す図である。
【１７８０】
　図１３２では、馬と鳥の短距離走の結果に応じて、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続されるか変更されるかを示唆している。例えば、遊技者自身が演出ボタン５４（図１参照）を操作することにより、推しのキャラクタ（図１３２では馬又は鳥）を選択する。図１３２では、推しのキャラクタとして鳥が選択されたものとして説明する。すなわち、馬と鳥との競争が行われ、推しのキャラクタである鳥が勝利すると、遊技者に有利な結果（すなわち、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続すること）となる。
【１７８１】
　また、図１３２に示されるように、表示装置２００７（図８７参照）の表示領域の左下方には、例えば三列の装飾図柄が表示されている。この三列の装飾図柄は、主として可変表示される特別図柄（例えば、通常遊技状態であれば第１特別図柄、時短遊技状態であれば第２特別図柄）と同期して、サブＣＰＵ２３１０の制御による変動表示が行われる。
【１７８２】
　図１３２（ａ）では、馬と鳥とがスタート地点に立ち、競争に入る準備をしている態様が示されている。図１３２（ｂ）では、馬と鳥との競争が開始され、一進一退の攻防が行われていることを示している。図１３２（ａ）及び（ｂ）では、三列の装飾図柄の全部が下向きの矢印で示されている。なお、図１３２において、下向きの矢印は、装飾図柄が変動表示していることを示す。
【１７８３】
　図１３２（ｃ）は、鳥が馬に勝利したことを示している。また、装飾図柄は、変動表示されていた三列の装飾図柄が順に停止（この時点では確定表示される前の仮停止）した結

果として、特別図柄ゲームの結果がハズレであることを示す表示態様（例えば、左図柄が「２」、右図柄が「０」、中図柄が「１」）が表示されている。

【１７８４】

図１３２（ｃ）が表示された後、図１３２（ｄ）が表示される。上述のとおり、ここでは推しのキャラクタが鳥であるため、図１３２（ｄ）に示されるように、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続することを示す確定演出が行われる。また、装飾図柄は、特別図柄ゲームの結果がハズレであることを示す表示態様（例えば、左図柄が「２」、右図柄が「０」、中図柄が「１」）が確定表示される。

【１７８５】

一方、図１３２（ｅ）は、推しのキャラクタである鳥で敗北したことを示している。推しのキャラクタである鳥の敗北が確定すると、遊技者に有利な結果とならず、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢの変更（移行）が示唆される。ただし、図１３２（ｅ）の段階では、推しのキャラクタである鳥の敗北がまだ確定しておらず、鳥が復活勝利する場合がある。また、装飾図柄は、変動表示されていた三列の装飾図柄が順に停止（この時点では確定表示される前の仮停止）した結果として、特別図柄ゲームの結果が特定小当りであることを示す表示態様（例えば、左図柄が「２」、右図柄が「移行」、中図柄が「２」）が表示される。

【１７８６】

図１３２（ｅ）が表示された後、例えば図１３２（ｆ）が表示されると鳥の敗北が確定する。また、装飾図柄は、特別図柄ゲームの結果が特定小当りであることを示す表示態様（例えば、左図柄が「２」、右図柄が「移行」、中図柄が「２」）が確定表示される。

【１７８７】

一方、図１３２（ｅ）が表示された後、例えば図１３２（ｇ）に示されるように、敗北した鳥が覚醒すると、鳥の逆転勝利となる。図１３２（ｇ）では図示されていないが、例えば、敗北した鳥が、勝利した馬を蹴飛ばして、自らが勝利した者であることをアピールする演出画像が表示されると、鳥が逆転勝利したことを把握しやすい。また、装飾図柄は、仮停止した状態から再び変動表示が開始される。そして、鳥が逆転勝利すると、図１３２（ｇ）から図１３２（ｄ）に進み、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続することを示す確定演出が行われる。また、装飾図柄は、特別図柄ゲームの結果がハズレであることを示す表示態様（例えば、左図柄が「２」、右図柄が「０」、中図柄が「１」）が確定表示される。

【１７８８】

このように、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続される場合及び変更される場合のいずれであっても、図１３２（ａ）及び図１３２（ｂ）において共通する演出（キャラクタ演出、装飾図柄の変動表示による演出）が行われる。この共通の演出が行われると、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢの継続に関して遊技者を注視させることができ、遊技興趣を高めることができる。

【１７８９】

また、図１３２（ｂ）から、図１３２（ｃ）に進むか図１３２（ｅ）に進むかの分岐があり、この分岐は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続されるか変更されるかの第一関門となる。そのため、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢの継続に関して遊技者を注視させることができ、遊技興趣を高めることができる。

【１７９０】

第一関門を突破して図１３２（ｃ）に進むと、その後、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続されることを示す表示演出が行われ（図１３２（ｄ）参照）、装飾図柄もハズレを示す表示態様で確定表示される。一方、図１３２（ｅ）に進んだ場合は、図１３２（ｅ）から、第１３２（ｆ）に進むか図１３２（ｇ）に進むかの分岐があり、この分岐は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続されるか変更されるかの第二関門となる。そのため、推しのキャラクタが敗北する演出（図１３２（ｅ）参照）が行われたとしても、遊技者をただちに落胆させるのではなく、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢの継続に対し

て期待感を与え続けることができ、興趣を高めることができる。
【１７９１】
図１３２（ｅ）から図１３２（ｆ）に進むと、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが移行されることを示す表示演出が行われ、遊技者に残念な結果となる。装飾図柄も特定小当りを示す表示態様で確定表示される。一方、図１３２（ｅ）から図１３２（ｇ）に進むと、その後、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続されることを示す表示演出が行われ（図１３２（ｄ）参照）、特定小当りを示す表示態様で仮停止していた装飾図柄の変動表示も再開される。
【１７９２】
なお、図１３２では、遊技者が推しのキャラクタを選択できるように構成されているが、これは必須でなく、予め決められた特定のキャラクタが勝利すると、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続し、予め決められた特定のキャラクタが敗北すると、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更されるようにしてもよい。
【１７９３】
また、図１３２では、参照される変動ＰＴＴＢが変更されるか否かを、キャラクタ演出（図１３２ではキャラクタどうしの戦い（例えば短距離走）の結果）と装飾図柄の変動演出との両方によって示唆しているが、これは必須でない。例えば、参照される変動ＰＴＴＢが変更されるか否かを、キャラクタ演出では示唆せず、装飾図柄の変動表示で示唆するようにしてもよい。このような場合であっても、三つの装飾図柄のうち最後に停止される装飾図柄が停止するまで（例えば、図１３２（ｃ）又は（ｅ）に示されるように装飾図柄が仮停止するまで）は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続される場合と変更される場合とで共通する演出を行うことができ、興趣を高めることができる。
【１７９４】
また、図１３２では、特別図柄ゲームの結果がハズレの場合、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが継続することを示す確定演出（図１３２（ｄ）参照）が行われるが、これは必須でなく、少なくとも、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更される場合に、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更されることを遊技者に把握させることができる演出（例えば図１３２（ｆ）のような演出）が行われれば良い。
【１７９５】
［５－１－４．主制御処理］
次に、主制御回路２２００のメインＣＰＵ２２０１により実行される各種処理（各種モジュール）について説明する。第１実施例のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行される各種処理は、特別図柄可変表示開始処理（図９５参照）のＳ２０２６で行われる特別図柄の変動パターン決定処理、及び、特別図柄遊技終了処理（図９８参照）のＳ２０７１で行われる時短管理処理が、第３のパチンコ遊技機と異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄の変動パターン決定処理、及び、時短管理処理について説明し、メインＣＰＵ２２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。
【１７９６】
［５－１－４－１．特別図柄の変動パターン決定処理］
図１３３は、第３のパチンコ遊技機において実行される特別図柄可変表示開始処理（図９５参照）に代えて、第１実施例のパチンコ遊技機において実行される特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。図１３３に示される特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６Ａ）では、図９５に示される特別図柄の変動パターン決定処理で実行される既存の処理に加えて、後述の特定変動パターン決定処理が実行される。
【１７９７】
図１３４は、第１実施例のパチンコ遊技機において実行される特定変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。この特定変動パターン決定処理は、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６Ａ）の実行中にサブルーチンとして呼び出される処理であって、図９５に示される特別図柄の変動パターン決定処理で実行される既存の処理を一

旦行った後に、所定の条件を満たしている場合（例えば、後述のＳ２２０１、Ｓ２２０２、Ｓ２２０４がいずれもＹＥＳ判定の場合）は、特別図柄のパターンを、上述の特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ１Ｈ）に決定しなおす処理である。

【１７９８】

図１３４に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理において、先ず、特定小当りに当選したか否かを判定する（Ｓ２２０１）。特定小当りに当選したと判定された場合（Ｓ２２０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２０２に移す。一方、特定小当りに当選していないと判定された場合（Ｓ２２０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１７９９】

Ｓ２２０２において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きいか否かを判定する。変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きいと判定された場合（Ｓ２２０２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２２０３に移す。一方、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きくないと判定された場合（Ｓ２２０２がＮＯ判定の場合）、すなわち、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０の場合、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１８００】

Ｓ２２０３において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当り区間回数に１を加算する。すなわち、Ｓ２２０３の処理は、特定小当り区間回数を計数する処理である。特定小当り区間回数は、当該区間において特定小当りに当選した回数である。例えば、Ａ時短遊技状態において、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＡである場合、この変動パターンテーブルＡが参照される間に特定小当りに当選した回数が、特定小当り区間回数に相当する。また、Ａ時短遊技状態において、参照される変動ＰＴＴＢが例えば変動パターンテーブルＣに変更された場合、変更後の変動パターンテーブルＣが参照される間において特定小当りに当選した回数も、特定小当り区間回数に相当する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２０３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２０４に移す。

【１８０１】

Ｓ２２０４において、メインＣＰＵ２２０１は、条件回数と特定小当り区間回数とが同じ回数であるか否かを判定する。条件回数と特定小当り区間回数とが同じ回数であると判定された場合（Ｓ２２０４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２０５に移す。一方、条件回数と特定小当り区間回数とが同じ回数でないと判定された場合（Ｓ２２０４がＮＯ判定の場合）、すなわち条件回数よりも特定小当り区間回数の方が小さい場合、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１８０２】

Ｓ２２０５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターンを、特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ１Ｈ）に選択決定する。この特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ１Ｈ）は、上述したとおり、第２特別図柄ゲームの結果が特定小当りである場合に実行される変動時間が一定時間（例えば５０００（ｍｓ））の変動パターンである。このように、所定の条件を満たしている場合（例えば、後述のＳ２２０１、Ｓ２２０２、Ｓ２２０４がいずれもＹＥＳ判定の場合）に、特別図柄の変動パターンが特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ１Ｈ）に選択決定されるようにすることにより、複数の変動パターンテーブルＡ～Ｄのうちいずれの変動ＰＴＴＢが参照されている場合であっても、サブＣＰＵ２３０１により、共通の演出として、変動ＰＴＴＢが変更されることを報知する演出を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２０５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２０６に移す。ただし、変動ＰＴＴＢが変更されることを報知する演出は、複数の変動パターンテーブルＡ～Ｄに共通する演出であることは必須でない。

【１８０３】

Ｓ２２０６において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更フラグをオンにする

。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２０６の処理を実行すると、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１８０４】

［５－１－４－２．時短管理処理］

図１３５は、第３のパチンコ遊技機において特別図柄遊技終了処理（図９８参照）のＳ２０７１で行われる時短管理処理に代えて、第１実施例のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【１８０５】

図１３５に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、時短管理処理において、先ず、時短フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２２１１）。時短フラグがオフであると判定されるのは、大当り遊技状態が終了したとき、及び、通常遊技状態の場合である。時短フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２２１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２１２に移す。一方、時短フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２２１１がＮＯ判定の場合）、すなわち時短フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２１６に移す。

【１８０６】

Ｓ２２１２において、メインＣＰＵ２２０１は、時短種別モードが「０」より大きいか否かを判定する。時短種別モードは、大当り遊技状態が終了したときに設定されるため、大当り遊技状態が終了したときはＳ２２１２がＹＥＳ判定され、通常遊技状態ではＳ２２１２がＮＯ判定される。時短種別モードが「０」より大きいと判定された場合（Ｓ２２１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２１３に移す。一方、時短種別モードが「０」より大きくないと判定された場合（Ｓ２２１２がＮＯ判定の場合）、すなわち時短種別モードが「０」の場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短管理処理を終了する。

【１８０７】

Ｓ２２１３において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２１３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２１５に移す。

【１８０８】

Ｓ２２１５において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理を行う。変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理の詳細については、図１３６を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２１５の処理を実行すると、時短管理処理を終了する。

【１８０９】

Ｓ２２１６において、メインＣＰＵ２２０１は、時短継続判定処理を行う。この時短継続判定処理は、Ａ時短遊技状態において行われる処理である。時短継続判定処理の詳細については、図１３７を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２１６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２１７に移す。

【１８１０】

Ｓ２２１７において、メインＣＰＵ２２０１は、時短終了フラグがオンであるか否かを判定する。時短終了フラグは、後述の時短継続判定処理（図１３７参照）においてセットされうるフラグである。時短終了フラグがオンである場合（Ｓ２２１７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２１８に移す。一方、時短終了フラグがオンでない場合（Ｓ２２１７がＮＯ判定の場合）、すなわち時短終了フラグがオフの場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２２０に移す。

【１８１１】

Ｓ２２１８において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオフにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２１８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２１９に移す。

【１８１２】

Ｓ２２１９において、メインＣＰＵ２２０１は、選択テーブルを初期化する。この処理は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢを、通常テーブルに戻す処理である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２１９の処理を実行すると、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１８１３】
　Ｓ２２２０において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当り当選フラグがオンであるか否かを判定する。特定小当り当選フラグは、後述の時短継続判定処理（図１３７参照）においてセットされうるフラグである。特定小当り当選フラグがオンである場合（Ｓ２２２０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２２１に移す。一方、特定小当り当選フラグがオンでない場合（Ｓ２２２０がＮＯ判定の場合）、すなわち特定小当り当選フラグがオフの場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短管理処理を終了する。
【１８１４】
　Ｓ２２２１において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理を行う。変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理の詳細については、図１３８を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２２１の処理を実行すると、時短管理処理を終了する。
【１８１５】
［５－１－４－３．変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理］
　図１３６は、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理の一例を示すフローチャートである。変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理は、上述したように、時短管理処理（図１３５参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出され、変動ＰＴＴＢ変更条件テーブル（図１２６参照）を参照して、各種設定を行う処理である。
【１８１６】
　図１３６に示されるように、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２２３１において、時短種別モードに応じて、時短開始時変動ＰＴＴＢを設定する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２３１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２３２に移す。
【１８１７】
　Ｓ２２３２において、メインＣＰＵ２２０１は、時短種別モードに応じて、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎを設定する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２３２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２３３に移す。
【１８１８】
　Ｓ２２３３において、メインＣＰＵ２２０１は、時短種別モードに応じて、変動ＰＴＴＢ変更条件を設定する。変動ＰＴＴＢ変更条件テーブル（図１２６参照）を参照して説明したように、変動ＰＴＴＢ変更条件は、参照される変動ＰＴＴＢを、現在の変動ＰＴＴＢから他の変動ＰＴＴＢに遷移させるための条件である。このＳ２２３３では、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎの初期値、すなわちＳ２２３２において設定された変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎに対応する条件が設定される。例えば、時短種別モード「３」であれば、Ｎ＝２に対応する変動ＰＴＴＢ変更条件が設定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２３３の処理を実行すると、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理を終了する。
【１８１９】
［５－１－４－４．時短継続判定処理］
　図１３７は、時短継続判定処理の一例を示すフローチャートである。時短継続判定処理は、上述したように、時短管理処理（図１３５参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。この時短継続判定処理は、Ａ時短遊技状態を継続するか否かを判定する処理である。
【１８２０】
　図１３７に示されるように、時短継続判定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２２４５において、特定小当りが導出されたか否かを判定する。特定小当りが導出されたと判定された場合（Ｓ２２４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２４２に移す。一方、特定小当りが導出されていないと判定された場合（Ｓ２２４１がＮＯ判定の場合）、すなわち大当り、Ｖ小当り又はハズレが導出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短継続判定処理を終了する。
【１８２１】
　Ｓ２２４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当り総回数に１を加算する。す

なわち、Ｓ２２４２の処理は、特定小当り総回数を計数する処理である。特定小当り総回数は、特定小当り区間回数とは異なり、Ａ時短遊技状態に制御されてから、このＡ時短遊技状態が終了するまでの間に導出された特定小当りの回数が相当する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２４３に移す。

【１８２２】

Ｓ２２４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了設定処理（図１０３のＳ２１４２参照）において設定された時短終了条件と、特定小当り総回数とが同じであるか否かを判定する。設定された時短終了条件と特定小当り総回数とが同じであると判定された場合（Ｓ２２４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２４４に移す。一方、設定された時短終了条件と特定小当り総回数とが同じでないと判定された場合（Ｓ２２４３がＮＯ判定の場合）、すなわち特定小当り総回数が時短終了条件を満たしていない場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２２４５に移す。

【１８２３】

Ｓ２２４４において、メインＣＰＵ２２０１は、時短終了フラグをオンにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２４４の処理を実行した後、時短継続判定処理を終了する。

【１８２４】

Ｓ２２４５において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当り当選フラグをオンにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２４５の処理を実行した後、時短継続判定処理を終了する。

【１８２５】

［５－１－４－５．変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理］

図１３８は、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理の一例を示すフローチャートである。変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理は、上述したように、時短管理処理（図１３５参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。この変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理は、Ａ時短遊技状態において、変動ＰＴＴＢ変更条件が成立した場合に、参照する特別図柄の変動ＰＴＴＢを変更する処理である。

【１８２６】

図１３８に示されるように、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理において、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２２５１において、変動ＰＴＴＢ変更フラグがオンであるか否かを判定する。変動ＰＴＴＢ変更フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２５２に移す。一方、変動ＰＴＴＢ変更フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２２５１がＮＯ判定の場合）、すなわち変動ＰＴＴＢ変更フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理を終了する。

【１８２７】

Ｓ２２５２において、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを変更する。変動ＰＴＴＢの変更は、設定された変動ＰＴＴＢ変更条件に基づいて行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２５２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２５３に移す。

【１８２８】

Ｓ２２５３において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当り区間回数をリセットする。参照される変動ＰＴＴＢが変更された後、あらためて特定小当り区間回数を計数するためである。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２５３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２５４に移す。

【１８２９】

Ｓ２２５４において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎから１減算する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２５４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２５５に移す。

【１８３０】

Ｓ２２５５において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きいか否かを判定する。変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きいと判定された場合（Ｓ２２

５５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２２５６に移す。一方、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きくないと判定された場合（Ｓ２２５５がＮＯ判定の場合）、すなわち、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０の場合、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理を終了する。

【１８３１】

Ｓ２２５６において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件を設定する。ここで設定される変動ＰＴＴＢ変更条件は、Ｓ２２５４において１減算された後の変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎに対応する条件が設定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２３３の処理を実行すると、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理を終了する。

【１８３２】

［５－１－５．参照される変動ＰＴＴＢの遷移］

次に、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの遷移について説明する。図１３９は、時短種別モード別に、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの遷移の一例を示す図である。なお、図１３９において、便宜上、変動パターンテーブルＡ～Ｄを、それぞれ、単にテーブルＡ～Ｄと示している。

【１８３３】

図１３９に示されるように、時短種別モードが「１」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＡである。時短種別モード「１」では、参照される変動ＰＴＴＢが遷移せず、特定小当りが１回導出されるとＡ時短遊技状態が終了する。Ａ時短遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態では、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルＡで遊技が進行し、特定小当りが例えば１回導出されると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。

【１８３４】

時短種別モードが「２」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＢである。この変動パターンテーブルＢを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが８回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＢから例えば変動パターンテーブルＡに変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわちＡ時短遊技状態において特定小当りが１０回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態の開始時は、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に中位の変動パターンテーブルＢで遊技が進行し、この変動パターンテーブルＢが参照される区間において特定小当りが例えば８回導出されると、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ）で遊技が進行することとなる。その後、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。

【１８３５】

時短種別モードが「３」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＡである。この変動パターンテーブルＡを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが１回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから例えば変動パターンテーブルＣに変更する。この変動パターンテーブルＣを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが９８回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＣから例えば変動パターンテーブルＡに変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわちＡ時短遊技状態において特定小当りが１００回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから通常テーブルに戻

す。すなわち、Ａ時短遊技状態の開始時は変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルＡで遊技が進行し、この変動パターンテーブルＡが参照される区間において特定小当りが例えば１回導出されると、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に速い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＣ）で遊技が進行することとなる。そして、この変動パターンテーブルＣが参照される区間において特定小当りが例えば９８回導出されると、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ）で遊技が進行することとなる。その後、Ａ時短遊技状態の終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。なお、Ａ時短遊技状態において大当り遊技状態に制御されずに特定小当りが１００回導出されることは現実的ではないため、時短種別モード「３」では、実質的に大当り遊技状態に制御されることが確約される。

【１８３６】

時短種別モードが「４」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＡである。この変動パターンテーブルＡを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが７回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから例えば変動パターンテーブルＣに変更する。この変動パターンテーブルＣを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが２回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＣから例えば変動パターンテーブルＡに変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわちＡ時短遊技状態において特定小当りが１０回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態の開始時は変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルＡで遊技が進行し、この変動パターンテーブルＡが参照される区間において特定小当りが例えば７回導出されると、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に速い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＣ）で遊技が進行することとなる。そして、この変動パターンテーブルＣが参照される区間において特定小当りが例えば２回導出されると、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ）で遊技が進行することとなる。その後、Ａ時短遊技状態の終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。

【１８３７】

時短種別モードが「５」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＤである。この変動パターンテーブルＤを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが１回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＤから例えば変動パターンテーブルＣに変更する。この変動パターンテーブルＣを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが８回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＣから例えば変動パターンテーブルＡに変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわちＡ時短遊技状態において特定小当りが１０回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態の開始時は変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に中位に位置する変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＤ）で遊技が進行し、この変動パターンテーブルＤが参照される区間において特定小当りが例えば１回導出されると、遊技の進行速度が相対的に速い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＣ）で遊技が進行することとなる。そして、この変動パターンテーブルＣが参照される区間において特定小当りが例えば８回導出されると、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ）で遊技

が進行することとなる。その後、Ａ時短遊技状態の終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。

【１８３８】

時短種別モードが「６」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＣである。この変動パターンテーブルＣを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが９９回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＣから例えば変動パターンテーブルＡに変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわちＡ時短遊技状態において特定小当りが１００回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態の開始時は変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に速い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＣ）で遊技が進行し、この変動パターンテーブルＣが参照される区間において特定小当りが例えば９９回導出されると、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ）で遊技が進行することとなる。その後、Ａ時短遊技状態の終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。なお、Ａ時短遊技状態において大当り遊技状態に制御されずに特定小当りが１００回導出されることは現実的ではないため、時短種別モード「３」では、実質的に大当り遊技状態に制御されることが確約される。

【１８３９】

［５－１－６．第５のパチンコ遊技機の作用効果、拡張例等］

上述の第５のパチンコ遊技機によれば、特定小当りの導出回数をトリガとして変動パターンテーブルは切り替えられるため、遊技者は変動パターンテーブルの切り替えに注視して遊技を行うことが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能となる。しかも、変動ＰＴＴＢ変更条件は時短遊技状態の種別に応じて異なるため、遊技者は、現在の時短遊技状態がいずれの時短遊技状態であるかを予測しながら遊技を行うこととなり、興趣を高めることが可能となる。特に、時短遊技状態の種別にかかわらず時短性能が同じであるため、外観では、いずれの時短遊技状態であるかを遊技者が判別することができないか又は困難であることから、より一層、興趣を高めることが可能となる。後述する第２実施例及び第３実施例においても同様である。

【１８４０】

なお、時短遊技状態の種別にかかわらず時短性能を同じとすることは必須でなく、外観で把握できない程度であれば、時短遊技状態の種別に応じて時短性能を異ならせてもよい（例えば、普通電動役物２１４６（図８７参照）の開放時間の割合を異ならせる等）。また、いずれの時短遊技状態であるかを外観で把握することができないか又は困難とするために、サブＣＰＵ２３０１により実行される演出についても、時短遊技状態の種別を把握できないか又は困難となるように、同じ演出又はほぼ同じ演出とすることが好ましい。後述する第２実施例及び第３実施例でも同様である。

【１８４１】

また、時短遊技状態の終了タイミングが近くなると変動パターンテーブルＡが選択されうるようにすることで、遊技の進行を遅くすることができ、時短遊技状態の滞在時間を極力長くすることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。後述する第２実施例及び第３実施例においても同様である。

【１８４２】

また、時短遊技状態を終了させる契機となりうる特定小当りの導出回数が相対的に大きい時短遊技状態（例えば、時短種別モード「３」又は「６」に対応するＡ時短遊技状態）では、変動パターンテーブルＡ～Ｄのなかで変動時間の平均時間が相対的に短い変動パターンテーブルＣが選択されるため、遊技の進行を速くすることができ、ひいては大当り遊技状態に速い段階で制御される可能性が高くなり、興趣を高めることが可能となる。後述

する第２実施例及び第３実施例においても同様である。
【１８４３】
　また、時短遊技状態を終了させる契機となりうる特定小当りの導出回数が時短遊技状態の種別に応じて異なりうるようにすることで、時短遊技状態の終了にかかわる特定小当りの導出に対して遊技者を注視させることができ、興趣を高めることが可能となる。特に、特定小当りの導出は、時短遊技状態の終了のみならず、変動パターンの切り替えにもかかわるため、より一層興趣を高めることが可能となる。後述する第２実施例及び第３実施例においても同様である。
【１８４４】
　また、特定小当りの導出回数に応じて変動パターンを切り替えることで、変動パターンの切り替えに様々なバリエーションを持たせることができ、しかも特定小当りの導出といった予測できない結果を契機として変動パターンが切り替えられるため、遊技の興趣をより一層高めることが可能となる。後述する第２実施例及び第３実施例においても同様である。
【１８４５】
　また、実質的に次回の大当り遊技状態が確約される時短種別モード「３」に対応するＡ時短遊技状態及び時短種別モード「６」に対応するＡ時短遊技状態のうち少なくともいずれかのＡ時短遊技状態では、特定小当りの導出回数にかかわらず、常に、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に速い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＣ）で遊技が進行するようにしてもよい。このようにすることで、時短種別モード「１」に対応するＡ時短遊技状態時短及び時短種別モード「２」に対応するＡ時短遊技状態と比べて遊技の進行が早くなることから遊技者に特別感を与えることができ、ひいては、実質的に次回の大当り遊技状態が確約される時短種別モード「３」に対応するＡ時短遊技状態に制御されていることを遊技者に把握させることが可能となり、興趣を高めることができる。
【１８４６】
　また、実質的に次回の大当り遊技状態が確約される時短種別モード「３」に対応するＡ時短遊技状態及び時短種別モード「６」に対応するＡ時短遊技状態のうち少なくともいずれかのＡ時短遊技状態では、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に速い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＣ）で、常に遊技が進行するようにしてもよい。この場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢが例えば変動パターンテーブルＣであり、実質的に成立する可能性がほぼない特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件（例えば、特定小当り９９回導出）が成立するか、大当り又はＶ小当りが導出されたことによって大当り遊技状態に制御されるまで、変動パターンテーブルＣを参照して特別図柄の変動パターンが選択されるようにしてもよい。
【１８４７】
　また、特別図柄ゲームの結果が導出されると変動ＰＴＴＢ変更条件が成立することとなる特別図柄ゲームの実行中において、サブＣＰＵ２３０１は、参照される変動ＰＴＴＢが変更されることを報知する変動ＰＴＴＢ変更報知演出を実行する。例えば、時短種別モードが「５」の場合であれば、変動パターンテーブルＤを参照して変動パターンが決定される区間において１回目の特定小当りが導出されるときの特別図柄ゲーム、及び、変動パターンテーブルＣを参照して変動パターンが決定される区間において８回目の特定小当りが導出されるときの特別図柄ゲームにおいて、上記の報知演出が実行される。後述する第２実施例及び第３実施例においても、同様に、変動ＰＴＴＢ変更報知演出を実行することが好ましい。
【１８４８】
　上記の報知演出は、変動パターンテーブルＰＴ変更条件が成立することとなる特別図柄ゲームの全部において行うことは必須でなく、例えば、最後の変動パターンテーブルＰＴ変更条件が成立した場合等、特定のタイミングでのみ行うようにしてもよい。例えば、時短種別モード「３」に対応するＡ時短遊技状態において、変動パターンテーブルＡから変

動パターンテーブルＣに変更される場合、及び、変動パターンテーブルＣから変動パターンテーブルＡに変更される場合、の両方で報知演出を行うことは必須でなく、例えば、変動パターンテーブルＡから変動パターンテーブルＣに変更される場合には報知演出を行わず、変動パターンテーブルＣから変動パターンテーブルＡに変更される場合には報知演出を行うようにしてもよい。後述する第２実施例及び第３実施例においても同様である。

【１８４９】

上記の報知演出は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更される第２特別図柄ゲームにおいてメインＣＰＵ２２０１により特定の変動パターン（例えば、Ｆ１Ｈ）を選択し、この特定の変動パターンに対応する演出として実行されるようにしているが、特定の変動パターンに対応する演出として実行されることは必須でない。例えば、特定の変動パターンを設けずに、メインＣＰＵ２２０１は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更される第２特別図柄ゲームであったとしても従来と同様に当り判定処理の結果等に応じて変動パターンを選択し、サブＣＰＵ２３０１は、選択された変動パターンに対応する演出とは別に、例えば付加演出として、変動パターンテーブルＡ～Ｄに共通する報知演出を実行してもよい。このような場合であっても、参照される変動パターンテーブルにかかわらず、共通の報知演出が実行されるため、表示制御回路２３０４が備える画像データＲＯＭに記憶されている画像データの容量、及び、音声制御回路２３０５が備える音声データＲＯＭに記憶されている音声データの容量を徒に増やす必要がない。このように、選択された変動パターンに対応する演出とは別に、変動パターンテーブルＡ～Ｄに共通する報知演出を実行する場合の具体例として、例えば、表示装置２００７では変動パターンに対応する演出が行われ、これとは別に、ＬＥＤ群２０４６（図８８参照）の発光態様により報知演出を行う態様が相当する。ただし、報知演出の態様はこれに限られないことは言うまでもない。後述する第２実施例及び第３実施例においても同様である。

【１８５０】

上記の報知演出は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更される第２特別図柄ゲームにおいて実行されるが、変更後の変動ＰＴＴＢに応じて異なる報知演出が実行されるようにしてもよい。例えば、変更後の変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＣである場合、サブＣＰＵ２３０１は、変更後の変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＡである場合よりも、遊技者に期待感を与えうる報知演出を実行するような場合が相当する。このようにすることで、変更後の変動ＰＴＴＢに対する期待感を遊技者に与えることができ、興趣を高めることが可能となる。さらに、変更後の変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＡであったとしても、変更後の変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＣであるかのような演出や、変更後の変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＣであったとしても、変更後の変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＡであるかのような演出を行うようにしてもよい。後述する第２実施例及び第３実施例においても同様である。

【１８５１】

また、特別図柄ゲームの結果が導出されると時短終了条件が成立することとなる特別図柄ゲームの実行中において、サブＣＰＵ２３０１は、時短遊技状態が終了することを示す時短終了報知演出を実行するようにしてもよい。後述する第２実施例及び第３実施例においても、時短終了報知演出を実行するようにしてもよい。

【１８５２】

また、特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」であることに基づく大当り遊技状態の終了後、特定小当りが１回導出されただけでＡ時短遊技状態が終了するのは、Ａ時短遊技状態開始時に変動パターンテーブルＡに設定される時短種別モードが「１」の場合のみである。そのため、Ａ時短遊技状態に設定される変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＡ以外である場合（時短種別モードが「２」、「５」の場合）、遊技者は、特定小当りが１回導出されただけでＡ時短遊技状態が終了してしまうのではなく、特定小当りが１０回導出するまでＡ時短遊技状態が継続することを把握できる。

【１８５３】

また、報知演出が行われて特定小当りが導出された後、参照される変動ＰＴＴＢが変動

パターンテーブルＡに変更されると、Ａ時短遊技状態の終了が近いことを遊技者が把握することができる。そのため、参照される変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＡに変更された後の特別図柄ゲームにおいて、遊技者は、Ａ時短遊技状態が終了するよりも先に大当り又はＶ小当りが導出されることを願って遊技を実行することとなり、興趣を高めることができる。さらに、Ａ時短遊技状態が終了に近付いたときに、参照される変動ＰＴＴＢを変動パターンテーブルＡに変更することにより、特別図柄の変動時間の平均時間が長くなるため、Ａ時短遊技状態の終了を遅らせることができ、興趣の低下を抑制できる。

【１８５４】

ところで、第２特別図柄ゲームの結果が大当りである場合、Ｖ入賞検出を経ることなく大当り遊技状態に制御されることから、遊技者は、Ａ時短遊技状態の終了条件を把握することができる。しかもこの場合、Ａ時短遊技状態の終了条件は特定小当りが１００回導出されることであるから、実質的にＡ時短遊技状態が終了する前に大当り遊技状態に制御されることがほぼ確約されている。そのため、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢを、特別図柄の変動時間の平均時間が相対的に短い変動パターンテーブルＣとすることで、遊技の進行速度を速めて早い段階で大当り遊技状態に制御されるようにし、興趣が高められるようにしている。

【１８５５】

このように、第１実施例のパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態の終了時期が毎回異なりうるなかで、参照される変動ＰＴＴＢを変更していくことで、Ａ時短遊技状態の終了時期を遊技者に予測させることが可能となり、遊技興趣を高めることができる。特に、これまでのように、時短遊技状態の終了時期があらかじめ決定されている状態で、あらかじめ決められた変動ＰＴＴＢを参照して特別図柄ゲームが実行されるのではなく、時短遊技状態の終了時期が決定されていないなかで、参照される変動ＰＴＴＢを遷移させていくことによりＡ時短遊技状態の終了タイミングを予測させるといった、スリリングに満ちた時短遊技状態による遊技を行うことが可能となる。

【１８５６】

また、第１実施例のパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態が相対的に早い段階で終了する時短種別モード「１」、及び、実質的に大当り遊技状態に制御されるまでＡ時短遊技状態に制御される時短種別モード「３」、のいずれにおいても、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＡである。そのため、Ａ時短遊技状態の開始時に、特別図柄の変動パターンから時短種別モードを判別することができないか又は困難である。よって、大当り遊技状態の終了後、時短種別モード「１」に基づくＡ時短遊技状態に制御されたとしても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１８５７】

なお、第１実施例のパチンコ遊技機では、上述したようにＣ時短遊技状態を搭載していないが、例えば、複数のＣ時短当りを設けるようにしてもよい。この場合、複数のＣ時短当りのいずれかに当選した場合、例えば、選択図柄コマンドに応じて、時短種別モード、及び、Ｃ時短当りの導出にかかわる時短終了条件を決定するようにしてもよい。また、第１実施例のパチンコ遊技機では、例えばＡ時短遊技状態において特定小当りの導出回数に応じて、選択される変動ＰＴＴＢを遷移させるようにしたが、これに限られず、いずれかの時短遊技状態においてＣ時短当りの導出回数に応じて、選択される変動ＰＴＴＢを遷移させるようにしてもよい。後述する第２実施例及び第３実施例でも同様である。

【１８５８】

また、第１実施例のパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態において、選択される変動ＰＴＴＢを遷移させるようにしたが、これに限られず、Ｂ時短遊技状態において、選択される変動ＰＴＴＢを遷移させるようにしてもよいし、Ｃ時短遊技状態において、繊維される変動ＰＴＴＢを遷移させるようにしてもよい。後述する第２実施例及び第３実施例でも同様である。

【１８５９】

なお、第１の実施例では、Ａ時短遊技状態において最後に参照される変動ＰＴＴＢは、

いずれの時短種別モードであっても変動パターンテーブルＡであるが、これに限られず、他の変動ＰＴＴＢであってもよい。例えば、変動時間の平均時間が変動パターンテーブルＡと同じであるか又はほぼ同じの変動ＰＴＴＢが参照されるようにしてもよい。この場合、変動時間の平均時間が相対的に長い変動ＰＴＴＢに限定する必要はないが、Ａ時短遊技状態の終了を遅らせる観点からいえば、複数の変動ＰＴＴＢのうち、変動時間の平均時間が相対的に長い変動ＰＴＴＢが参照されるようにすることが好ましい。後述する第２実施例及び第３実施例でも同様である。

【１８６０】

また、第１実施例のパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢとして、変動時間の平均時間が異なる変動パターンテーブルＡ～Ｄのいずれかが参照されるようにしたが、変動ＰＴＴＢの数はこれに限られない。例えば、変動時間の平均時間が異なる変動ＰＴＴＢをさらに設けると、変動ＰＴＴＢが遷移される態様にさらにバリエーションを持たせることができる。後述する第２実施例及び第３実施例でも同様である。

【１８６１】

また、変動時間の平均時間が同じであるか又はほぼ同じである変動ＰＴＴＢを複数設けるようにしてもよい。例えば、変動時間の平均時間が変動パターンテーブルＡと同じであるか又はほぼ同じであるものの、選択される変動パターンが異なる変動ＰＴＴＢを設けるようにしてもよい。後述する第２実施例及び第３実施例でも同様である。

【１８６２】

また、第１実施例では、変動パターンテーブルＡ～Ｄを用いて変動ＰＴＴＢの遷移を説明したため、一の時短種別モードで選択される変動ＰＴＴＢと、他の時短種別モードで選択される変動ＰＴＴＢとが同じ変動ＰＴＴＢである場合があるが、これに限られない。例を挙げて説明すると、例えば時短種別モード「３」において、変動パターンテーブルＡが参照される区間において特定小当りが１回導出されると、変動パターンテーブルＣが参照されるようになる。一方、時短種別モード「６」において、Ａ時短遊技状態の開始時でも変動パターンテーブルＣが参照される。しかし、時短種別モード「３」において参照される変動パターンテーブルＣと、時短種別モード「６」において参照される変動パターンテーブルＣとは、同じ変動ＰＴＴＢである必要はなく、時短種別モード「３」又は「６」において、変動時間の平均時間が変動パターンテーブルＣと同じであるか又はほぼ同じ変動ＰＴＴＢが参照されるようにしてもよい。後述する第２実施例及び第３実施例でも同様である。

【１８６３】

［５－２．第２実施例］

第２実施例は、Ａ時短遊技状態に制御される回数にリミッタ機能を搭載し、Ａ時短遊技状態の終了条件を特定小当りの導出回数が規定回数となることとし、リミッタ残回数と特定小当りの導出回数とに基づいて、参照される変動ＰＴＴＢを変更するようにしたものである。この第２実施例において、リミッタ回数を例えば１０回とする。リミッタ機能とは、大当り遊技状態に制御された回数をカウントし（例えば大当り遊技状態の終了時に１カウントアップ又は１カウントダウンし）、大当り遊技状態に制御された回数が規定回数に到達すると、大当り遊技状態の終了後、Ａ時短遊技状態ではなく通常遊技状態に移行させることが可能な機能が相当する。

【１８６４】

なお、この第２実施例では、第１実施例と異なる点についてのみ説明し、第１実施例と共通する点についての説明は省略するものとする。

【１８６５】

図１４０は、リミッタ残回数別に、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの遷移の一例を示す図である。なお、図１４０において、便宜上、変動パターンテーブルＡ～Ｄを、それぞれ、単にテーブルＡ～Ｄと示している。なお、通常テーブル及び変動パターンテーブルＡ～Ｄは、第１実施例において説明した変動パターンテーブルＡ～Ｄと同様

である。
【１８６６】
図１４０に示されるように、リミッタ残回数が例えば６回～１０回の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に速い変動パターンテーブルＣである。この変動パターンテーブルＣを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが８回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＣから例えば変動パターンテーブルＢに変更する。この変動パターンテーブルＢを参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りが１回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＢから例えば変動パターンテーブルＡに変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわちＡ時短遊技状態において特定小当りが１０回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから通常テーブルに戻す。
【１８６７】
リミッタ残回数が２回～５回の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＢである。リミッタ残回数が２回～５回の場合、参照される変動ＰＴＴＢが遷移せず、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわちＡ時短遊技状態において特定小当りが１０回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＢから通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態では、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に中位の変動パターンテーブルＢで遊技が進行し、特定小当りが例えば１０回導出されると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。
【１８６８】
リミッタ残回数が例えば１回の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＡである。リミッタ残回数が１回の場合、参照される変動ＰＴＴＢが遷移せず、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわちＡ時短遊技状態において特定小当りが１０回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡから通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態では、変動パターンテーブルＡ～Ｄのうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ）で遊技が進行し、特定小当りが例えば１０回導出されると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。
【１８６９】
このように、リミッタ残回数が例えば６回～１０回と相対的に多い場合は遊技の進行速度を速くすることができ、リミッタ残回数が例えば２回～５回と相対的に中位の場合は遊技の進行速度も中位の速度とすることができ、リミッタ残回数が例えば１回と相対的に少なくなった場合は遊技の進行速度遅くすることができる。このようにすることで、リミッタ残回数が多いときは遊技の進行を早めることで早い段階で大当り遊技状態に制御することができ、リミッタ残回数が少ないときは遊技の進行を遅らせてＡ時短遊技状態の終了を遅らせることが可能となる。
【１８７０】
なお、リミッタ残回数が例えば０回の場合、大当り遊技状態の終了後、Ａ時短遊技状態に制御されずに通常遊技状態に制御されるため、大当り遊技状態の終了後に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば通常テーブルである。
【１８７１】
上述の第２実施例では、リミッタ残回数が多い場合には遊技の進行速度が相対的に速い変動ＰＴＴＢを参照して遊技が進行し、リミッタ残回数が少ない場合には遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルＰＴＴＢを参照して遊技が進行するようにしたが、

これに限られない。例えば、リミッタ残回数が多い場合には遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ）を参照して遊技が進行し、リミッタ残回数が少ない場合には遊技の進行速度が相対的に速い変動パターンテーブルＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＣ）を参照して遊技が進行するようにしてもよい。この場合、大当り遊技状態の連荘回数が多くなることに応じて特別図柄の変動時間の平均時間を短くすることができるため、大当り遊技状態の連荘に基づいて生じうる遊技の間延びを低減させることができるようになり、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１８７２】

なお、リミッタ残回数が例えば６回～１０回の場合、参照される変動ＰＴＴＢの遷移を、例えば、図１４０に示されるようなあらかじめ決められた態様で遷移させることに代えて、第１実施例で説明した態様で遷移させるようにしてもよい。このようにすることで、第１実施例で説明した遊技と第２実施例で説明した遊技との両方を実行可能なパチンコ遊技機を提供することができる。この場合におけるメインＣＰＵ２２０１により実行される制御について、図１４１及び図１４２を参照して説明する。

【１８７３】

図１４１は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートであって、図１０３に示される大当り終了処理に代えて行われる処理である。図１４１に示される大当り終了処理では、図１０３に示される大当り処理において行われる特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２１４２）に代えて、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２１４２Ａ）が行われる。特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２１４２Ａ）についての詳細な説明は省略するが、この特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２１４２Ａ）において、メインＣＰＵ２２０１は、既存の特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２１４２）で実行される処理に加えて、大当り遊技状態に制御された回数を計数する。そして、大当り遊技状態に制御された回数がリミッタ回数になったか否かを判定し、大当り遊技状態に制御された回数がリミッタ回数になったと判定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、既存の特別図柄遊技終了設定処理で設定された時短フラグを無効にする処理を行う。

【１８７４】

図１４２は、第１実施例において実行される時短管理処理（図１３５参照）に代えて、第２実施例において実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【１８７５】

図１４２に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２２６１において、時短フラグがオフであるか否かを判定する。時短フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２２６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２６２に移す。一方、時短フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２２６１がＮＯ判定の場合）、すなわち時短フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２６６に移す。

【１８７６】

Ｓ２２６２において、メインＣＰＵ２２０１は、第１実施例で説明した時短種別モードが「０」より大きいか否かを判定する。時短種別モードが「０」より大きいと判定された場合（Ｓ２２６２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２６３に移す。一方、時短種別モードが「０」より大きくないと判定された場合（Ｓ２２６２がＮＯ判定の場合）、すなわち時短種別モードが「０」の場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短管理処理を終了する。なお、リミッタ残回数が０である場合、時短種別モードを例えば「０」にセットすることで、Ｓ２２６２において強制的にＮＯ判定されるようにするとよい。

【１８７７】

Ｓ２２６３において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２６３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２６５に移す。

【１８７８】

Ｓ２２６５において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理を行う。この変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理は、第１実施例において図１３６を参照して説明したとおりである。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２６５の処理を実行すると、時短管理処理を終了する。

【１８７９】

Ｓ２２６６において、メインＣＰＵ２２０１は、時短継続判定処理を行う。この時短継続判定処理は、第１実施例において図１３７を参照して説明したとおりである。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２６６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２６７に移す。

【１８８０】

Ｓ２２６７において、メインＣＰＵ２２０１は、時短終了フラグがオンであるか否かを判定する。時短終了フラグは、上述の時短継続判定処理（図１３７参照）においてセットされうる。時短終了フラグがオンである場合（Ｓ２２６７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２６８に移す。一方、時短終了フラグがオンでない場合（Ｓ２２６７がＮＯ判定の場合）、すなわち時短終了フラグがオフの場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２７０に移す。

【１８８１】

Ｓ２２６８において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオフにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２６８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２６９に移す。

【１８８２】

Ｓ２２６９において、メインＣＰＵ２２０１は、選択テーブルを初期化する。この処理は、第１実施例のＳ２２１９においても説明したように、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢを、通常テーブルに戻す処理である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２６９の処理を実行すると、時短管理を終了する。

【１８８３】

Ｓ２２７０において、メインＣＰＵ２２０１は、リミッタ残回数が例えば５以下であるか否かを判定する。リミッタ残回数が例えば５以下であると判定された場合（Ｓ２２７０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２７１に移す。一方、リミッタ残回数が例えば５以下でないと判定された場合（Ｓ２２７０がＮＯ判定の場合）、すなわちリミッタ残回数が例えば５より大きい（すなわち６以上である）場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２７２に移す。

【１８８４】

Ｓ２２７１において、メインＣＰＵ２２０１は、リミッタ残回数に応じて変動ＰＴＴＢを設定する。例えば、図１４０に示されるように、リミッタ残回数が２回～５回の場合は、参照する変動ＰＴＴＢを変動パターンテーブルＢに設定し、リミッタ残回数が１回の場合は、参照する変動ＰＴＴＢを変動パターンテーブルＡに設定する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２７１の処理を実行すると、時短管理処理を終了する。

【１８８５】

Ｓ２２７２において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当り当選フラグがオンであるか否かを判定する。特定小当り当選フラグは、上述の時短継続判定処理（図１３７参照）においてセットされうる。特定小当り当選フラグがオンである場合（Ｓ２２７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２７３に移す。一方、特定小当り当選フラグがオンでない場合（Ｓ２２７２がＮＯ判定の場合）、すなわち特定小当り当選フラグがオフの場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短管理処理を終了する。

【１８８６】

Ｓ２２７３において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理を行う。この変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理は、第１実施例において図１３８を参照して説明したとおりである。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２７３の処理を実行すると、時短管理処理を終了する。

【１８８７】

このようにすることで、リミッタ残回数が例えば６回～１０回の場合は、Ａ時短遊技状

態の終了時期が決定されていないなかで、参照される変動ＰＴＴＢを遷移させていくことで、Ａ時短遊技状態の終了タイミングを予測させるといった、スリリングに満ちた時短遊技状態による遊技を行うことができるだけでなく、遊技の進行速度を速めることにより、興趣を高めることができる。そして、リミッタ残回数が少なくなるにつれて段階的に遊技の進行速度を遅くしていくことで、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻ってしまうタイミングを遅らせることが可能となる。

【１８８８】

［５－３．第３実施例］

第３実施例は、特定小当りとして複数種類の特定小当りを設けて、これら複数種類の特定小当りの導出回数に基づいて、Ａ時短遊技状態を終了させたり、参照される変動ＰＴＴＢを変更するようにしたものである。この第３施例では、複数種類の特定小当りとして、特定小当りＡ及び特定小当りＢを設けている。なお、この第３実施例では、第１実施例と異なる点についてのみ説明し、第１実施例と共通する点についての説明は省略するものとする。

【１８８９】

［５－３－１．基本仕様］

先ず、第３実施例のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【１８９０】

［５－３－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図１４３は、第３実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１８９１】

図１４３に示されるように、第２特別図柄ゲームの結果に「特定小当りＡ」及び「特定小当りＢ」が含まれている。この第３実施例では、特定小当りが特定小当りＡ及び特定小当りＢの２種類のみであるが、特定小当りの種類は２種類に限られず、３種類以上であってもよい。

【１８９２】

特別図柄ゲームの結果が「特定小当りＡ」である場合、及び、特別図柄ゲームの結果が「特定小当りＢ」である場合のいずれにおいても、特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」である場合と同様に、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６）及びＶ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）が行われる小当り遊技状態に制御する。ただし、特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」でない場合（すなわち「特定小当りＡ」又は「特定小当りＢ」である場合）は、Ｖ入賞検出されない態様又はＶ入賞検出されることが困難な態様でＶシャッター２１５８が作動してＶ入賞口２１５５が開放する。したがって、特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」でない場合には、小当り遊技状態において遊技者が右打ちして開閉入賞口２１５１に遊技球が入賞したとしても、かかる遊技球がＶ入賞検出されることに対して期待できない。

【１８９３】

なお、詳細は後述するが、時短遊技状態（第３実施例のパチンコ遊技機では「Ａ時短遊技状態」）において「特定小当りＡ」及び「特定小当りＢ」のいずれが導出された場合であっても、特別図柄ゲームを実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機、又は、時短遊技状態の終了契機となりうる。また、同じく詳細は後述するが、特別図柄の変動パターンテーブルには、通常遊技状態において参照される変動パターンテーブルである通常テーブル１（後述の図１４７参照）と、Ａ時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１（後述の図１４８～図１５０参照）とが含まれる。通常テーブル１は第１実施例の通常テーブルに対応し、変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１は、それぞれ、第１実施例の変動パターンテーブルＡ～Ｃに対応している。すなわち、通常テーブル１は、複数の変動ＰＴＴＢのうち、特別図柄の変動時間の平均時間が最も長い。Ａ時短遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１は、いずれも、通常テーブル１と比べて、特別図柄の変動時間の平均時間が短い。また、Ａ時短

遊技状態における特別図柄の変動時間の平均時間は、変動パターンテーブルＣ１＜変動パターンテーブルＢ１＜変動パターンテーブルＡ１、となっている。なお、第３実施例では、第１実施例の変動パターンテーブルＤに対応する変動パターンテーブルを設けていないが、第１実施例の変動パターンテーブルＤに対応する変動パターンテーブルを設けるようにしてもよいことは言うまでもない。

【１８９４】

なお、「特定小当りＡ」及び「特定小当りＢ」の他にさらに別の種類の特定小当りがある場合に、全部の「特定小当り」が特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機又は時短遊技状態の終了契機となることは必須ではなく、少なくとも２種類の「特定小当り」が特別図柄の変動パターンテーブルの変更契機又は時短遊技状態の終了契機であれば、第３実施例のパチンコ遊技機と同様のゲーム性を実現することができる。

【１８９５】

図１４３に示されるように、メインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルには、第２始動口２１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄ゲームに用いられるデータとして、「大当り」、「Ｖ小当り」、「特定小当りＡ」、「特定小当りＢ」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（「大当り判定値データ」、「Ｖ小当り判定値データ」、「特定小当りＡ判定値データ」、「特定小当り判定値データＢ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【１８９６】

図１４３に示されるように、第３実施例のパチンコ遊技機では、メインＣＰＵ２２０１により第２特別図柄ゲームが実行された場合、例えば、概ね３１９分の１の確率で大当りに当選し、概ね５０分の１の確率でＶ小当りに当選し、概ね２４分の１の確率で特定小当りＡに当選し、概ね１２分の１の確率で特定小当りＢに当選し、その他はハズレに決定される。なお、特定小当りＡと特定小当りＢとは異なる確率である必要はなく同じ確率であってもよい。

【１８９７】

［５－３－３－２．特別図柄判定テーブル］

図１４４は、第３実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１８９８】

図１４４に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄ゲームの結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ２０」を５０％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ２１」を１５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ２２」を５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ２３」を１５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ２４」を１５％の確率で選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。第１特別図柄ゲームの結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ２５」を選択し、図柄指定コマンド「ｚＡ２」を選択する。

【１８９９】

また、第２特別図柄ゲームの結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ２６」を１００％の確率で選択し、図柄指定コマンド「ｚＡ１３」を選択する。第２特別図柄ゲームの結果としてＶ小当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ２７」を１５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ２８」を２５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ２９」を１５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ３０」を２５％の確率で選択し、選択図柄コマンド「ｚ３１」を２０％の確率で選択する。また、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１４」を選択する。第２特別図柄ゲームの結果として特定小当りＡ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ３２」を選択し、図柄指定コマンド「ｚＡ１５」を選択する。第２特別図柄ゲームの結果

として特定小当りＢ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ３３」を選択し、図柄指定コマンド「ｚＡ１６」を選択する。第２特別図柄ゲームの結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンド「ｚ３４」を選択し、図柄指定コマンド「ｚＡ１７」を選択する。

【１９００】

なお、この第３実施例のパチンコ遊技機では、第２特別図柄ゲームの結果が「Ｖ小当り」であるか「特定小当りＡ」であるか「特定小当りＢ」であるかを、上述したように、特別図柄の当り判定テーブル（図１４３参照）を参照し、抽出された第２特別図柄の大当り判定用乱数値に応じて決定しているが、これに限られない。例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図１４３参照）を参照して行われた判定の結果が「小当り」である場合に、特別図柄判定テーブル（図１４４参照）を参照し、抽出された第２特別図柄の図柄乱数値に応じて、「Ｖ小当り」とするか「特定小当りＡ」とするか「特定小当りＢ」とするかを決定するようにしてもよい。

【１９０１】

［５－３－３－３．当り種類決定テーブル］

図１４５は、第３実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図１４５の備考欄の記載は、便宜上、理解しやすいように記載したものである。

【１９０２】

図１４５に示される特定小当りの導出にかかわる時短終了条件は、「特定小当りＡ」が第１規定回数導出されたこと（第１条件）、「特定小当りＢ」が第２規定回数導出されたこと（第２条件）、及び、「特別図柄Ａ」が第３規定回数導出され且つ「特定小当りＢ」が第４規定回数導出されたこと（第３条件）、のうちのいずれかである。第１条件は「特定小当りＢ」の導出回数が設定されておらず、第２条件は「特定小当りＡ」の導出回数が設定されていない。第３条件は、「特定小当りＡ」及び「特定小当りＢ」の両方について導出回数が設定されており、特定小当りＡが第３規定回数導出され且つ特定小当りＢが第４規定回数導出された場合に成立し、「特定小当りＡ」及び「特定小当りＢ」のうちいずれか一方のみが条件を満たしただけでは成立しない。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ２２」の場合、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態において、「特定小当りＡ」が５回導出され且つ「特定小当りＢ」が１０回導出された場合に時短終了条件（上記の第３条件）が成立し、「特定小当りＡ」が５回導出されたものの「特定小当りＢ」が１０回導出されていない場合、及び、「特定小当りＢ」が１０回導出されたものの「特定小当りＡ」が５回導出されていない場合には、時短終了条件（上記の第３条件）が成立しない。Ａ時短遊技状態が終了した後は通常遊技状態に制御される。なお、上記の第１規定回数、第２規定回数、第３規定回数、及び、第４規定回数は、全部が同じ回数であってもよいし、全部が異なる回数であってもよいし、一部が同じ回数であってもよい。

【１９０３】

なお、特定小当りの導出にかかわる時短終了条件ではないものの、後述する変動ＰＴＴＢの変更条件の説明においても、第１条件を、「特定小当りＡ」が第１規定回数導出されることとし、第２条件を、「特定小当りＢ」が第２規定回数導出されることとし、第３条件を、「特別図柄Ａ」が第３規定回数導出され且つ「特定小当りＢ」が第４規定回数導出されることとする。

【１９０４】

また、この第３実施例において、「特別図柄Ａ」が第５規定回数導出されるか又は「特定小当りＢ」が第６規定回数導出されることを第４条件とし（第５規定回数及び第６規定回数は、第１規定回数～第４規定回数の全部又はいずれかと同じであってもよい）、時短終了条件又は変動ＰＴＴＢ変更条件を、第３条件に代えて又は加えて第４条件としてもよい。

【１９０５】

このように、「特定小当りＡ」及び「特定小当りＢ」の両方の導出回数を時短遊技状態の終了条件とすることにより、特別図柄ゲームが規定回数行われると時短遊技状態が終了する従来のパチンコ遊技機と異なり、例えばいずれか一方の特定小当りの導出に偏る等、遊技の展開が予想を超えたものとなる場合もあり、スリリングに満ちた時短遊技状態による遊技を行うことが可能となる。

【１９０６】

なお、この第３実施例のパチンコ遊技機では、「大当り」が導出されたこと、「Ｖ小当り」が導出されたこと、特定小当りの導出回数（上記の第１条件～第３条件）をＡ時短遊技状態の終了条件としているが、これに限られない。例えば、上記の条件に加えて、さらに、現実的に成立しえない条件（例えば、特別図柄の変動回数１００００回等）をＡ時短遊技状態の終了条件に含めるようにしてもよい。

【１９０７】

また、第３実施例のパチンコ遊技機では、全ての大当り及びＶ小当りについて大当り遊技状態終了後にＡ時短遊技状態に制御されるが、これに限られず、例えば、一部の大当り又は一部のＶ小当りについては、大当り遊技状態終了後、Ａ時短遊技状態に制御されずに通常遊技状態に制御されるようにしてもよい。

【１９０８】

［５－３－３－４．変動パターンテーブル変更条件テーブル］

図１４６は、第３実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている変動パターンテーブル変更条件テーブルの一例である。

【１９０９】

図１４６に示されるように、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの変更条件は、時短種別モードに応じて決定される。図１４６に示される「備考」の欄は、分かりやすいように、便宜上、選択図柄コマンドを示したものである。なお、当り種類決定テーブル（図１４５参照）に示されるように、時短種別モードは選択図柄コマンドすなわち特別図柄の結果と対応しているため、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの変更条件は、抽出された特別図柄（より詳しくは第２特別図柄）の図柄乱数値に応じて決定されることとなる。

【１９１０】

図１４６の変動ＰＴＴＢ変更条件の欄に示される変更種別は、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの変更条件が、第１条件であるのか、第２条件であるのか、第３条件であるのかを判別するための種別である。この第３実施例において、変更種別１～３は、それぞれ、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの変更条件が第１条件～第３条件で成立する条件であることを意味する。

【１９１１】

また、図１４６の変動ＰＴＴＢ変更条件の欄に示される条件回数Ａは、参照される変動ＰＴＴＢを、現在の変動ＰＴＴＢから他の変動ＰＴＴＢに遷移させるための条件であって、当該区間における特定小当りＡの導出回数である。同様に、図１４６の変動ＰＴＴＢ変更条件の欄に示される条件回数Ｂは、参照される変動ＰＴＴＢを、現在の変動ＰＴＴＢから他の変動ＰＴＴＢに遷移させるための条件であって、当該区間における特定小当りＢの導出回数である。

【１９１２】

例えば、時短種別モードが「９」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＣ１であり、変動ＰＴＴＢ変更回数は２回である。この時短種別モード「９」では変動ＰＴＴＢが２回変更されるが、１回目の変動ＰＴＴＢ変更条件は、最初に設定された変動パターンテーブルＣ１が参照される区間において特定小当りＡが２回導出され且つ特定小当りＢが４回導出されることであり、変更後に参照される変動ＰＴＴＢは変動パターンテーブルＢ１である。また、２回目の変動ＰＴＴＢ変更条件は、変動パターンテーブルＢ１において特定小当りＡが２回導出され且つ特定小当りＢが４回導出されることであり、変更後に参照される変動ＰＴＴＢは変動パターンテーブルＡ１で

ある。そして、時短種別モードが「９」の場合、特定小当りＡの導出回数５回以上且つ特定小当りＢの導出回数１０回以上が時短終了条件であるため（図１４５参照）、この条件を満たすと、Ａ時短遊技状態が終了する。Ａ時短遊技状態が終了すると、参照される変動ＰＴＴＢは、変動パターンテーブルＡ１から通常遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブル（以下、単に「通常テーブル１」と称する。）に戻る。

【１９１３】

［５－３－３－５．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１４７は、通常テーブル１の一例である。図１４８～図１５０は、それぞれ、Ａ時短遊技状態において参照されうる特別図柄の変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１の一例である。図１４７～図１５０に示される「備考」の欄は、分かりやすいように、便宜上、表示装置２００７に表示される演出内容を示したものである。図１４７～図１５０に示される各テーブルは、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている。

【１９１４】

図１４７～図１５０に示されるように、特別図柄の変動パターンは、第１実施例と同様に、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、第１始動口２１２０又は第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値、保留数、又は／及び演出選択用乱数値等にもとづいて決定される。

【１９１５】

通常テーブル１及び変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１についての特別図柄の変動時間の関係性は上述したとおりであるが、第１実施例と同様に、変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のいずれか又は全部に、通常テーブル１に含まれる変動パターンよりも変動時間が長い変動パターンが含まれていてもよい。同様に、特別図柄の平均時間が相対的に短い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＣ１）に、特別図柄の平均時間が相対的に長い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ１）に含まれる変動ＰＴＴＢよりも変動時間が長い変動パターンが含まれていてもよい。

【１９１６】

変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１に示されるように、第２特別図柄ゲームの結果が「特定小当りＡ」である場合、例えば、リーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値に応じて、大当りを期待させることが可能なリーチ演出（例えば、変動パターンテーブルＡ１に示される８２Ｈ１３Ｈに対応する演出）、Ｖ小当りを期待させることが可能なリーチ演出（例えば、変動パターンテーブルＡ１に示される８２Ｈ１４Ｈに対応する演出）、又は、特定小当りＡであることを把握可能な変動演出（例えば、変動パターンテーブルＡ１に示される８２Ｈ１５Ｈに対応する演出）が行われる。

【１９１７】

第２特別図柄ゲームの結果が「特定小当りＢ」である場合、第２特別図柄ゲームの結果が「特定小当りＡ」である場合と同様に、例えば、リーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値に応じて、大当りを期待させることが可能なリーチ演出（例えば、変動パターンテーブルＡ１に示される８２Ｈ１６Ｈに対応する演出）、Ｖ小当りを期待させることが可能なリーチ演出（例えば、変動パターンテーブルＡ１に示される８２Ｈ１７Ｈに対応する演出）、又は、特定小当りＢであることを把握可能な変動演出（例えば、変動パターンテーブルＡ１に示される８２Ｈ１８Ｈに対応する演出）が行われる。

【１９１８】

なお、サブＣＰＵ２３０１により実行される演出について、第２特別図柄ゲームの結果が「特定小当りＡ」である場合と「特定小当りＢ」である場合とで、共通の演出又は外観で区別することが困難な程度に類似する演出を実行することにより、第２特別図柄の結果が「特定小当りＡ」であるか「特定小当りＢ」であるかを遊技者が把握することができないか又は困難となるようにしてもよい。例えば、変動パターンテーブルＡ１に示される８２Ｈ１８Ｈに対応する演出を、変動パターンテーブルＡ１に示される８２Ｈ１５Ｈに対応する演出と同じ演出または外観で区別困難な演出とすることで実現できる。この場合、サ

ブＣＰＵ２３０１は、装飾図柄が停止したときに、第２特別図柄ゲームの結果が「特定小当りＡ」であるか「特定小当りＢ」であるかを区別できる表示態様を表示せずに、単に「特定小当り」であることを示す表示態様を表示するようにするとよい。さらに、第２特別図柄ゲームの結果が「特定小当りＡ」であるか「特定小当りＢ」であるかのみならず、「ハズレ」も含めて、遊技者が第２特別図柄ゲームの結果を把握することができないか又は困難となる演出を実行するようにしてもよい。

【１９１９】

また、この第３実施例のパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態において参照されうる変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のいずれにも、第２特別図柄ゲームの結果が「特定小当りＡ」又は「特定小当りＢ」であるときに実行可能な特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ２Ｈ、Ｆ３Ｈ）が含まれている。この特定変動の変動パターンは、第１実施例と同様に、Ａ時短遊技状態において、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更される第２特別図柄ゲーム（すなわち、特別図柄ゲームの結果が導出されると、参照される変動ＰＴＴＢが変更される第２特別図柄ゲーム）において選択される変動パターンであり、変動時間が例えば２５００（ｍｓ）の一定時間に設定されている。このように、変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のいずれにも、変動時間が同じ変動パターンが含まれることにより、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更される第２特別図柄ゲームにおいて、サブＣＰＵ２３０１により共通の演出を実行することが可能となる。この共通の演出は、例えば、参照される変動ＰＴＴＢの変更を遊技者に報知する演出等が相当し、表示装置２００７において行われる報知演出であってもよいし、ＬＥＤ群２０４６（図８８参照）の発光態様による報知演出であってもよい。

【１９２０】

なお、第１実施例と同様に、特定変動の変動パターン（例えば、ＨＦ２Ｈ、ＨＦ３Ｈ）は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更されることとなる特別図柄ゲームに限り選択され、それ以外の通常の特別図柄ゲームでは、図１４７～図１５０に示されるように選択されないようになっている。ただし、これに限られず、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢが変更されることとなる特別図柄ゲーム以外の通常の特別図柄ゲームにおいても、例えば演出選択用乱数値に応じて選択されるようにしてもよい。

【１９２１】

［５－３－４．主制御処理］

第３実施例のパチンコ遊技機において、主制御回路２２００のメインＣＰＵ２２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、特別図柄可変表示開始処理（図９５参照）のＳ２０２６で行われる特別図柄の変動パターン決定処理、及び、特別図柄遊技終了処理（図９８参照）のＳ２０７１で行われる時短管理処理が、第３のパチンコ遊技機及び第１実施例のパチンコ遊技機と異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄の変動パターン決定処理、及び、時短管理処理について説明し、メインＣＰＵ２２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【１９２２】

［５－３－４－１．特別図柄の変動パターン決定処理］

図１５１は、第３のパチンコ遊技機において実行される特別図柄可変表示開始処理（図９５参照）に代えて、第３実施例のパチンコ遊技機において実行される特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。図１５１に示される特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６Ｂ）では、図９５に示される特別図柄の変動パターン決定処理で実行される既存の処理に加えて、後述の特定変動パターン決定処理が実行される。

【１９２３】

図１５２は、第３実施例のパチンコ遊技機において実行される特定変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。この特定変動パターン決定処理は、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６Ｂ）の実行中にサブルーチンとして呼び出される処理であって、図９５に示される特別図柄の変動パターン決定処理で実行される既存の処理を一旦行った後に、所定の条件を満たしている場合（例えば、後述のＳ２３０１及びＳ２３０

２がいずれもＹＥＳ判定であって、且つＳ２３０６、Ｓ２３１１又はＳ２３１３がＹＥＳ判定の場合）は、特別図柄の変動ＰＴＴＢを、上述の特定変動の変動ＰＴＴＢ（例えば、Ｆ２Ｈ又はＦ３Ｈ）に決定しなおす処理である。

【１９２４】

図１５２に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理において、先ず、特定小当りＡ又は特定小当りＢに当選したか否かを判定する（Ｓ２３０１）。特定小当りＡ又は特定小当りＢに当選したと判定された場合（Ｓ２３０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３０２に移す。一方、特定小当りに当選していないと判定された場合（Ｓ２３０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１９２５】

Ｓ２３０２において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きいか否かを判定する。変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きいと判定された場合（Ｓ２３０２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２３０３に移す。一方、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きくないと判定された場合（Ｓ２３０２がＮＯ判定の場合）、すなわち、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０の場合、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１９２６】

Ｓ２２０３において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＡに当選したか否かを判定する。特定小当りＡに当選したと判定された場合（Ｓ２３０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理、Ｓ２３０４に移す。一方、特定小当りＡに当選していないと判定された場合（Ｓ２３０３がＮＯ判定の場合）、すなわち特定小当りＢに当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３０９に移す。

【１９２７】

Ｓ２３０４において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＡ区間回数に１を加算する。すなわち、Ｓ２３０４の処理は、特定小当りＡ区間回数を計数する処理である。例えば、Ａ時短遊技状態において、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＢ１である場合、この変動パターンテーブルＢ１が参照される区間において特定小当りＡに当選した回数が、特定小当りＡ区間回数に相当する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３０４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３０５に移す。

【１９２８】

Ｓ２３０９において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＢ区間回数に１を加算する。すなわち、Ｓ２３０９の処理は、特定小当りＢ区間回数を計数する処理である。例えば、Ａ時短遊技状態において、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢが変動パターンテーブルＢ１である場合、この変動パターンテーブルＢ１が参照される区間において特定小当りＢに当選した回数が、特定小当りＢ区間回数に相当する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３０９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３０５に移す。

【１９２９】

Ｓ２３０５において、メインＣＰＵ２２０１は、変更種別が１であるか否かを判定する。変更種別が１であると判定された場合（Ｓ２３０５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３０６に移す。一方、変更種別が１でないと判定された場合（Ｓ２３０５がＮＯ判定の場合）、すなわち変更種別が２又は３である場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３１０に移す。

【１９３０】

Ｓ２３０６において、メインＣＰＵ２２０１は、条件回数Ａと特定小当りＡ区間回数とが同じ回数であるか否かを判定する。条件回数Ａと特定小当りＡ区間回数とが同じ回数であると判定された場合（Ｓ２３０６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３０７に移す。一方、条件回数Ａと特定小当りＡ区間回数とが同じ回数でないと判定された場合（Ｓ２３０６がＮＯ判定の場合）、すなわち条件回数Ａよりも特定小当りＡ区間回数の方が小さい場合、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理を

終了する。すなわち、特定小当りＡ区間回数は、変動ＰＴＴＢ変更条件が成立したか否かの判定に用いられるものである。

【１９３１】

Ｓ２３０７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターンを、特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ２Ｈ）に選択決定する。この特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ２Ｈ）は、上述したとおり、第２特別図柄ゲームの結果が特定小当りＡである場合に実行可能であり、変動時間が一定時間（例えば５０００（ｍｓ））の変動パターンである。このように、所定の条件を満たしている場合（例えば、後述のＳ２３０１及びＳ２３０２がいずれもＹＥＳ判定であって、Ｓ２３０５がＹＥＳ判定且つＳ２３０６がＹＥＳ判定の場合、Ｓ２３１０がＹＥＳ判定且つＳ２３１１がＹＥＳ判定の場合、又は、Ｓ２３１２がＹＥＳ判定且つＳ２３１３がＹＥＳ判定の場合）に、特別図柄の変動パターンが特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ２Ｈ）に選択決定されるようにすることにより、複数の変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうちいずれの変動ＰＴＴＢが参照されている場合であっても、サブＣＰＵ２３０１により、共通の演出として、変動ＰＴＴＢが変更されることを報知する演出を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３０７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３０８に移す。ただし、変動ＰＴＴＢが変更されることを報知する演出は、複数の変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１に共通する演出であることは必須でない。

【１９３２】

Ｓ２３０８において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更フラグをオンにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２０８の処理を実行すると、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１９３３】

Ｓ２２１０において、メインＣＰＵ２２０１は、変更種別が２であるか否かを判定する。変更種別が２であると判定された場合（Ｓ２３１０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３１１に移す。一方、変更種別が２でないと判定された場合（Ｓ２３１０がＮＯ判定の場合）、すなわち変更種別が３である場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３１２に移す。

【１９３４】

Ｓ２３１１において、メインＣＰＵ２２０１は、条件回数Ｂと特定小当りＢ区間回数とが同じ回数であるか否かを判定する。条件回数Ｂと特定小当りＢ区間回数とが同じ回数であると判定された場合（Ｓ２３１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３０７に移す。この場合、Ｓ２３０７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターンを、変動時間が一定時間（例えば５０００（ｍｓ））の特定変動の変動パターン（例えば、Ｆ３Ｈ）に選択決定することにより、複数の変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうちいずれの変動ＰＴＴＢが参照されている場合であっても、サブＣＰＵ２３０１により、必須ではないが、共通の演出として、変動ＰＴＴＢが変更されることを報知する演出を実行することが可能となる。一方、条件回数Ｂと特定小当りＢ区間回数とが同じ回数でないと判定された場合（Ｓ２３１１がＮＯ判定の場合）、すなわち条件回数Ｂよりも特定小当りＢ区間回数の方が小さい場合、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理を終了する。すなわち、特定小当りＢ区間回数は、変動ＰＴＴＢ変更条件が成立したか否かの判定に用いられるものである。

【１９３５】

Ｓ２３１２において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＡ区間回数が条件回数Ａ以上であるか否かを判定する。特定小当りＡ区間回数が条件回数Ａ以上であると判定された場合（Ｓ２３１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３１３に移す。一方、特定小当りＡ区間回数が条件回数Ａ以上でないと判定された場合（Ｓ２３１２がＮＯ判定の場合）、すなわち条件回数Ａよりも特定小当りＡ区間回数の方が小さい場合、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１９３６】

Ｓ２３１３において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＢ区間回数が条件回数Ｂ以上であるか否かを判定する。特定小当りＢ区間回数が条件回数Ｂ以上であると判定された場合（Ｓ２３１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３０７に移す。この場合、Ｓ２３０７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターンを、今回の特定小当りゲームにおいて当選した特定小当りの種別に応じて、Ｆ２Ｈ（特定小当りＡに当選した場合）又はＦ３Ｈ（特定小当りＢに当選した場合）に選択決定する。このようにすることで、複数の変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうちいずれの変動ＰＴＴＢが参照されている場合であっても、サブＣＰＵ２３０１により、必須ではないが、共通の演出として、変動ＰＴＴＢが変更されることを報知する演出を実行することが可能となる。一方、特定小当りＢ区間回数が条件回数Ｂ以上でないと判定された場合（Ｓ２３１３がＮＯ判定の場合）、すなわち条件回数Ｂよりも特定小当りＢ区間回数の方が小さい場合、メインＣＰＵ２２０１は、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１９３７】

このようにすることで、当該区間における特定小当りＡの導出回数が条件回数Ａ以上となること、及び、当該区間における特定小当りＢの導出回数が条件回数Ｂ以上となること、の両方が成立した場合に、特定変動の変動パターンを実行することができる。

【１９３８】

［５－３－４－２．時短管理処理］

図１５３は、第３のパチンコ遊技機において特別図柄遊技終了処理（図９８参照）のＳ２０７１で行われる時短管理処理に代えて、第３実施例のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【１９３９】

図１５３に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、時短管理処理において、先ず、時短フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２３２１）。時短フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２３２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３２２に移す。一方、時短フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２３２１がＮＯ判定の場合）、すなわち時短フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３２６に移す。

【１９４０】

Ｓ２３２２において、メインＣＰＵ２２０１は、時短種別モードが「６」より大きいか否かを判定する。時短種別モードが「６」より大きいと判定された場合（Ｓ２３２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３２３に移す。一方、時短種別モードが「６」より大きくないと判定された場合（Ｓ２３２２がＮＯ判定の場合）、すなわち第３実施例では時短種別モード「１」～「６」を使用していないため時短種別モードが「０」の場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短管理処理を終了する。

【１９４１】

Ｓ２３２３において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３２５に移す。

【１９４２】

Ｓ２３２５において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理を行う。変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理の詳細については、図１５４を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３２５の処理を実行すると、時短管理処理を終了する。

【１９４３】

Ｓ２３２６において、メインＣＰＵ２２０１は、時短継続判定処理を行う。時短継続判定処理の詳細については、図１５５を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３２７に移す。

【１９４４】

Ｓ２３２７において、メインＣＰＵ２２０１は、時短終了フラグがオンであるか否かを判定する。時短終了フラグは、後述の時短継続判定処理（図１５５参照）においてセットされうる。時短終了フラグがオンである場合（Ｓ２３２７がＹＥＳ判定の場合）、メイン

ＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３２８に移す。一方、時短終了フラグがオンでない場合（Ｓ２３２７がＮＯ判定の場合）、すなわち時短終了フラグがオフの場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３３０に移す。

【１９４５】

Ｓ２３２８において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオフにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３２９に移す。

【１９４６】

Ｓ２３２９において、メインＣＰＵ２２０１は、選択テーブルを初期化する。この処理は、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢを、通常テーブル１に戻す処理である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３２９の処理を実行すると、特定変動パターン決定処理を終了する。

【１９４７】

Ｓ２３３０において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＡ又は特定小当りＢの当選フラグがオンであるか否かを判定する。特定小当りＡ当選フラグ及び特定小当りＢ当選フラグは、いずれも、後述の時短継続判定処理（図１５５参照）においてセットされうるフラグである。特定小当りＡ当選フラグと特定小当りＢ当選フラグとのうちいずれかがオンである場合（Ｓ２３３０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３３１に移す。一方、特定小当りＡ又は特定小当りＢの当選フラグがオンでない場合（Ｓ２３３０がＮＯ判定の場合）、すなわち特定小当りＡ当選フラグ及び特定小当りＢ当選フラグのいずれもがオフの場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短管理処理を終了する。

【１９４８】

Ｓ２３３１において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理を行う。変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理の詳細については、図１５６を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３３１の処理を実行すると、時短管理処理を終了する。

【１９４９】

［５－３－４－３．変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理］

図１５４は、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理の一例を示すフローチャートである。変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理は、上述したように、時短管理処理（図１５３参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出され、変動ＰＴＴＢ変更条件テーブル（図１４６参照）を参照して、各種設定を行う処理である。

【１９５０】

図１５４に示されるように、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２３４１において、時短種別モードに応じて、時短開始時変動ＰＴＴＢを設定する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３４１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３４２に移す。

【１９５１】

Ｓ２３４２において、メインＣＰＵ２２０１は、時短種別モードに応じて、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎを設定する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３４３に移す。

【１９５２】

Ｓ２３４３において、メインＣＰＵ２２０１は、時短種別モードに応じて、変更種別を設定する。上述したとおり、変動ＰＴＴＢの変更条件が第１条件（「特定小当りＡ」が第１規定回数導出されたこと）である場合は変更種別を１に設定し、変動ＰＴＴＢの変更条件が第２条件（「特定小当りＢ」が第２規定回数導出されたこと）である場合は変更種別を２に設定し、変動ＰＴＴＢの変更条件が第３条件（「特別図柄Ａ」が第３規定回数導出され且つ「特定小当りＢ」が第４規定回数導出されたこと）である場合は変更種別を３に設定する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３４４に移す。

【１９５３】

Ｓ２３４４において、メインＣＰＵ２２０１は、時短種別モードに応じて、変動ＰＴＴ

Ｂ変更条件を設定する。変動ＰＴＴＢ変更条件テーブル（図１４６参照）を参照して説明したように、変動ＰＴＴＢ変更条件は、参照される変動ＰＴＴＢを、現在の変動ＰＴＴＢから他の変動ＰＴＴＢに遷移させるための条件である。このＳ２３４４では、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎの初期値、すなわちＳ２３４２において設定された変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎに対応する条件が設定される。例えば、時短種別モードが「９」であれば、Ｎ＝２に対応する変動ＰＴＴＢ変更条件が設定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３４４の処理を実行すると、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理を終了する。

【１９５４】

［５－３－４－４．時短継続判定処理］

図１５５は、時短継続判定処理の一例を示すフローチャートである。時短継続判定処理は、上述したように、時短管理処理（図１５３参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【１９５５】

図１５５に示されるように、時短継続判定処理では、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２３５１において、特定小当りＡが導出されたか否かを判定する。特定小当りＡが導出されたと判定された場合（Ｓ２３５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３５２に移す。一方、特定小当りＡが導出されていないと判定された場合（Ｓ２３５１がＮＯ判定の場合）、すなわち特定小当りＢ又はハズレが導出された場合（時短継続判定処理では大当り又はＶ小当りは導出されない）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３５６に移す。

【１９５６】

Ｓ２３５２において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＡ総回数に１を加算する。すなわち、Ｓ２３５２の処理は、特定小当りＡ総回数を計数する処理である。特定小当りＡ総回数は、変動ＰＴＴＢ変更条件が成立したか否かの判定に用いられる特定小当りＡ区間回数とは異なり、Ａ時短遊技状態の終了条件が成立したか否かの判定に用いられるものである。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３５２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３５３に移す。

【１９５７】

Ｓ２３５３において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＡ当選フラグをオンにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３５３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３５４に移す。

【１９５８】

Ｓ２３５４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了設定処理（図１０３のＳ２１４２参照）において設定された時短終了条件が成立したか否かを判定する。例えば、時短終了条件が特定小当りＡ導出回数５回以上且つ特定小当りＢ導出回数１０回以上である場合、特定小当りＡが５回以上導出されたこと、及び、特定小当りＢが１０回以上導出されたこと、の両方を満たす場合に、時短終了条件が成立したと判定される。設定された時短終了条件が成立したと判定された場合（Ｓ２３５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３５５に移す。一方、設定された時短終了条件が成立していないと判定された場合（Ｓ２３５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、時短継続判定処理を終了する。

【１９５９】

Ｓ２３５５において、メインＣＰＵ２２０１は、時短終了フラグをオンにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３５５の処理を実行した後、時短継続判定処理を終了する。

【１９６０】

Ｓ２３５６において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＢが導出されたか否かを判定する。特定小当りＢが導出されたと判定された場合（Ｓ２３５６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３５７に移す。一方、特定小当りＢが導出されていないと判定された場合（Ｓ２３５６がＮＯ判定の場合）、すなわちハズレが導出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短継続判定処理を終了する。

【１９６１】
　Ｓ２３５７において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＢ総回数に１を加算する。すなわち、Ｓ２３５７の処理は、特定小当りＢ総回数を計数する処理である。特定小当りＢ総回数は、変動ＰＴＴＢ変更条件が成立したか否かの判定に用いられる特定小当りＢ区間回数とは異なり、Ａ時短遊技状態の終了条件が成立したか否かの判定に用いられるものである。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３５７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３５８に移す。
【１９６２】
　Ｓ２３５８において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＢ当選フラグをオンにする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３５８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３５４に移す。Ｓ２３５４以降の処理は上述したとおりである。
【１９６３】
［５－３－４－５．変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理］
　図１５６は、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理の一例を示すフローチャートである。変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理は、上述したように、時短管理処理（図１５３参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。この変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理は、Ａ時短遊技状態において、変動ＰＴＴＢ変更条件が成立した場合に、参照される特別図柄の変動ＰＴＴＢを変更する処理である。
【１９６４】
　図１５６に示されるように、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理において、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２３６１において、変動ＰＴＴＢ変更フラグがオンであるか否かを判定する。変動ＰＴＴＢ変更フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２３６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２３６２に移す。一方、変動ＰＴＴＢ変更フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２３６１がＮＯ判定の場合）、すなわち変動ＰＴＴＢ変更フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理を終了する。
【１９６５】
　Ｓ２３６２において、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを変更する。変動ＰＴＴＢの変更は、設定された変動ＰＴＴＢ変更条件に基づいて行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３６３に移す。
【１９６６】
　Ｓ２３６３において、メインＣＰＵ２２０１は、特定小当りＡ区間回数及び特定小当りＢ区間回数をリセットする。参照される変動ＰＴＴＢが変更された後、あらためて特定小当りＡ区間回数及び特定小当りＢ区間回数を計数するためである。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３６３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３６４に移す。
【１９６７】
　Ｓ２３６４において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎから１減算する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３６４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３６５に移す。
【１９６８】
　Ｓ２３６５において、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きいか否かを判定する。変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きいと判定された場合（Ｓ２３６５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２３６６に移す。一方、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０より大きくないと判定された場合（Ｓ２３６５がＮＯ判定の場合）、すなわち、変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎが０の場合、メインＣＰＵ２２０１は、変動ＰＴＴＢ変更条件管理処理を終了する。
【１９６９】
　Ｓ２３６６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３４３と同様に変更種別を設定する。ここで設定される変更種別は、Ｓ２３６４において１減算された後の変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎに対応する変更種別が設定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３６６の処理

を実行すると、処理を、Ｓ２３６７に移す。
【１９７０】
Ｓ２３６７において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３４４と同様に変動ＰＴＴＢ変更条件を設定する。ここで設定される変動ＰＴＴＢ変更条件は、Ｓ２３６４において１減算された後の変動ＰＴＴＢ変更回数Ｎに対応する条件が設定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２３６７の処理を実行すると、変動ＰＴＴＢ変更条件設定処理を終了する。
【１９７１】
［５－３－５．参照される変動ＰＴＴＢの遷移］
次に、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの遷移について説明する。図１５７は、時短種別モード別に、Ａ時短遊技状態において参照される変動ＰＴＴＢの遷移の一例を示す図である。なお、図１５７において、便宜上、変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１を、それぞれ、単にテーブルＡ１～Ｃ１と示している。
【１９７２】
図１５７に示されるように、時短種別モードが「７」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＢ１である。この変動パターンテーブルＢ１を参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りＡが４回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＢ１から例えば変動パターンテーブルＡ１に変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわち特定小当りＡが５回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡ１から通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態の開始時は遊技の進行速度が変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうち相対的に中位に位置する変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＢ１）で遊技が進行し、この変動パターンテーブルＢ１が参照される区間において特定小当りＡが例えば４回導出されると、変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ１）で遊技が進行することとなる。その後、Ａ時短遊技状態の終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。
【１９７３】
時短種別モードが「８」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＢ１である。この変動パターンテーブルＢ１を参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りＢが１０回導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＢ１から例えば変動パターンテーブルＡ１に変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわち特定小当りＢが１０回導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡ１から通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態の開始時は遊技の進行速度が変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうち相対的に中位の変動パターンテーブルＢ１で遊技が進行し、この変動パターンテーブルＢ１が参照される区間において特定小当りが例えば９回導出されると、遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ１）で遊技が進行することとなる。その後、Ａ時短遊技状態の終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。
【１９７４】
時短種別モードが「９」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＣ１である。この変動パターンテーブルＣ１を参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りＡが２回以上且つ特定小当りＢが４回以上導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＣ１から例えば変動パターンテーブルＢ１に変更する。この変動パターンテーブルＢ１を参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りＡが２回以上且つ特定小

当りＢが４回以上導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＢ１から例えば変動パターンテーブルＡ１に変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわち特定小当りＡが５回以上且つ特定小当りＢが１０回以上導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡ１から通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態の開始時は変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうち遊技の進行速度が相対的に速い変動パターンテーブルＣ１で遊技が進行し、この変動パターンテーブルＣ１が参照される区間において変動ＰＴＴＢ変更条件が成立すると、遊技の進行速度が相対的に中位の変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＢ１）で遊技が進行することとなる。この変動パターンテーブルＢ１が参照される区間において変動ＰＴＴＢ変更条件が成立すると、変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ１）で遊技が進行することとなる。その後、Ａ時短遊技状態の終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブルとなる。

【１９７５】

時短種別モードが「１０」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＣ１である。この変動パターンテーブルＣ１を参照して変動パターンが決定される区間において特定小当りＡが１回以上且つ特定小当りＢが２回以上導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＣ１から例えば変動パターンテーブルＡ１に変更する。そして、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件が成立すると（すなわち特定小当りＡが２回以上且つ特定小当りＢが４回以上導出されると）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＡ１から通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態の開始時は変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうち遊技の進行速度が相対的に速い変動パターンテーブルＣ１で遊技が進行し、この変動パターンテーブルＣ１が参照される区間において変動ＰＴＴＢ変更条件が成立すると、変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうち遊技の進行速度が相対的に遅い変動ＰＴＴＢ（例えば、変動パターンテーブルＡ１）で遊技が進行することとなる。そして、時短終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了し、参照される変動ＰＴＴＢが通常テーブル１に戻る。

【１９７６】

時短種別モードが「１１」の場合、Ａ時短遊技状態開始時に設定される変動ＰＴＴＢは、例えば変動パターンテーブルＣ１である。時短種別モード「１１」では、参照される変動ＰＴＴＢが遷移せず、時短終了条件が成立するとＡ時短遊技状態が終了する。Ａ時短遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、参照される変動ＰＴＴＢを、変動パターンテーブルＣ１から通常テーブルに戻す。すなわち、Ａ時短遊技状態では、変動パターンテーブルＡ１～Ｃ１のうち遊技の進行速度が相対的に速い変動パターンテーブルＣ１で遊技が進行し、時短終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻り、参照される変動ＰＴＴＢも通常テーブル１となる。

【１９７７】

このように、第３実施例のパチンコ遊技機では、変動ＰＴＴＢの変更契機及びＡ時短遊技状態の終了契機となりうる特定小当りを複数種類設けることにより、より一層、スリリングに満ちた時短遊技状態による遊技を行うことが可能となり、時短遊技状態における遊技の興趣を高めることができる。

【１９７８】

また、例えば特定小当りＡ及び特定小当りＢのいずれが導出されたのかを把握できないか又は把握困難な演出をサブＣＰＵ２３０１によって行うことにより、より一層、時短遊技状態の終了時期の予測を困難なものとすることができる。

【１９７９】

なお、時短種別モードが「９」の場合の特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件は、特定小当りＡが５回導出且つ特定小当りＢが１０回導出であり、時短種別モードが「

１０」の場合の特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件は、特定小当りＡが２回導出且つ特定小当りＢが４回導出である。すなわち、特定小当りの導出回数にかかわる時短終了条件は、特定小当りＡの導出回数と特定小当りＢの導出回数とが異なる回数であるが、これに限定されず、特定小当りＡの導出回数と特定小当りＢの導出回数とが同じ回数であってもよい。

【１９８０】

［５－４．実施例の組合せ］

上述の第１実施例、第２実施例及び第３実施例は、いずれも、単独で実行することができるが、互いに組合せて実行することもできる。すなわち、第１実施例で説明した遊技と第２実施例で説明した遊技との両方を実行できることについては上述したとおりであるが、これに加えて、第１実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技との両方を実行することもできるし、第２実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技との両方を実行することもできるし、第１実施例で説明した遊技と第２実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技との全部を実行することもできる、

【１９８１】

第１実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技との両方を実行可能な態様としては、例えば、第１特別図柄ゲームを第１実施例で説明した遊技とし、第２特別図柄ゲームを第３実施例で説明した遊技とすることで実現できる。この場合、第１特別図柄ゲームの結果が大当りであるときは、選択図柄コマンド「ｚ０」～「ｚ４」に振り分けて（図１２４参照）、これらの選択図柄コマンドに応じて、時短終了条件及び時短種別モード（時短種別モード「１」～「５」のいずれか）を決定する（図１２５参照）。一方、第２特別図柄ゲームの結果が大当り又はＶ小当りであるときは、選択図柄コマンド「ｚ２６」～「ｚ３１」に振り分けて（図１４４参照）、これらの選択図柄コマンドに応じて、時短終了条件及び時短種別モード（時短種別モード「７」～「１１」のいずれか）を決定する（図１４５参照）。このようにすることで、第１特別図柄ゲームの結果が大当りであるときは第１実施例で説明した遊技が行われ、第２特別図柄の結果が大当り又はＶ小当りであるときは第３実施例で説明した遊技が行われることとなる。

【１９８２】

また、第１実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技との両方を実行可能な態様として、以下のような態様とすることもできる。例えば、第１特別図柄ゲームの結果が大当りである場合の大当りの種類を、図１２４に示される選択図柄コマンド「ｚ０」～「ｚ４」及び図１４４に示される選択図柄コマンド「２０」～「２４」の全部とする。また、第２特別図柄ゲームの結果が大当りである場合の大当りの種類を、図１２４に示される選択図柄コマンド「ｚ６」及び図１４４に示される選択図柄コマンド「２６」の全部とし、第２特別図柄ゲームの結果がＶ小当り且つＶ入賞検出された場合の大当りの種類を、図１２４に示される選択図柄コマンド「ｚ７」～「ｚ１１」及び図１４４に示される選択図柄コマンド「２７」～「３１」の全部とする。このようにすることで、第１特別図柄ゲームの結果が大当りであるときは、選択図柄コマンドに応じて第１実施例で説明した遊技又は第３実施例で説明した遊技が行われることとなる。同様に、第２特別図柄の結果が大当り又はＶ小当りであるときも、選択図柄コマンドに応じて第１実施例で説明した遊技又は第３実施例で説明した遊技が行われることとなる。

【１９８３】

また、第２実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技との両方を実行可能な態様としては、第１実施例で説明した遊技と第２実施例で説明した遊技との両方を実行可能な態様と同様である。例えば、リミッタ残回数が例えば６回～１０回の場合、参照される変動ＰＴＴＢの遷移を、第３実施例で説明した態様で遷移させるようにする。また、リミッタ残回数が例えば２回～５回の場合、参照される変動ＰＴＴＢを変動パターンテーブルＢ１とし、参照される変動ＰＴＴＢが遷移しないようにする。また、リミッタ残回数が例えば１回の場合、参照される変動ＰＴＴＢを変動パターンテーブルＡ１とし、参照される変動ＰＴＴＢが遷移しないようにする。このようにすることで、リミッタ残回数が例えば

６回～１０回の場合は、Ａ時短遊技状態の終了時期が決定されていないなかで、参照される変動ＰＴＴＢを遷移させていくことで、Ａ時短遊技状態の終了タイミングを予測させるといった、スリリングに満ちた時短遊技状態による遊技を行うことができる一方、リミッタ残回数が少なくなるにつれて、段階的に遊技の進行速度を遅くしていくことができる。

【１９８４】

また、第１実施例で説明した遊技と第２実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技との全部を実行可能な遊技は、上述の第１実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技とに加えて、時短遊技状態のリミッタ機能を備えることで実現できる。例えば、リミッタ残回数が例えば６回～１０回の場合は、上述の第１実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技との両方を実行可能な遊技において、参照される変動ＰＴＴＢが遷移するようにする。そして、リミッタ残回数が例えば２回～５回の場合及びリミッタ残回数が例えば１回の場合は、図１４０に示される態様で、参照される変動パターンテーブルを遷移させるようにする。このようにすることで、第１実施例で説明した遊技と第２実施例で説明した遊技と第３実施例で説明した遊技との全部を実行可能となる。

【１９８５】

［６．第６のパチンコ遊技機］

次に、第６のパチンコ遊技機の一例について、図１５８～図１９０を参照して以下に説明する。この第６のパチンコ遊技機は、遊技盤ユニット３０００（特に裏ユニット３１００）の外観構成において、第１のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機と異なる点がある。この第６のパチンコ遊技機は、電気的構成、主制御処理、及びサブ制御処理等は、第１のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機のうちのいずれと同様であってもよい。

【１９８６】

以下、第６のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機のいずれかと共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第６のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第１のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機のいずれかと同様である。

【１９８７】

また、第６のパチンコ遊技機を説明するにあたり、図１５８～図１９０では、第１のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機と外観及び機能が共通する構成も含めて、新たな符号を付すものとする。ただし、メインＣＰＵ及びサブＣＰＵについては図１５８～図１９０のいずれにも示されていないため（主基板３７００及びサブ基板３８００は図１６０に示されている）、便宜上、第１のパチンコ遊技機と同様の符号（メインＣＰＵ２０１、サブＣＰＵ３０１）を用いるものとする。

【１９８８】

［６－１．遊技盤ユニット］

図１５８は、遊技盤ユニット３０００の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット３０００は、前方側に遊技パネル３００２を有しており、この遊技パネル３００２の背面側に裏ユニット３１００が設けられている。

【１９８９】

第６のパチンコ遊技機では、第１のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機と同様に、遊技パネル３００２が有する遊技領域３００５のうち、センター部材３０１０（例えば第１のパチンコ遊技機のセンター役物１１５（図４参照）に相当する）よりも左側の領域を左側領域３００６と称し、センター部材３０１０よりも右側の領域を右側領域３００７と称する。

【１９９０】

裏ユニット３１００（図１６１参照）の詳細は後述するが、図１５８に示される上部左可動体３１５２、上部右可動体３２１０、液晶ユニット３１１０（図１６１参照）の表示領域３１１２は、裏ユニット３１００に含まれる。

【１９９１】

液晶ユニット３１１０（図１６１参照）は、例えば枠状の液晶カバー３１２０に嵌め込

まれて、液晶ユニット３１１０の表示領域３１１２が遊技領域３００５の略中央部に位置するように取り付けられている。上部左可動体３１５２及び上部右可動体３２１０は、サブＣＰＵ３０１の制御により作動可能な演出用の役物として、液晶ユニット３１１０の表示領域３１１２の前方側に配置されている。上部左可動体３１５２及び上部右可動体３２１０は、それぞれ、後述する上部左可動体ユニット３１５０及び上部右可動体ユニット３２００を構成する部材である。また、詳細は後述するが、例えば特別図柄の当り判定処理の結果に基づいてサブＣＰＵ３０１の制御により作動可能な演出用の役物として、下可動体ユニット３６００（図１５９参照）も備える。

【１９９２】

［６－２．裏ユニット］

図１５９は、裏ユニット３１００の外観を示す正面図の一例である。図１６０は、裏ユニット３１００の外観を示す背面図の一例である。図１６１は、裏ユニット３１００を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。図１６２は、裏ユニット３１００を後方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【１９９３】

図１５９～図１６２に示されるように、裏ユニット３１００は、上意匠ユニット３１４０と、左上意匠ユニット３１６０と、左下意匠ユニット３１７０と、右意匠ユニット３１８０と、下可動体ユニット３６００と、特別図柄の当り判定処理の結果に基づく表示演出が行われる液晶ユニット３１１０と、裏カバー３１３０と、上部左可動体ユニット３１５０と、上部右可動体ユニット３２００と、下部球流路ユニット３１９０とを備える。

【１９９４】

また、図１６０に示されるように、裏ユニット３１００の背面側には、裏カバー３１３０の開口部に対応する位置であって液晶ユニット３１１０（図１６１、図１６２参照）の背面側に、第１のパチンコ遊技機の主制御回路２００に相当する主基板３７００と、第１のパチンコ遊技機のサブ制御回路３００に相当するサブ基板３８００とが配置されている。

【１９９５】

図１６１及び図１６２に示されるように、裏カバー３１３０は、前方側に、各種部材を収容可能な収容空間を有する。この収容空間には、上意匠ユニット３１４０、下可動体ユニット３６００及び下部球流路ユニット３１９０が収容されて取り付けられる。右意匠ユニット３１８０の収容空間であって下可動体ユニット３６００の前方には、上部左可動体ユニット３１５０及び上部右可動体ユニット３２００が収容されて取り付けられる。上部左可動体ユニット３１５０の前方には左上意匠ユニット３１６０及び左下意匠ユニット３１７０が取り付けられる。上部右可動体ユニット３２００の前方には右意匠ユニット３１８０が取り付けられる。また、裏カバー３１３０は開口部を有しており、この開口部に臨むように液晶ユニット３１１０が取り付けられる。

【１９９６】

［６－２－１．上部右可動体ユニット］

図１６３は、上部右可動体ユニット３２００を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。なお、上部左可動体ユニット３１５０は、上部右可動体ユニット３２００と左右対称であり、上部右可動体ユニット３２００と構成が若干異なる点はあるものの、上部左可動体ユニット３１５０を構成する各種構成と上部右可動体ユニット３２００を構成する各種構成とは概ね同様であるため、上部左可動体ユニット３１５０の詳細な説明については省略する。

【１９９７】

図１６３に示されるように、上部右可動体ユニット３２００は、最前方側の右頭可動体ユニット３３００と、右頭可動体ユニット３３００の後方側に配置される右顔可動体ユニット３４００と、右顔可動体ユニット３４００の後方側に配置される右顎可動体ユニット３５００とを備える。右頭可動体ユニット３３００と右顔可動体ユニット３４００と右顎可動体ユニット３５００とは、前後方向に積層して配置されている。

【１９９８】
右頭可動体ユニット３３００は、右頭可動体３３１０と、駆動源としてのモータ３３５０を含み、右頭可動体３３１０を昇降させる機構である右頭動作機構部３３３０と、右頭可動体３３１０を支持する右頭可動体支持部３３２０とを備える。
【１９９９】
右頭可動体３３１０は、キャラクタの一部である頭部を模した可動体であり、演出用の役物として機能する。
【２０００】
右頭動作機構部３３３０は、前方側に収容空間を有するケース状の右頭昇降ベース３３４０を有しており、この収容空間に、右頭可動体３３１０を上下方向に昇降させる昇降部３３８０（後述の図１６４参照）等が収容されている。この右頭動作機構部３３３０の詳細な構成については後述する。
【２００１】
右頭可動体支持部３３２０は、右頭可動体３３１０を支持しており、右頭可動体３３１０と昇降部３３８０（より詳しくは、後述の図１６４に示されるベルト３３８４）との間に設けられている。右頭可動体支持部３３２０は、ベルト３３８４とともに上下方向に昇降することにより、右頭可動体３３１０を上下方向に昇降させることができる。
【２００２】
また、右頭可動体ユニット３３００は、電源基板から供給される電源を配給するためのフラットケーブル３３４１を有する。このフラットケーブル３３４１は、例えば右頭可動体３３１０を発光させるための発光源（例えばＬＥＤ素子）が実装された発光基板に接続される。また、フラットケーブル３３４１は、右頭昇降ベース３３４０の裏面側から、右頭昇降ベース３３４０の上端をとおって、右頭昇降ベース３３４０が有する上記の収容空間に収容される。
【２００３】
フラットケーブル３３４１は、右頭昇降ベース３３４０が有する収容空間において前方側に膨らむように収容される。そのため、右頭昇降ベース３３４０の前方側は、フラットケーブル３３４１の膨らみを前方側から押さえて収容空間を塞ぐように、前側カバー３３４３が取り付けられている。
【２００４】
右顔可動体ユニット３４００は、右顔可動体３４１０と、駆動源としてのモータ（不図示）を含み、右顔可動体３４１０を昇降させる機構である右顔動作機構部３４３０と、右顔可動体３４１０を支持する右顔可動体支持部３４２０とを備える。右顔可動体ユニット３４００を構成する部材のうち、右頭可動体ユニット３３００を構成する部材とほぼ同じ構成についての説明は省略する。
【２００５】
右顔可動体ユニット３４００は、電源基板から供給される電源を配給するためのフラットケーブル３４４１を有しており、このフラットケーブル３４４１は、フラットケーブル３３４１と積層された状態で、右顔昇降ベース３４４０の裏面側まで導かれる。このフラットケーブル３４４１は、フラットケーブル３３４１と同様に、例えば右顔可動体３４１０を発光させるための発光源（例えばＬＥＤ素子）が実装された発光基板に接続される。そして、右顔昇降ベース３４４０の裏面側から右顔昇降ベース３４４０の上端をとおって、右顔昇降ベース３４４０が有する上記の収容空間に収容される点はフラットケーブル３３４１と同様である。
【２００６】
なお、フラットケーブル３４４１は、右顔昇降ベース３４４０が有する収容空間において前方側に膨らむように収容される点はフラットケーブル３３４１と同様であるが、右顔昇降ベース３４４０の前方側は、右頭昇降ベース３３４０の裏面によってフラットケーブル３４４１の膨らみを前方側から押さえて収容空間が塞がれる。よって、右顔昇降ベース３４４０がカバーを兼用することとなり、フラットケーブル３４４１が収容された右顔昇

降ベース３４４０の前方側を塞ぐカバー部材を設ける必要がない。そのため、部品点数の削減により低コスト化を図ることができるだけでなく、前後方向における上部右可動体ユニット３２００全体の厚みを抑制することができる。

【２００７】

右顎可動体ユニット３５００は、右顎可動体３５１０と、駆動源としてもモータ（不図示）を含み、右顎可動体３５１０を昇降させる機構である右顎動作機構部３５３０と、右顎可動体支持部３５２０とを備える。右顎可動体ユニット３５００を構成する部材のうち、右頭可動体ユニット３３００を構成する部材とほぼ同じ構成についての説明は省略する。

【２００８】

右顎可動体ユニット３５００は、右顎可動体３５１０を発光させることはできるものの、この右顎可動体３５１０を発光させるための発光基板を備えていない。また、右顎可動体ユニット３５００は、フラットケーブルも有していない。右顎可動体ユニット３５００が右顎可動体３５１０を発光させるための発光基板を備えていないにもかかわらず、右顎可動体３５１０を発光させることを可能とする構成については後述する。

【２００９】

上述の右頭可動体支持部３３２０、右顔可動体支持部３４２０、及び右顎可動体支持部３５２０は、いずれも、例えば樹脂等の透明部材で構成されている。

【２０１０】

（右頭動作機構部）

次に、右頭動作機構部３３３０について説明する。

【２０１１】

図１６４は、右頭動作機構部３３３０を前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。図１６５は、右頭動作機構部３３３０を後方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。

【２０１２】

図１６４及び図１６５に示されるように、右頭動作機構部３３３０は、上述の右頭昇降ベース３３４０と、右頭昇降ベース３３４０が有する収容空間に収容して取り付けられる昇降部３３８０と、この昇降部３３８０に取り付けられたモータ３３５０と、右頭位置検出センサ３３９０と、この右頭位置検出センサ３３９０を覆うセンサカバー３３７０と、を備える。

【２０１３】

なお、右顔動作機構部３４３０を右頭動作機構部３３３０の後方側に積層して配置した場合、右顔動作機構部３４３０が備えるモータ（不図示）と、上述のモータ３３５０とが、相対する位置（すなわち、上下左右方向に同じ位置であって且つ前後方向にずれた位置）となる。そのため、右顔動作機構部３４３０が備えるモータの向きと、上述のモータ３３５０の向きとを反対側にすることで、右頭動作機構部３３３０と右顔動作機構部３４３０とをあわせた厚みを小さくすることができる。より詳しくは、一のモータ（例えば、モータ３３５０）によって駆動するギアと、他のモータ（例えば、右顔動作機構部３４３０が備えるモータ）によって駆動するギアとが互いに近接して対向配置されるように、２つのモータが反対方向を向くように配置するとよい。

【２０１４】

右頭昇降ベース３３４０は、例えばＡＢＳ樹脂等の弾性のある樹脂部材で構成されている。右頭昇降ベース３３４０の裏面側には、例えば複数のビス（参照符号なし）等によって板金３３４２が取り付けられている。上述のとおり、右頭昇降ベース３３４０の収容部には昇降部３３８０が収容されるため、振動や揺れが発生するおそれがある。そこで、右頭昇降ベース３３４０の裏面側に板金３３４２を取り付けることにより、右頭昇降ベース３３４０の剛性を高めて、振動や揺れの軽減を図ることができる。

【２０１５】

ところで、右顔昇降ベース３４４０の前方側は、右頭昇降ベース３３４０の裏面によっ

てフラットケーブル３４４１の膨らみを前方側から押さえて収容空間が塞がれる旨を上述した。フラットケーブル３３４１（図１６３参照）は、ケーブル押さえ３３４４で固定されている。フラットケーブル３４４１（図１６３参照）も、同様にケーブル押さえ（不図示）で固定されている。フラットケーブル３４４１がケーブル押さえによって固定される部位を「固定部」と称する。フラットケーブル３４４１は、固定部よりも端部側が上方に向けて折り返されている。「固定部よりも端部側」とは、例えば右顔可動体３４１０（図１６３参照）を発光させるための発光源（例えばＬＥＤ素子）が実装された発光基板に接続される側の端部である。このように固定部よりも端部側が上方に向けて折り返されることにより、フラットケーブル３４４１が撓んで前方側に膨らむ。このようなフラットケーブル３４４１の撓み量は、右顔可動体３４１０（図１６３参照）の昇降に伴って変化する。そのため、右顔可動体３４１０が昇降すると、右頭昇降ベース３３４０の裏面とフラットケーブル３４４１とが、図１６５に示される領域Ｈにおいて摺動し、フラットケーブル３４４１が破損するおそれがある。

【２０１６】

そこで、この第６のパチンコ遊技機では、右頭昇降ベース３３４０の裏面のうち、フラットケーブル３４４１と摺動しうる領域Ｈを回避するように、右頭昇降ベース３３４０の裏面側に板金３３４２を取り付けている。そして、右頭昇降ベース３３４０の裏面のうち、フラットケーブル３４４１と摺動しうる領域Ｈについては、フラットケーブル３４４１との摺動抵抗が小さくなるように、凹凸のない平坦面としている。このようにすることでフラットケーブル３４４１の断線や損傷を防止し、ひいてはトラブルを防止することができ、フラットケーブル３４４１の長寿命化を図ることが可能となる。

【２０１７】

右頭位置検出センサ３３９０（図１６４参照）は、右頭可動体支持部３３２０（図１６３参照）が移動可能範囲の上端位置にあることを検出する上端センサ３３９２と、右頭可動体支持部３３２０が移動可能範囲の下端位置にあることを検出する下端センサ３３９６と、右頭可動体支持部３３２０が上端位置と下端位置との間における所定の演出位置にあることを検出する中央センサ３３９４とで、例えば合計３個のセンサを有する。この第６のパチンコ遊技機において、右頭可動体支持部３３２０が移動可能範囲の上端位置にあるときが、右頭可動体３３１０（図１６３参照）の移動可能範囲の上端位置となる。この第６のパチンコ遊技機では、移動可能範囲の上端位置が原点位置である。

【２０１８】

サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信した例えば当り判定処理の結果に基づいて、右頭可動体３３１０（図１６３参照）を支持する右頭可動体支持部３３２０が上述の上端位置と下端位置との間の範囲内を移動するように、モータ３３５０を制御する。このようにして、右頭可動体３３１０が液晶ユニット３１１０の表示領域３１１２（いずれも図１６１参照）の前方を作動する役物演出が行われる。

【２０１９】

センサカバー３３７０には、上部切欠部３３７２、中央切欠部３３７４、及び下部切欠部３３７６が形成されている。上部切欠部３３７２は、上端センサ３３９２に対応する位置に形成されている。中央切欠部３３７４は、中央センサ３３９４に対応する位置に形成されている。下部切欠部３３７６は、下端センサ３３９６に対応する位置に形成されている。このようにして、センサカバー３３７０を取り付けた後であっても、各センサ３３９２，３３９４，３３９６が配置されていることを目視で確認することができる。

【２０２０】

右顔動作機構部３４３０及び右顎動作機構部３５３０についても、右頭動作機構部３３３０と同様に、それぞれ、上端センサ（不図示）と、下端センサ（不図示）と、中央センサ（不図示）とを有する。なお、右顔可動体支持部３４２０の上端位置、右顔可動体支持部３４２０の演出位置、及び、右顔可動体支持部３４２０の下端位置は、それぞれ、右頭可動体支持部３３２０の上端位置、右頭可動体支持部３３２０の演出位置、及び、右頭可動体支持部３３２０の下端位置よりも低い位置である。また、右顎可動体支持部３５２０

の上端位置、右顎可動体支持部３５２０の演出位置、及び、右顎可動体支持部３５２０の下端位置は、それぞれ、右顔可動体支持部３４２０の上端位置、右顔可動体支持部３４２０の演出位置、及び、右顔可動体支持部３４２０の下端位置よりも低い位置である。

【２０２１】

サブＣＰＵ３０１は、右頭可動体３３１０、右顔可動体３４１０、及び右顎可動体３５１０のそれぞれを、それぞれが移動できる範囲内で互いに衝突しないように移動させるように制御を行う。サブＣＰＵ３０１は、上端センサ３３９２又は／及び上端センサ（不図示）による検出と、下端センサ３３９６又は／及び下端センサ（不図示）による検出と、中央センサ３３９４又は／及び中央センサ（不図示）とによる検出とのうち少なくともいずれかの検出にもとづいて、右頭可動体３３１０、右顔可動体３４１０、及び右顎可動体３５１０のうち少なくともいずれかの移動を制御することができるため、作動させている可動体を、意図する適正な停止位置で停止させることが可能となる。このようにすることで、例えば、複数の可動体が前後方向で積層した状態すなわち重なり合った状態で停止してしまうようなことを防止できる。また、このように各センサにより各可動体の作動を制御することにより、モータ３３５０をステッピングモータとし、このステッピングモータが脱調した場合であっても、作動させている可動体の位置を把握することができる。

【２０２２】

そして、右頭可動体支持部３３２０、右顔可動体支持部３４２０、及び右顎可動体支持部３５２０の全部がそれぞれの上端位置にあるとき、右頭可動体３３１０と右顔可動体３４１０と右顎可動体３５１０とが略同一平面上にあわさって、一つの役物として上部右可動体３２１０が構成される。右頭可動体支持部３３２０、右顔可動体支持部３４２０、及び右顎可動体支持部３５２０の全部がそれぞれの演出位置にあるときと、右頭可動体支持部３３２０、右顔可動体支持部３４２０、及び右顎可動体支持部３５２０の全部がそれぞれの下端位置にあるときも、右頭可動体３３１０と右顔可動体３４１０と右顎可動体３５１０とが略同一平面上にあわさって、一つの役物として上部右可動体３２１０が構成される。

【２０２３】

上述したように、上部右可動体ユニット３２００は、上部右可動体３２１０の位置を検出するためのセンサを例えば合計９個有する。上部左可動体ユニット３１５０も同様に、上部左可動体３１５２の位置を検出するためのセンサを合計９個有する。すなわち、上部左可動体ユニット３１５０と上部右可動体ユニット３２００とで、各々積層し得る例えば６個の可動体の位置を検出するためのセンサを、左右それぞれ９個ずつ（左右合計で１８個）備えている。このように、限られた数のセンサを設けるだけで上部左可動体ユニット３１５０又は／及び上部右可動体ユニット３２００の移動を制御することができる。ただし、上部右可動体３２１０を移動させるための駆動源としてのモータ３３５０を含む複数のモータの駆動、及び上部左可動体３１５２を移動させるための駆動源としても複数のモータの駆動は、いずれもステップ制御で行われる。そのため、必ずしも上述のセンサを設けなくとも、サブＣＰＵ３０１は、上部左可動体３１５２及び上部右可動体３２１０の位置を把握することができ、ひいては上部左可動体３１５２及び上部右可動体３２１０の移動を制御することができる。

【２０２４】

また、昇降部３３８０は、モータ３３５０を駆動源として回転可能なギア群３３６０と、ギア群３３６０に連結される上方のプーリ３３８６（図１６５参照）及び下方のプーリ（不図示）と、支柱３３８２と、ベルト３３８４と、ベルト３３８４に張力を付与する張力付与部３３８８と、を備えている。張力付与部３３８８には、下方に付勢力を作用させることができるコイルバネ３３８９が設けられている。

【２０２５】

上方のプーリ３３８６（図１６５参照）の前面側にはギア（不図示）が形成されており、このギアは、ギア群３３６０と連結されている。下方のプーリ（不図示）は張力付与部３３８８内に収容されている。

【２０２６】
ベルト３３８４は、輪状であり、上方のプーリ３３８６（図１６５参照）及び下方のプーリ（不図示）に張力を付与するかたちで、上方のプーリ３３８６と、張力付与部３３８８を通って下方のプーリとに巻き掛けられている。
【２０２７】
図１６６は、右頭可動体ユニット３３００（図１６４参照）の上方部の一部を示す正面図の一例である。図１６６に示されるように、右頭可動体３３１０を支持する右頭可動体支持部３３２０は、ベルト３３８４を圧入することで左右両側からベルト３３８４を挟持することができるベルト挟持部３３２２を有する。モータ３３５０の駆動によってベルト３３８４が回動すると、ベルト３３８４の回動に伴って右頭可動体支持部３３２０ひいては右頭可動体３３１０が上下方向に移動する。右顔可動体ユニット３４００及び右顎可動体ユニット３５００についても同様である。このようなベルト駆動により、各可動体支持部３３２０，３４２０，３５２０すなわち各可動体３３１０，３４１０，３５１０のうち、少なくとも一つを単独で、又は複数をともに、上下方向に昇降させることができる。
【２０２８】
このようなベルト３３８４等を構成する昇降部３３８０は、上述したように右頭昇降ベース３３４０の収容部に収容されている。そして、各昇降部が収容された右頭昇降ベース３３４０と右顔昇降ベース３４４０と右顎昇降ベース３５４０とが前後方向に重ね合わせて積層されているため、上部右可動体ユニット３２００をコンパクトなものとすることができる。
【２０２９】
また、この第６のパチンコ遊技機において、サブＣＰＵ３０１は、右頭動作機構部３３３０により、右頭可動体支持部３３２０を介して右頭可動体３３１０を単独で独立して昇降させることができる。サブＣＰＵ３０１は、右頭動作機構部３３３０の後方側において、右顔動作機構部３４３０により、右顔可動体支持部３４２０を介して右顔可動体３４１０を単独で独立して昇降させることができる。サブＣＰＵ３０１は、さらに右顔動作機構部３４３０の後方側において、右顎動作機構部３５３０により、右顎可動体支持部３５２０を介して右顎可動体３５１０を独立して昇降させることができる。
【２０３０】
また、サブＣＰＵ３０１は、右頭動作機構部３３３０と右顔動作機構部３４３０と右顎動作機構部３５３０とを同時に作動させて、右頭可動体３３１０と右顔可動体３４１０と右顎可動体３５１０とをともに作動させることもできる。さらには、サブＣＰＵ３０１は、右頭動作機構部３３３０と右顔動作機構部３４３０とを同時に作動させて右頭可動体３３１０と右顔可動体３４１０とをともに作動させることもできるし、右顔動作機構部３４３０と右顎動作機構部３５３０とを同時に作動させて右顔可動体３４１０と右顎可動体３５１０とをともに作動させることもできる。
【２０３１】
（右顔可動体ユニット）
図１６７は、右顔可動体ユニット３４００を前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。ここでは、右頭可動体ユニット３３００と共通する構成についての説明は省略する。
【２０３２】
右顔可動体ユニット３４００が備える右顔可動体３４１０は、右顔意匠部３４１２と、微細な凹凸加工が施された導光レンズ３４１４と、発光基板３４１６と、アームベース３４１８とを有する。
【２０３３】
右顔可動体支持部３４２０は、アームベース３４１８を支持している。右顔意匠部３４１２は、アームベース３４１８の前面側に取り付けられる。右顔意匠部３４１２とアームベース３４１８との間には、導光レンズ３４１４が発光基板３４１６の前方側となるように、導光レンズ３４１４及び発光基板３４１６が設けられている。

【２０３４】
発光基板３４１６は、前面側の面に、発光源として、図示しない複数のＬＥＤ素子が配置されている。発光基板３４１６の前面側に配置された複数のＬＥＤ素子により、導光レンズ３４１４を介して右顔意匠部３４１２による発光演出が行われる。
【２０３５】
導光レンズ３４１４の下部には、後述する支持部３５１４（後述の図１６８参照）と当接する当接部３４１５が形成されている。
【２０３６】
（右顎可動体ユニット）
図１６８は、右顎可動体ユニット３５００を前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。図１６９は、右顎可動体ユニット３５００（右顎昇降ベース３５４０を除く）の背面図の一例である。ここでは、右頭可動体ユニット３３００と共通する構成についての説明は省略する。
【２０３７】
右顎可動体ユニット３５００が備える右顎可動体支持部３５２０は、前面側において右顎可動体３５１０が取り付けられる板状の支持部３５１４を有する。この板状の支持部３５１４は、面に沿って微細な凹凸加工が施された加工部を有しており、導光レンズ３４１４（図１６７参照）の下方において導光レンズ３４１４と連続するように当接している。
【２０３８】
導光レンズ３４１４の当接部３４１５と支持部３５１４とが当接して連続している状態で発光基板３４１６（図１６７参照）の前面側に実装されたＬＥＤ素子が発光すると、このＬＥＤ素子からの光が当接部３４１５から支持部３５１４に導光する。
【２０３９】
発光基板３４１６に実装されたＬＥＤ素子からの光が支持部３５１４に導光すると、支持部３５１４の前面側に取り付けられた右顎可動体３５１０が発光する発光演出が行われる。
【２０４０】
すなわち、右顎可動体ユニット３５００は発光源を備えていないものの、導光レンズ３４１４の当接部３４１５と支持部３５１４とが当接して連続している状態で発光基板３４１６に実装されたＬＥＤ素子が発光すると、このＬＥＤ素子からの光が当接部３４１５から右顎可動体３５１０に導光する。
【２０４１】
このようにすることで、支持部３５１４に導光板としての機能を持たせることができ、右顎可動体ユニット３５００が発光源を備えなくとも、導光レンズ３４１４及び支持部３５１４を導光した光は、支持部３５１４に凹凸が施された加工部に到達し、右顎可動体３５１０を発光させる発光演出を行うことが可能となる。その結果、部品点数を削減することができ、生産コスト及び生産工数を減らすことが可能となる。
【２０４２】
なお、支持部３５１４は、右顎可動体支持部３５２０が備える部材であるが、右顎可動体３５１０が備える部材としてもよい。すなわち、支持部３５１４に取り付けられた又は支持部３５１４と一体化された右顎可動体３５１０を、右顎可動体支持部３５２０に取り付けるようにしてもよい。
【２０４３】
右顎可動体ユニット３５００は、右顎可動体支持部３５２０すなわち右顎可動体３５１０が移動可能範囲の上端位置（すなわち原点位置）にあるときに自重で落下してしまうことをロックするためのロック機構３５５０を備えている。このロック機構３５５０は、右顎昇降ベース３５４０（図１６３参照）に取り付けられている。なお、上部左可動体ユニット３１５０が備える右顎可動体ユニット（参照符号なし）も、ロック機構３５５０と同様のロック機構を備えている。
【２０４４】

ロック機構３５５０は、例えば、ソレノイドで構成されており、右顎可動体３５１０が原点位置にあるときに非励磁でロック状態となる。ロック状態になると、ソレノイドの先端部に設けられたロック部材３５５１は、右顎可動体支持部３５２０に形成されている突起部３５２１（図１６９参照）の下方に向けて進出する。このようなロック状態では、ロック部材３５５１の先端部に形成された係合部３５５２が、右顎可動体支持部３５２０に形成されている突起部３５２１の下方に位置する。このようにして、右顎可動体支持部３５２０が原点位置にあるときに自重で落下しないようにし、右顎可動体支持部３５２０ひいては右顎可動体３５１０の下方への自重落下がロックされる。そして、メインＣＰＵ２０１から受信した当り判定処理の結果に基づいてサブＣＰＵ３０１がソレノイドを励磁すると、ロック部材３５５１の先端部に形成された係合部３５５２は、右顎可動体支持部３５２０に形成されている突起部３５２１の下方から退避する。係合部３５５２が突起部３５２１の下方から退避すると、ロック状態が解除された非ロック状態となり、右顎可動体３５１０による下方への移動が可能となる。

【２０４５】

なお、ロック部材３５５１の先端部に形成された係合部３５５２は、先端部から基端に向けて約３０度の角度で下方に傾斜している。

【２０４６】

ロック機構３５５０がロック状態にあるとき、右顎可動体３５１０すなわち右顎可動体支持部３５２０は、右顎可動体３５１０と略同一平面上にある右頭可動体３３１０及び右顔可動体３４１０の両方を下方から支持している。このようにすることで、右頭可動体３３１０及び右顔可動体３４１０のそれぞれに対してロック機構を設けることなく、最も下方に位置する右顎可動体３５１０の落下をロックするだけで、右頭可動体３３１０及び右顔可動体３４１０の落下もあわせてロックすることができる。そのため、部品点数を削減することができ、生産コスト及び生産工数を減らすことが可能となる。

【２０４７】

［６－２－２．下可動体ユニット］

図１７０は、下可動体ユニット３６００を前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。

【２０４８】

下可動体ユニット３６００は、下可動体本体部３６１０と、液晶ユニット３１１０の表示領域３１１２（いずれも図１６１参照）の前方側において、下可動体本体部３６１０を上下方向に昇降させる役物演出、より詳しくは表示領域３１１２の下方から上方に向けて進出させる役物演出を行うことが可能な下可動体昇降機構部３６５０とを備える。下可動体本体部３６１０を昇降させることができる移動範囲は、例えば、下可動体昇降機構部３６５０が有するストッパー等により物理的に決められているが、これに限られない。

【２０４９】

サブＣＰＵ３０１は、ＲＡＭクリア処理が実行されたとき、電源投入時、役物の動作点検時の他、メインＣＰＵ２０１から受信した当り判定処理の結果に基づいて、下可動体本体部３６１０を上下方向に昇降させる制御を行う。

【２０５０】

なお、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信した当り判定処理の結果に基づいて、上部左可動体３１５２を作動させる制御、上部右可動体３２１０（いずれも図１５８を参照）を作動させる制御、及び下可動体本体部３６１０を含む複数の役物制御のうち、いずれか一の役物制御のみを行うこともできるし、全部の役物制御を同時に行うこともできるし、いずれか二つの役物制御を同時に行うこともできる。なお、「同時」とは、コンマ何秒まで完全に同時という意味のみならず、遊技者から見て同時に見える程度に同じタイミングを含む。

【２０５１】

（下可動体本体部）

【２０５２】

図１７１は、下可動体本体部３６１０を前方向右斜め上から見たときの斜視図の一例である。

【２０５３】

下可動体本体部３６１０は、前面側に例えば文字等の装飾が施された装飾体３６２０と、装飾体３６２０を回転移動させることが可能な装飾体回転機構部３６４０と、装飾体３６２０と装飾体回転機構部３６４０との間に配置されるベース装飾体３６３０とを備える。

【２０５４】

装飾体３６２０の前面側に施された装飾は、例えば、「あたりかも！」、「激アツ！」、「キターッ！」のように、特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する文字等の情報等とすると好ましい。

【２０５５】

図１７２は、下可動体本体部を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【２０５６】

装飾体回転機構部３６４０は、装飾体３６２０を回転させる駆動源としてのモータ（不図示）を有する。このモータの駆動によって回転するギア群３６４６（図１７４参照）のうち最も右方のギアの回転軸３６４１は、装飾体３６２０の裏面側において、装飾体３６２０に連結されている。装飾体回転機構部３６４０の詳細については後述する。

【２０５７】

ベース装飾体３６３０は、装飾体３６２０よりも形状が大きく、前面側に装飾が施されている。ベース装飾体３６３０は、略中央部に、ギアの回転軸３６４１を貫通させて径方向の内側に配置させることができる貫通孔３６３１が形成されている。この貫通孔３６３１の外周部には、フラットハーネス３６３６が巻回されている。このフラットハーネス３６３６は、装飾体３６２０を発光させるために装飾体３６２０の裏面側に収容されているＬＥＤ素子３６２２（後述する図１７３を参照）等に電源を配給するためのものであるため、装飾体３６２０の裏面側において発光基板３６２１（後述する図１７３を参照）と接続されている。装飾体３６２０の回転範囲は特定の回転範囲に限定されないが、この第６のパチンコ遊技機では、フラットハーネス３６３６に与えうる負荷に鑑みて、装飾体３６２０の回転範囲は、時計回り及び反時計回りにそれぞれ１８０°の範囲内に抑えられている。

【２０５８】

装飾体３６２０の裏面側下方には、後方に向けて突出する筒状の突起部（不図示）が設けられている。この突起部の先端には、球体の転動面が露出するかたちでボール３６２９を収容可能な収容部がある。また、突起部は、転動面側にボール３６２９を押圧する弾性部材を有する。

【２０５９】

ベース装飾体３６３０の前面側の貫通孔３６３１の径方向外側には、ボール転動面３６３２が形成されている。ボール転動面３６３２には、回転基準位置（例えば、装飾体３６２０の停止位置）に、ボール３６２９が嵌合可能な凹部３６３３が形成されている。下可動体本体部３６１０が組み立てられたときの原点位置では、ボール３６２９と凹部３６３３とが嵌合している。

【２０６０】

凹部３６３３からボール３６２９が解除され、ベース装飾体３６３０に対して装飾体３６２０が回転移動すると、ボール３６２９がボール転動面３６３２を転動する。このようにして、ベース装飾体３６３０に対して装飾体３６２０をスムーズに回転移動させることができる。

【２０６１】

装飾体３６２０の回転移動が行われた後、装飾体３６２０が原点位置に向けて回転移動し、ボール３６２９と凹部３６３３とが対向すると、ボール３６２９を押圧する弾性部材

の作用によって、ボール３６２９が凹部３６３３に嵌合する。装飾体３６２０の回転移動はシーケンスで行われるが、凹部３６３３が形成されていない場合、装飾体３６２０を停止位置で停止させることが難しく、停止位置を超えて停止してしまうことが生じうる。

【２０６２】

そこで、この第６のパチンコ遊技機では、装飾体３６２０の停止位置（すなわち原点位置）においてボール３６２９が凹部３６３３に嵌合するように構成することで、装飾体３６２０が停止位置を超えて停止してしまうことを防止でき、停止位置において装飾体３６２０を確実に停止させることが可能となる。また、モータ（不図示）がステッピングモータであって脱調した場合であっても、装飾体３６２０を停止位置で停止させることが可能となる。

【２０６３】

このように、液晶ユニット３１１０の表示領域３１１２（いずれも図１６１参照）の前方側において、下可動体本体部３６１０が上下方向に昇降しつつ、ベース装飾体３６３０及び装飾体回転機構部３６４０に対して装飾体３６２０が回転移動できるようになっている。

【２０６４】

（装飾体）

図１７３は、下可動体本体部３６１０が備える装飾体３６２０を、前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【２０６５】

装飾体３６２０は、ベース部材３６２８と、発光基板３６２１と、導光シート３６２５と、意匠部３６２６とを備える。

【２０６６】

ベース部材３６２８は、前面側に収容部を有しており、装飾体３６２０を構成する部材のなかで最背面側に配置される。

【２０６７】

発光基板３６２１の前面側の面には、発光源として複数のＬＥＤ素子３６２２が実装されている。発光基板３６２１には、縦長スリット状の開口部３６２３が形成されている。また、発光基板３６２１の前面側には、コネクタ３６２４が設けられている。この発光基板３６２１は、ベース部材３６２８の収容部に収容されて取り付けられる。

【２０６８】

意匠部３６２６は、前面側に例えば文字等の装飾が施されており、装飾体３６２０を構成する部材のなかで最前面側に配置される。導光シート３６２５は、意匠部３６２６の後方側、且つ発光基板３６２１の前方側に配置されている。発光基板３６２１に実装されたＬＥＤ素子３６２２が発光すると、導光シート３６２５を介して意匠部３６２６の前面側を発光させる発光演出を行うことができる。

【２０６９】

ところで、発光基板３６２１には縦長スリット状の開口部３６２３が形成されている旨を上述した。装飾体３６２０を組み立てる際、作業者は、フラットハーネス３６３６（図１７２参照）を、発光基板３６２１の裏面側から開口部３６２３を通過させて、フラットハーネス３６３６側のコネクタ（不図示）を、発光基板３６２１の前面側（ＬＥＤ素子３６２２が配置されている側）に設けられた発光基板３６２１側のコネクタ３６２４に接続する。その後、発光基板３６２１をベース部材３６２８の収容空間に収容してねじ止めする。

【２０７０】

発光基板３６２１は、装飾体３６２０を構成する部材であるから、ベース装飾体３６３０及び装飾体回転機構部３６４０（いずれも図１７２参照）に対して回転移動する部材である。このように可動する発光基板３６２１の裏面に這わせたフラットハーネス３６３６側のコネクタを発光基板３６２１側のコネクタに接続する場合、発光基板３６２１の裏面（すなわちはんだ面）側にコネクタを設けると、可動体としての発光基板３６２１の前面

から、発光基板３６２１側のコネクタへの差し込み機が困難となる。しかし、発光基板３６２１に開口部３６２３を設けて、フラットハーネス３６３６側のコネクタをこの開口部３６２３に通して発光基板３６２１の前面側（すなわちＬＥＤ素子実装面側）に設けられた発光基板３６２１側のコネクタに差し込む構造とすることで組み立てが容易となる。

【２０７１】

なお、開口部３６２３からの光漏れを防ぐために極力小さいことが好ましいため、開口部３６２３の大きさを、フラットハーネス３６３６側のコネクタが辛うじて通過できる程度の大きさとすることが好ましい。また、開口部３６２３にフラットハーネス３６３６を通すことで、このフラットハーネス３６３６に、開口部３６２３からの光漏れを抑制する機能を持たせることができる。

【２０７２】

また、上記では、フラットハーネス３６３６が有するコネクタを開口部３６２３に通して、発光基板３６２１側に設けられたコネクタに差し込む構造としたが、接続部をコネクタとすることは必須でなく、電気的に接続できるものであればよい。

【２０７３】

また、上記では、発光基板３６２１に開口部３６２３を形成し、発光基板３６２１の裏面側から開口部３６２３にフラットハーネスを通過させるようにしたが、他の発光基板（例えば、発光基板３４１６（図１６７参照））についても同様の構成としてもよいし、さらには、発光基板に限定されず、ＬＥＤ素子とは別の電子部品が実装された基板であってもよい。

【２０７４】

（装飾体回転機構部）

図１７４は、下可動体本体部３６１０が備える装飾体回転機構部３６４０の正面図の一例である。

【２０７５】

装飾体回転機構部３６４０は、上述したとおり、装飾体３６２０（図１７２参照）を回転させる駆動源としてのモータ（不図示）を有する。また、装飾体回転機構部３６４０は、ベース本体３６４２と、ベース本体３６４２に左右方向が長手方向となるように取り付けられているラックギア３６４４と、モータの回転力を、装飾体３６２０及びラックギア３６４４に伝達するギア群３６４６とを備える。

【２０７６】

ギア群３６４６のうちの一つのギア３６４７の裏面側には、ギア３６４７と同軸で回転し、ラックギア３６４４と噛み合うギア（不図示）が設けられている。ギア３６４７と、装飾体３６２０に連結されているギア（ギア群３６４６のうち最も右方のギア）とは噛み合っているため、サブＣＰＵ３０１の制御によりモータ（不図示）が回転すると、装飾体３６２０が回転方向に移動するとともに、ラックギア３６４４が左右直進方向に移動する。このとき、装飾体３６２０の回転角度とラックギア３６４４の左右直進方向の移動距離との間には比例関係が成立する。

【２０７７】

ラックギア３６４４の左右方向における移動経路上には、複数箇所にセンサが配置されている。この第６のパチンコ遊技機では、装飾体３６２０（図１７２参照）の回転基準位置（原点位置）に対応する位置と、時計回りへの終端位置（時計回りに１８０°回転したときの終端位置）に対応する位置と、反時計回りへの終端位置（反時計回りに１８０°回転したときの終端位置）に対応する位置との例えば３箇所にセンサが配置されている。

【２０７８】

ラックギア３６４４には、上記の複数のセンサに検出される例えば１つの検出片（不図示）が設けられている。この検出片がセンサに検出されることにより、サブＣＰＵ３０１は、左右方向におけるラックギア３６４４の位置を把握することができる。上述のとおり、装飾体３６２０の回転角度とラックギア３６４４の左右直進方向の移動距離との間には比例関係が成立するから、サブＣＰＵ３０１は、左右方向におけるラックギア３６４４の

位置を介して、装飾体３６２０の回転角度（回転方向位置）を把握することができる。このように装飾体３６２０の回転角度を把握できるため、モータ（不図示）の脱調等で装飾体３６２０が過度に回転し、配線が切れてしまう等のトラブルを防ぐことが可能となる。なお、図１７４には、装飾体３６２０（図１７２参照）の時計回りへの終端位置に対応する終端センサ３６４９のみが示されている。

【２０７９】

ギア群３６４６のうちラックギア３６４４と噛み合うギア（不図示）と同心で回転するギア３６４７は、ラックギア３６４４の側面と対向するように配置されている。また、このギア３６４７は、前面側の外周端部にリブ３６４８が形成されている。このリブ３６４８は、装飾体回転機構部３６４０を組み立てるときの基準となる。例えば、ラックギア３６４４の側面に刻印されたベンチマークとリブ３６４８とを位置合わせすることにより、装飾体回転機構部３６４０を容易に組み立てることが可能となる。

【２０８０】

［６－２－３．演出例］

次に、上部左可動体３１５２、上部右可動体３２１０、及び装飾体３６２０による演出例について、図１７５～図１７９を参照して説明する。図１７５は、液晶カバー３１２０と上部左可動体３１５２と上部右可動体３２１０と装飾体３６２０とを示す正面図の一例である。図１７５に示される上部左可動体３１５２、上部右可動体３２１０、及び装飾体３６２０の位置は、役物演出が行われていない場合の位置である例えば原点（初期）位置である。図１７６～図１７９は、上部左可動体ユニット３１５０、上部右可動体ユニット３２００、及び下可動体ユニット３６００による演出例を説明するための図である。なお、図１７５～図１７９では、便宜上、上部左可動体ユニット３１５０、上部右可動体ユニット３２００、及び下可動体ユニット３６００（いずれも図１６１参照）の全部を図示するのではなく、これらを構成する部材のうち、上部左可動体３１５２、上部右可動体３２１０、及び装飾体３６２０を図示している。

【２０８１】

なお、上述したとおり、右頭可動体支持部３３２０、右顔可動体支持部３４２０、及び右顎可動体支持部３５２０は、いずれも、例えば樹脂等の透明部材で構成されている。そのため、液晶ユニット３１１０（図１６１参照）の表示領域３１１２に表示される表示演出と、右頭可動体支持部３３２０、右顔可動体支持部３４２０、及び右顎可動体支持部３５２０のうちの少なくとも一つとが前後方向において重なったとしても、表示領域３１１２に表示される表示演出の視認性を維持できる。

【２０８２】

図１７６に示されるように、上部左可動体３１５２と上部右可動体３２１０とが左右一対で構成されている。サブＣＰＵ３０１は、上部左可動体３１５２と上部右可動体３２１０とを、互いに独立して作動させることもできるし、ともに作動させることもできる。

【２０８３】

また、上部左可動体３１５２を構成する各部材と上部右可動体３２１０を構成する各部材が、左右一対で構成されている。詳述すると、左頭可動体３１５４と右頭可動体３３１０とが左右一対で構成されており、左顔可動体３１５６と右顔可動体３４１０とが左右一対で構成されており、左顎可動体３１５８と右顎可動体３５１０とが左右一対で構成されている。

【２０８４】

以下、この明細書において、左右一対の左頭可動体３１５４と右頭可動体３３１０とを「頭可動体群３１５４，３３１０」と称し、左右一対の左顔可動体３１５６と右顔可動体３４１０とを「顔可動体群３１５６，３４１０」と称し、左右一対の左顎可動体３１５８と右顎可動体３５１０とを「顎可動体群３１５８，３５１０」と称する。

【２０８５】

サブＣＰＵ３０１は、左右一対で構成されている可動体群を、他の可動体群と独立して個別に作動させることができる。すなわち、サブＣＰＵ３０１は、頭可動体群３１５４，

３３１０を、顔可動体群３１５６，３４１０及び顎可動体群３１５８，３５１０とは独立して個別に作動させることができる。同様に、サブＣＰＵ３０１は、顔可動体群３１５６，３４１０を、頭可動体群３１５４，３３１０及び顎可動体群３１５８，３５１０とは独立して個別に作動させることができる。また、同様に、サブＣＰＵ３０１は、顎可動体群３１５８，３５１０を、頭可動体群３１５４，３３１０及び顔可動体群３１５６，３４１０とは独立して個別に作動させることができる。このようにすることで、多彩なバリエーションでの役物演出を行うことが可能となり、興趣を高めることができる。

【２０８６】

また、サブＣＰＵ３０１は、頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０とのうち二つの可動体群をともに移動させることもできるし、全部の可動体群をともに移動させることもできる。

【２０８７】

さらに、サブＣＰＵ３０１は、左右一対の可動体群をともに移動させることは必須でなく、左右一対の可動体群のうちいずれか一の可動体を移動させて他の可動体を移動させないようにすることもできる。例えば、サブＣＰＵ３０１は、顔可動体群３１５６，３４１０のうち、左顔可動体３１５６のみを移動させ、右顔可動体３４１０を移動させないようにしてもよい。頭可動体群３１５４，３３１０及び顎可動体群３１５８，３５１０についても同様である。

【２０８８】

頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０とのうち一の可動体群が他の可動体群と近接（より詳しくは接触）している状態において、一の可動体群及び他の可動体群を、ともに移動させる場合すなわち見た目上同じタイミングで同じ方向に向けて移動させる場合、サブＣＰＵ３０１は、例えば１０ｍｓｅｃずつずらして各可動体群の作動を開始するように制御する。

【２０８９】

例えば、頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０とが互いに近接し、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０とが互いに近接している状態において、頭可動体群３１５４，３３１０、顔可動体群３１５６，３４１０、及び顎可動体群３１５８，３５１０の全部を見た目上同じタイミングで下方に向けて作動を開始する場合、サブＣＰＵ３０１は、以下のように制御を行う。サブＣＰＵ３０１は、先ず、顎可動体群３１５８，３５１０を下方に向けて作動を開始させる。サブＣＰＵ３０１は、顎可動体群３１５８，３５１０を下方に向けて作動を開始させてから例えば１０ｍｓｅｃ経過後に、顔可動体群３１５６，３４１０を下方に向けて作動を開始させる。サブＣＰＵ３０１は、顔可動体群３１５６，３４１０を下方に向けて作動を開始させてから例えば１０ｍｓｅｃ経過後に、頭可動体群３１５４，３３１０を下方に向けて作動を開始させる。

【２０９０】

また、例えば、頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０とが互いに近接し、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０とが互いに近接している状態において、頭可動体群３１５４，３３１０、顔可動体群３１５６，３４１０、及び顎可動体群３１５８，３５１０の全部を見た目上同じタイミングで上方に向けて作動を開始する場合、サブＣＰＵ３０１は、以下のように制御を行う。サブＣＰＵ３０１は、先ず、頭可動体群３１５４，３３１０を上方に向けて作動を開始させる。サブＣＰＵ３０１は、頭可動体群３１５４，３３１０を上方に向けて作動を開始させてから例えば１０ｍｓｅｃ経過後に、顔可動体群３１５６，３４１０を上方に向けて作動を開始させる。サブＣＰＵ３０１は、顔可動体群３１５６，３４１０を上方に向けて作動を開始させてから１０ｍｓｅｃ経過後に、顎可動体群３１５８，３５１０を上方に向けて作動を開始させる。

【２０９１】

このように、頭可動体群３１５４，３３１０、顔可動体群３１５６，３４１０、及び顎

可動体群３１５８，３５１０のうち互いに近接している複数の可動体群を見た目上同じタイミングで同じ方向に向けて移動させる場合、サブＣＰＵ３０１は、先ず、移動方向側の可動体群についての作動を開始し、その後、例えば１０ｍｓｅｃ経過後に、反移動方向側の可動体群についての作動を開始する。このようにすることで、互いに近接している複数の可動体群を、スムーズに移動させることが可能となる。すなわち、複数の可動体群が互いに近接している場合、これら複数の可動体群の作動を同時に開始させると、可動体群どうしが干渉してスムーズに作動できなくなる可能性がある。そこで、互いに近接している複数の可動体群を見た目上同じタイミングで同じ方向に向けて作動を開始させる場合、例えば１０ｍｓｅｃずつといった遊技者が外観で把握できない程度の微小時間だけ作動開始時間をずらして可動体群の作動を開始することにより、これら複数の可動体群をスムーズに作動させることが可能となる。

【２０９２】

また、サブＣＰＵ３０１は、頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０との間に所定の間隔を有するように、頭可動体群３１５４，３３１０及び顔可動体群３１５６，３４１０を作動させることができる。同様に、サブＣＰＵ３０１は、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間に所定の間隔を有するように、顔可動体群３１５６，３４１０及び顎可動体群３１５８，３５１０を作動させることができる。このようにすることで、頭可動体群３１５４，３３１０、顔可動体群３１５６，３４１０、及び顎可動体群３１５８，３５１０のうち複数の可動体群を用いた演出を行うことができるだけでなく、頭可動体群３１５４，３３１０、顔可動体群３１５６，３４１０、及び顎可動体群３１５８，３５１０のうち少なくともいずれかの可動体群による役物演出と、上記の間隔をとおして遊技者が視認できる表示領域３１１２に表示される表示演出と、の両方によって、これまでにない多彩な演出を行うことができる。当り判定処理の結果に応じて異なる演出が行われるのが一般的であるから、多彩な演出を行うことができるようにすることで、興趣を高めることが可能となる。

【２０９３】

また、サブＣＰＵ３０１は、顔可動体３１５６，３４１０と顎可動体３１５８，３５１０との間の間隔、又は／及び、頭可動体３１５４，３３１０と顔可動体３１５６，３４１０との間の間隔をとおして視認可能な表示領域３１１２に、所定の表示演出を表示することで、多彩な演出を行うことができ、興趣を高めることができる。上記の間隔をとおして視認可能な表示領域３１１２には、いずれかの可動体群と関連する意匠又は異なる意匠にかかる表示演出を表示することが好ましい。

【２０９４】

なお、上記では、一の可動体群と他の可動体群とが近接している状態において、一の可動体群及び他の可動体群を見た目上同じタイミングで同じ方向に向けて移動させる場合について説明したが、必ずしも、一の可動体群及び他の可動体群を見た目上同じタイミングで同じ方向に向けて移動させる場合に限られない。例えば、一の可動体と他の可動体とが近接している状態において、一の可動体及び他の可動体を見た目上同じタイミングで同じ方向に向けて移動させる場合も同様である。

【２０９５】

また、図１７７に示されるように、サブＣＰＵ３０１は、上述したとおり、下可動体本体部３６１０（図１７０参照）を上下方向に昇降させつつ、ベース装飾体３６３０（図１７１参照）に対して装飾体３６２０を回転移動させることができる。このようにすることで、上部左可動体３１５２及び上部右可動体３２１０を用いた役物演出に加えて、装飾体３６２０を用いた役物演出も可能となり、さらに演出のバリエーションを増やすことが可能となる。

【２０９６】

また、図１７８に示されるように、サブＣＰＵ３０１は、頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０とを近接させつつ、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間に所定の間隔を有するようにし、さらに、顔可動体

群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間をとおして遊技者が視認できる領域に、例えば文字が装飾された装飾体３６２０を位置させる演出を行うことができる。このようにすることで、あたかも、上部左可動体３１５２としてのキャラクタ及び上部右可動体３２１０としてのキャラクタが、発声しているかのようなセリフ演出を行うことができる。このとき、サブＣＰＵ３０１は、装飾体３６２０にあらわれている文字と同じ文字又は関連する文字の音声を出力するようにしてもよいし、装飾体３６２０にあらわれている文字又は関連する文字を、文字装飾体３６２０の背面側の表示領域３１１２に表示するようにしてもよい。

【２０９７】

なお、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０と装飾体３６２０とにより演出を行う場合、サブＣＰＵ３０１は、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間に間隔を有するように制御した後、装飾体３６２０が上記の間隔に位置するように移動させるようにすると、キャラクタが大きな口を開けた後に、セリフを発したかのようなリアリティのある演出を行うことができる。また、サブＣＰＵ３０１は、例えば、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間に間隔が発生してから、この間隔に装飾体３６２０が位置するまでの時間を、特別図柄の当り判定処理の結果期待度（大当り期待度）に応じて異ならせてもよい。例えば、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間に間隔が発生してから、この間隔に装飾体３６２０が位置するまでの時間が短いほど結果期待度が高いものの、上記の間隔に装飾体３６２０が位置するまでの時間が一定時間を超えた場合には、結果期待度が最も高くなるようにしてもよい。

【２０９８】

また、サブＣＰＵ３０１は、セリフ演出として、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間の所定の間隔に装飾体３６２０を移動させるセリフ可動演出と、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間の所定の間隔をとおして視認できる表示領域３１１２に文字等の演出を表示するセリフ表示演出と、を行うことができる。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信した当り判定処理の結果に基づいてセリフ演出を行うにあたり、セリフ可動演出とセリフ表示演出との両方を行ってもよいし、セリフ可動演出とセリフ表示演出とのうちいずれか一方のみを行ってもよい。このように、セリフ可動演出とセリフ表示演出とを置き換えて行うことができるようにすることで、同じセリフ演出といった同じで演出でありながらも、当り判定処理の結果に対する期待度（すなわち大当り期待度）に応じて複数のバリエーションをもったセリフ演出を行うことが可能となる。

【２０９９】

なお、図１７８では、頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０とを近接させた状態でセリフ演出を行っているが、これに限られない。例えば、図１７９に示されるように、サブＣＰＵ３０１は、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間のみならず、頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０との間にも間隔を有して、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間において所定の演出を行うようにしてもよい。この場合、頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０との間に発生した間隔（すなわち、形成された間隔）において、図示しない可動役物による役物演出と表示領域３１１２における表示演出との両方の演出又はいずれか一方の演出を行うようにしてもよい。

【２１００】

また、頭可動体群３１５４，３３１０と顔可動体群３１５６，３４１０との間に発生した間隔において役物演出又は／及び表示演出を行う場合、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間でセリフ演出を行うことは必須でない。

【２１０１】

また、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間に発生した間隔において行われる演出は、セリフ演出に限られず、他の演出であってもよいことは

言うまでもない。
【２１０２】
ところで、右顔動作機構部３４３０及び右顎動作機構部３５３０は、それぞれ、上端センサ（不図示）と下端センサ（不図示）と中央センサ（不図示）とを備えることについては上述したとおりである。サブＣＰＵ３０１は、上記の各センサでの検出に基づいて、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間に所定の間隔を発生させて、この間隔に、装飾体３６２０が位置するように制御する。そのため、中央センサと下端センサとの配置間隔は、装飾体３６２０の上下方向の寸法、より好ましくは下可動体本体部３６１０の上下方向の寸法に応じて決定される。そして、サブＣＰＵ３０１は、このようして決定された配置間隔で配置された中央センサと下端センサとの検出に基づいて、顔可動体群３１５６，３４１０の停止制御及び顎可動体群３１５８，３５１０の停止制御を実行する。よって、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間の間隔は、中央センサ及び下端センサの配置位置によって決まる。
【２１０３】
この第６のパチンコ遊技機において、下可動体本体部３６１０を昇降させることができる移動範囲は、例えば、下可動体昇降機構部３６５０が有するストッパー等により物理的に決められている旨を上述した。下可動体本体部３６１０（すなわち装飾体３６２０）の上限位置は、中央センサ及び下端センサの配置位置によって決まる顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間の間隔に位置するように構成されている。より詳しくは、顔可動体群３１５６，３４１０と顎可動体群３１５８，３５１０との間に発生した間隔に装飾体３６２０が位置したときに、顔可動体群３１５６，３４１０と装飾体３６２０とが正面視で重なったり、顎可動体群３１５８，３５１０と装飾体３６２０とが正面視で重なったりしないように構成されている。このようにすることで、あたかもキャラクタが発声しているかのようなリアリティのある演出を行うことが可能となる。
【２１０４】
［６－２－４．遊技パネル］
図１８０は、遊技パネル３００２の外観を示す正面図の一例である。
【２１０５】
遊技パネル３００２の前面側には、遊技領域３００５を区画形成する主たる部材として、センター部材３０１０と、表示領域３１１２の右方の右上流路ユニット３０３０と、右上流路ユニット３０３０よりも遊技球の流下方向下流側に設けられた上大入賞口ユニット３０４０と、上大入賞口ユニット３０４０よりも遊技球の流下方向下流側に設けられた下大入賞口ユニット３０４４と、一般入賞口ユニット３０２５と、レール飾りユニット３００８とを有する。また、遊技パネル３００２の裏面側には、裏球通路３０５０（後述の図１８２参照）等を有する。
【２１０６】
センター部材３０１０と、右上流路ユニット３０３０と、上大入賞口ユニット３０４０と、下大入賞口ユニット３０４４とは、互いに組み付け可能であるものの互いに独立するユニットとして設けられている。遊技機の仕様変更等に応じていずれかのユニットの形状や仕様等を変更する場合のように、いずれかのユニットを他のユニットに置き換える必要がある場合、このユニットを他のユニットに置き換えるだけでよく、他のユニットに置き換える必要がないユニットについては共通のユニットとして使用することができる。
【２１０７】
また、例えば、右上流路ユニット３０３０と上大入賞口ユニット３０４０との間や、上大入賞口ユニット３０４０と下大入賞口ユニット３０４４との間に、例えば、遊技パネル３００２の前面側に植設された遊技釘による連絡ルートを設けることで、遊技仕様等に応じた出玉率の設定調整が容易となる。
【２１０８】
センター部材３０１０は、主として、遊技領域３００５の略中央部情報の天通路３０２８と、天通路３０２８よりも左方の所謂ぶっこみ部とも称される打ち込み部３０１４と、

表示領域３１１２の左方の左流路部３０１６と、表示領域３１１２の下方のステージ部３０１８と、を有する。

【２１０９】

天通路３０２８と、打ち込み部３０１４と、左流路部３０１６と、ステージ部３０１８と、右上流路ユニット３０３０とは、別部材であるものの、互いに隙間なく連続して構成されている。天通路３０２８及び左流路部３０１６は、遊技機のコンセプトが異なる他の遊技機と共通して用いることができる部材であるため、複数種類の遊技機において共用することができ、低コスト化を図ることができる。打ち込み部３０１４は、発射された遊技球が衝突する部位であるため、他の部材と比べて損傷が激しい。そのため、打ち込み部３０１４を交換する必要が生じた場合であっても、打ち込み部３０１４のみを取り替えることができるため、メンテナンスに要するコストを削減することもできる。

【２１１０】

（右上流路ユニット）

右上流路ユニット３０３０は、右側領域３００７に配置されており、通過ゲート３０３２と、右アウト口３０３４と、減速流路３０３５と、アウト球通路３０３６とを有する。

【２１１１】

右側領域３００７を流下する遊技球は、通過ゲート３０３２を通過可能である。通過ゲート３０３２には、通過ゲート３０３２を遊技球が通過したことを検出するセンサ（不図示）が設けられており、通過ゲート３０３２への遊技球の通過が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報の保留を経て普通図柄抽選を行う。

【２１１２】

通過ゲート３０３２のすぐ右上には、右アウト口３０３４が設けられている。この右アウト口３０３４については後述するが、遊技球が、通過ゲート３０３２を通過せずに右アウト口３０３４に進入すると、アウト球通路３０３６を通ってパチンコ遊技機の機外に排出される。

【２１１３】

（上大入賞口ユニット）

図１８１は、図１８０に示されるＡ部の詳細を示す正面図の一例である。図１８１に示される矢印は、遊技球が流下できる流路を示すものである。

【２１１４】

通過ゲート３０３２を通過した遊技球は、上大入賞口ユニット３０４０上の流下領域を流下する。上大入賞口ユニット３０４０は、上大入賞口３０４２と、この上大入賞口３０４２を開閉する上大入賞口アタッカー３０４１とを有する。

【２１１５】

上大入賞口ユニット３０４０は、上大入賞口３０４２及び上大入賞口アタッカー３０４１の上方に、所定の役物や部材を配置できるスペースを設けている。このスペースには、例えば、開閉作動する可動部材（不図示）により、流下する遊技球を左右に振り分けることができる振分ユニットを配置することができる。このようなスペースを設けることで、パチンコ遊技機の仕様に応じた役物や部材を配置することが可能となり、汎用性が広がり、柔軟性のあるパチンコ遊技機を提供することが可能となる。なお、このようなスペースは、上大入賞口ユニット３０４０に設けることに限定されず、例えば下大入賞口ユニット３０４４等、他の部材やユニットに設けてもよい。

【２１１６】

上大入賞口３０４２に遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ２０１は所定個数（例えば１０個）の遊技球又は賞球データを付与する。上大入賞口３０４２に入賞した遊技球は、パチンコ遊技機の機外に排出される。

【２１１７】

（下大入賞口ユニット）

図１８１に示されるように、上大入賞口３０４２に入賞しなかった遊技球は、下大入賞口ユニット３０４４上の流下領域を流下する。下大入賞口ユニット３０４４は、下大入賞

口３０４７（後述の図１８５参照）を有する。また、下大入賞口ユニット３０４４は、下大入賞口３０４７よりも遊技球の流下方向上流側に、第２始動口３０６０と、この第２始動口３０６０への遊技球の入賞の容易さを変更可能な可動片３０７０と、を有する（いずれも後述の図１８５参照）。また、下大入賞口ユニット３０４４は、下大入賞口３０４７を開閉する下大入賞口アタッカー３０４６も有する（後述の図１８５参照）。第２始動口３０６０及び可動片３０７０の詳細については図１８５～図１８８を参照して後述する。

【２１１８】

第２始動口３０６０（後述の図１８５参照）に遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄ゲームを実行するための第２始動情報を、所定個数（例えば４個）を上限として保留し、所定個数（例えば３個）の遊技球又は賞球データを付与する。第２始動口３０６０に入賞した遊技球は、パチンコ遊技機の機外に排出される。

【２１１９】

第２始動口３０６０（後述の図１８５参照）に入賞しなかった遊技球が下大入賞口３０４７に入賞すると、メインＣＰＵ２０１は所定個数（例えば１０個）の遊技球又は賞球データを付与する。下大入賞口３０４７に入賞しなかった遊技球は、さらに下流側を流下し、中央アウト口３０８０（図１８０参照）からパチンコ遊技機の機外に排出される。なお、右側領域３００７には、適宜箇所に、一般入賞口３０２６が設けられている。例えばこの第６のパチンコ遊技機では、遊技領域３００５の左下方（図１８０参照）、下大入賞口ユニット３０４４の中央よりやや左方の上方に、一般入賞口３０２６が設けられている。

【２１２０】

下大入賞口３０４７（後述の図１８５参照）は、遊技パネル３００２の開口部に嵌め込むことができるように構成されており、入賞した遊技球を遊技パネル３００２の裏面側に導く球通路のみならず、遊技パネル３００２の裏面側に導いた遊技球をさらに遊技パネル３００２の裏面側において下方にまで導く裏球通路を有する。すなわち、一般的な大入賞口は、遊技パネルに形成された開口部に嵌め込まれて取り付けられるが、この第６のパチンコ遊技機では、遊技パネル３００２に形成された開口部に下大入賞口３０４７を嵌め込んだときに、遊技パネル３００２の裏面側に位置する部位が下方に伸びた形状となっている。このように、下大入賞口３０４７は、遊技パネル３００２の裏面側に導かれた遊技球の通路となる裏球通路も兼ね備えている。このようにすることで、遊技パネル３００２の裏面側において、遊技球を、遊技パネル３００２の裏面側であって且つ遊技パネル３００２よりも下方に設けられる遊技球の排出経路（不図示）に、衝突等による衝撃を緩和して確実に導くことが可能となる。

【２１２１】

ところで、この第６のパチンコ遊技機では、右上流路ユニット３０３０と、上大入賞口ユニット３０４０と、下大入賞口ユニット３０４４とで、遊技球の流下速度を減速させるための減速構造を異ならせることで、各ユニット３０３０，３０４０，３０４４における遊技球の減速度合いを異ならせている。また、この第６のパチンコ遊技機では、右側領域３００７を流下する遊技球の流下スピードが極めて低速になる箇所を限定的なものとし、発射された遊技球が大入賞口３０４２，３０４７に到達するまでの時間が徒に長くならないような減速構造とされている。

【２１２２】

なお、この第６のパチンコ遊技機では、大入賞口を２つ（上大入賞口３０４２と下大入賞口３０４７）設けているが、この２つの大入賞口３０４２，３０４７は、いずれも大当り遊技状態において用いられるものであることに限定されない。例えば、上大入賞口３０４２及び下大入賞口３０４７のうち、いずれか一方を大当り遊技状態におけるラウンド遊技において作動する大入賞口とし、他方を小当り遊技状態において作動する小当り入賞口としてもよい。

【２１２３】

（一般入賞口ユニット）

一般入賞口ユニット３０２５は、遊技領域３００５の左下方に設けられており、左側領

域３００６を流下した遊技球が入賞可能な一般入賞口３０２６を有する。この一般入賞口ユニット３０２５の詳細については、図１８９を参照して後述する。

【２１２４】

（裏球通路）

図１８２は、図１８０に示されるＡ部の背面図の一例である。

【２１２５】

遊技パネル３００２（図１８０参照）の背面側には、パチンコ遊技機の機外に遊技球を排出する裏球通路３０５０が設けられている。裏球通路３０５０は、遊技パネル３００２の背面側において、上大入賞口３０４２（図１８１参照）に入賞した遊技球が流下する第１裏球通路３０５２と、第２始動口３０６０（後述の図１８５参照）に入賞した遊技球が流下する第２裏球通路３０５４と、球合流部３０５６とを有する。

【２１２６】

球合流部３０５６は、第１裏球通路３０５２を流下する遊技球と、第２裏球通路３０５４を流下する遊技球とが合流する部位である。すなわち、第１裏球通路３０５２及び第２裏球通路３０５４は、遊技球の流下方向上流側においてはそれぞれ独立した裏球通路を形成しているが、中途部である球合流部３０５６において合流している。球合流部３０５６で合流した遊技球は、その後、パチンコ遊技機の機外に排出される。したがって、例えば、上大入賞口３０４２（図１８１参照）に入賞した遊技球は、第１裏球通路３０５２を流下した後、第２裏球通路３０５４を経由し、パチンコ遊技機の機外に排出されることとなる。

【２１２７】

なお、この第６のパチンコ遊技機では、第１裏球通路３０５２と第２裏球通路３０５４とを、遊技球の流下方向上流側においてそれぞれ独立した裏球通路を形成し、中途部でこれらの裏球通路を合流するようにしているが、このような構成とすることは、必ずしも、第１裏球通路３０５２と第２裏球通路３０５４とに限られず、遊技パネル３００２（図１８０参照）の背面側に形成される裏球通路であればよい。また、合流する裏球通路は、２つの裏球通路に限られず、３つ以上の裏球通路が合流するようにしてもい。

【２１２８】

また、第１裏球通路３０５２の前後方向の厚みは、遊技球１個が流下できる程度の厚みとなっている。同様に、第２裏球通路３０５４の前後方向の厚みは、遊技球１個が流下できる程度の厚みとなっている。また、球合流部３０５６における前後方向の厚みも、遊技球１個が流下できる程度の厚みとなっている。

【２１２９】

このように、複数の裏球通路３０５２，３０５４，３０５６を積層させることなく独立して構成し、さらにそれぞれの裏球通路３０５２，３０５４，３０５６の前後方向の厚みを遊技球１個が流下できる程度の厚みとすることで、遊技盤ユニット３０００（図１５８参照）全体の厚みを小さくすることができる。

【２１３０】

（右上流路ユニットの詳細）

図１８３は、右上流路ユニット３０３０の下方部分及び上大入賞口ユニット３０４０の上方部分を、前方向左斜め上から見たときの斜視図の一例である。この図１８０を参照して、右上流路ユニット３０３０の構成、とくに右アウト口３０３４及びアウト球通路３０３６について説明する。

【２１３１】

右上流路ユニット３０３０は、通過ゲート３０３２及び右アウト口３０３４に至るまでの経路に、減速流路３０３５が形成されている。この減速流路３０３５は、左右の壁のそれぞれに、遊技球の流路に向けて突出する突起部が形成されている。左右の壁のそれぞれに形成された突起部は、上下方向に段違いで形成されている。このようにすることで、減速流路３０３５を流下する遊技球が、通過ゲート３０３２及び右アウト口３０３４に至るまでの間に減速される。

【２１３２】
右アウト口３０３４は、上下方向を流下する遊技球ではなく右方に向かう遊技球が通過可能であり、ベース面（右上流路ユニット３０３０の背面側の面）から前方側に向けて立設された立壁３０３１に形成されている。このようにすることで、例えばパチンコ遊技機の出荷後の釘調整等によって、右アウト口３０３４への遊技球の進入率が、遊技機メーカーが意図しない進入率に改変されてしまうことを防止できる。とくに、右アウト口３０３４への遊技球の進入率を、パチンコ遊技機が出荷されたときの進入率よりも高くする所謂マイナス調整が行われると興趣が低下してしまうおそれがある。この点、右アウト口３０３４への遊技球の進入率を改変できないか又は困難とすることで、興趣の低下を抑制することができる。
【２１３３】
また、立壁３０３１の前方側にはガラス板（不図示）があり、遊技球が進入可能な右アウト口３０３４の開口部の大きさは、減速流路３０３５の流路横幅より狭く、ガラス板と立壁３０３１とによって遊技球が辛うじて１球通過できる程度の大きさとなっている。このようにすることで、右アウト口３０３４への遊技球の進入率を極力低くして（例えば０％に近い進入率として）、通過ゲート３０３２への遊技球の通過率を高める（例えば１００％に近い通過率とする）ことができる。
【２１３４】
また、この第６のパチンコ遊技機では、遊技パネル３００２（図１８０参照）の背面側に、右アウト口３０３４に進入した遊技球が流下する裏球通路を形成しておらず、その代わり、遊技パネル３００２の前面側に、アウト球通路３０３６を設けている。右アウト口３０３４に進入した遊技球は、アウト球通路３０３６を流下し、その後、球通路３０３７（後述する図１８５参照）を通って遊技パネル３００２の裏面側に導かれ、パチンコ遊技機の機外にただちに排出される。そのため、遊技パネル３００２の裏面側を流下する裏球通路が占める領域を小さくすることができ、遊技球の排出経路のコンパクト化を図ることが可能となる。
【２１３５】
なお、遊技パネル３００２の裏面側に、右アウト口３０３４に進入した遊技球が流下する裏球通路が形成されていてもよい。例えば、遊技パネル３００２の裏面側に、右アウト口３０３４に進入した遊技球が流下する裏球通路が形成されていたとしても、アウト球通路３０３６を流下する分の領域を遊技パネル３００２の前面側に設けることで、その分、裏球通路が占める領域を小さくすることができる。
【２１３６】
また、上述の球通路３０３７（後述する図１８５参照）の位置に対応する遊技パネル３００２（図１８０参照）の裏面側には、第１裏球通路３０５２が配置されている。球通路３００７から遊技パネル３００２の裏面側に導かれた遊技球は、第３裏球通路３０３８を流下して、遊技パネル３００２よりも下方に設けられる遊技球の排出経路（不図示）に導かれる。そのため、第１裏球通路３０５２と第３裏球通路３０３８とが遊技パネル３００２の裏面側において配置位置が重なるおそれがある。そこで、この第６のパチンコ遊技機では、第１裏球通路３０５２を、第３裏球通路３０３８よりもさらに後方に伸ばして、第１裏球通路と第３裏球通路とが前後方向に重なり合うように配置されている。
【２１３７】
（下大入賞口とレール飾りユニットとの位置関係）
図１８４は、センター部材３０１０と右流路ユニットと一般入賞口ユニットとを示す正面図の一例である。この図１８４では、遊技パネル３００２及びレール飾りユニット３００８（図１８０参照）の図示が省略されている。レール飾りユニット３００８は、第１のパチンコ遊技機におけるガイドレール１１０（図４参照）に相当する。
【２１３８】
下大入賞口ユニット３０４４は、左下方に、レール飾りユニット取付部３０４８が形成されている。このレール飾りユニット取付部３０４８は、レール飾りユニット３００８（

図１８０参照）が取り付けられる部位である。レール飾りユニット取付部３０４８は、左右方向における位置が下大入賞口３０４７（後述の図１８５参照）とずれている。すなわち、レール飾りユニット取付部３０４８の位置は、下大入賞口３０４７の真下ではなく、下大入賞口３０４７よりも左方に形成されている。

【２１３９】

このように、下大入賞口３０４７の下方（より詳しくは真下）にレール飾りユニットを設けない構成となっているため、下大入賞口３０４７を、例えば下大入賞口３０４７に入賞しなかった遊技球を中央アウト口３０８０に導ける範囲で、遊技領域３００５の下方限界まで下げることができる。また、これにより、右上流路ユニット３０３０、上大入賞口ユニット３０４０、及び下大入賞口ユニット３０４４の全体を、遊技領域３００５の下方限界まで下げることができる。その結果、遊技領域３００５を大きく使うことができ、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【２１４０】

（第２始動口及び可動片の詳細）

図１８５は、下大入賞口ユニット３０４４を前方向右斜め上から見たときの斜視図であって、第２始動口３０６０への遊技球の入賞が許容される態様の一例を示す図である。図１８６は、下大入賞口ユニット３０４４を右方から見たときの右側面図であって、第２始動口３０６０への遊技球の入賞が許容される態様の一例を示す図である。図１８７は、下大入賞口ユニット３０４４を前方向右斜め上から見たときの斜視図であって、第２始動口３０６０への遊技球の入賞が許容されない態様の一例を示す図である。図１８８は、下大入賞口ユニット３０４４を右方から見たときの右側面図であって、第２始動口３０６０への遊技球の入賞が許容されない態様の一例を示す図である。

【２１４１】

第２始動口３０６０は、上下方向を流下する遊技球ではなく左方に向かう遊技球の通過を検出できるセンサ（参照符号なし）を有し、下大入賞口ユニット３０４４のベース面３０４９から前方側に突出するように形成されている。

【２１４２】

第２始動口３０６０よりも遊技球の流下方向の上流側（すなわち第２始動口３０６０の右方）には、前後にスライド移動可能な板状の可動片３０７０が設けられている。この可動片３０７０が前方向に進出した進出位置にあるとき（図１８５、図１８６参照）、可動片３０７０に到達した遊技球は、可動片３０７０の上面を転動して第２始動口３０６０への入賞が容易となる。また、可動片３０７０が後方向に退避した退避位置にあるとき（図１８７、図１８８参照）、可動片３０７０に到達した遊技球は、第２始動口３０６０に向かわずに下方に流下し、第２始動口３０６０への遊技球の入賞が不可能又は困難となる。また、

【２１４３】

可動片３０７０の左方端部には、可動片３０７０から上方に突出するリブ３０７２が形成されている。このリブ３０７２は、第２始動口３０６０よりも上流側（すなわち右方）において第２始動口３０６０と近接する位置に形成されている。可動片３０７０が進出位置にあるとき（図１８５、図１８６参照）、リブ３０７２は、第２始動口３０６０への遊技球の進入が可能な位置となる。また、可動片３０７０が退避位置にあるとき（図１８７、図１８８参照）、リブ３０７２は、第２始動口３０６０への遊技球の進入を防ぐ位置となる。

【２１４４】

図１８５及び図１８７に示されるように、可動片３０７０は、矩形状ではなく、前方側が波打った形状となっている。遊技球は、可動片３０７０の上面を転動するとき、前方側は下大入賞口ユニット３０４４の球流路を形成する流路板（不図示）と接触しつつ、下方は可動片３０７０の上面と点接触して転動する。すなわち、前方側に流路板がある場合、可動片３０７０の上面と遊技球とが点接触している限り、遊技球が可動片３０７０の下方に落下せずに、可動片３０７０の上面を転動する。一方、可動片３０７０の上面と遊技球

とが点接触できなくなると、可動片３０７０から遊技球が落下する。そのため、可動片３０７０を、矩形状とすることは必須でなく、図１８５及び図１８７に示されるように、前方側を波打った形状とすることができる。また、可動片３０７０の前方側を波打った形状とすることで、可動片３０７０の前方側の端部と流路板との間における球噛みを防止することが可能となる。例えば、可動片３０７０が退避位置（図１８７、図１８８参照）から進出位置（図１８５、図１８６参照）に移動するとき、可動片３０７０の先端側の端部と流路板との間に遊技球が挟まれる所謂球噛みが発生する可能性がある。そこで、可動片３０７０の前方側を波打った形状とすることで所謂球噛みを防止することが可能となる。また、可動片３０７０が退避位置（図１８７、図１８８参照）にある場合であっても、第２始動口３０６０への遊技球の進入を防ぐことができる位置に、リブ３０７２を形成することが容易となる。

【２１４５】

また、図１８８に示されるように、リブ３０７２は、リブ３０７２の頂点から後方向（図１８８の紙面における右方向）に向けて下方に傾斜している。リブ３０７２をこのような形状とすることで、球噛みの発生を抑制できる。例えば、可動片３０７０が進出位置（図１８５、図１８６参照）から退避位置（図１８７、図１８８参照）に移動するとき、可動片３０７０（とくにリブ３０７２）と、第２始動口３０６０への遊技球を通過するセンサのセンサホルダ（参照符号なし）との間に遊技球が挟まれる所謂球噛みが発生する可能性がある。そこで、リブ３０７２を、リブ３０７２の頂点から後方向に向けて下方に傾斜する形状とすることで所謂球噛みを防止し、この球噛みによって生じうる遊技球の停留を防止することが可能となる。

【２１４６】

なお、上記では、第２始動口３０６０と可動片３０７０（とくにリブ３０７２）との関係性について説明したが、これに限られない。すなわち。左方に向かう遊技球の通過を検出できるセンサ（参照符号なし）を有する構成とするのは、第２始動口３０６０に限られず、他の入賞口としてもよい。この場合、他の入賞口への入賞を防ぐために、他の入賞口への入賞の容易さを変更できる可動片に、上方に突出し且つ後方向に傾斜するリブを形成するようにするとよい。

【２１４７】

（一般入賞口ユニットの詳細）

図１８９は、遊技領域３００５の一部である左下方の領域の詳細を示す正面図の一例である。

【２１４８】

一般入賞口ユニット３０２５は、遊技球が進入可能な例えば３個の一般入賞口３０２６と、遊技球が進入可能な例えば一つの左アウト口３０２７とを有する。例えば一般入賞口３０２６の開口部の大きさは、１個の遊技球が辛うじて進入できる大きさである。左アウト口３０２７の開口部の大きさは一般入賞口３０２６と比べて大きく、左アウト口３０２７は、複数個の遊技球が同じタイミングで進入できるように、一般入賞口としては一般的に用いられない左右方向に長い幅広形状となっている。このような幅広形状の左アウト口３０２７には、例えば「ＯＵＴ」といったアウト口であることを遊技者が認識可能な文字等を成形金型で起こしてもよい。このように成形金型で起こすことにより、アウト口であることを遊技者が認識可能な例えばシールを貼付する必要がない。

【２１４９】

例えば３個の一般入賞口３０２６のうち、遊技球の流下方向における最も上流側（図１８９における最も左方）に配置される一般入賞口３０２６Ａは、他の一般入賞口３０２６Ｂ，３０２６Ｃとの間に間隔を有して配置されている。他の２つの一般入賞口３０２６Ｂ，３０２６Ｃは、互いに隣接して配置されている。左アウト口３０２７は、他の２つの一般入賞口３０２６Ｂ，３０２６Ｃよりも遊技球の流下方向上流側（すなわち左側）に配置されている。このように、他の２つの一般入賞口３０２６Ｂ，３０２６Ｃよりも遊技球の流下方向上流側に左アウト口３０２７を設けることで、他の２つの一般入賞口３０２６Ｂ

，３０２６Ｃの下方を遊技球が流下できるスペース、すなわち中央アウト口（図１８０参照）に遊技球を導くための球通路を設ける必要がない。そのため、他の２つの一般入賞口３０２６Ｂ，３０２６Ｃを、遊技領域３００５の下方限界（例えば、レール飾りユニット３００８のうち内レールに接する位置）まで下げることができる。その結果、遊技領域３００５を大きく使うことができ、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【２１５０】

なお、この第６のパチンコ遊技機では、左アウト口３０２７を、一般入賞口３０２６Ａよりも遊技球の流下方向における下流側に配置されているが、これに限られず、一般入賞口３０２６Ａよりも上流側（すなわち、３個の一般入賞口３０２６の全部よりも上流側）に配置されるようにしてもよい。

【２１５１】

また、遊技領域３００５の左下方に配置される一般入賞口ユニット３０２５が有する一般入賞口３０２６の数は３個に限られず、その数は１個であってもよいし複数個であってもよい。

【２１５２】

［６－２－５．左下意匠ユニット］

図１９０は、左下意匠ユニット３１７０を前方向右斜め上から見たときの斜視図の一例である。

【２１５３】

左下意匠ユニット３１７０は、導光シート３１７２と、導光シート３１７２を左方において支持する支持部材３１７４と、導光シート３１７２の左方の端面に対向するように上下方向にＬＥＤ素子（不図示）が配列されたＬＥＤ基板（不図示）とを少なくとも有する。ＬＥＤ素子から発光された光は、導光シート３１７２の面に沿って右方に向けて進行する。導光シート３１７２の面には、導光シート３１７２の面に沿って光が進入したときに模様や装飾があらわれるように微細な凹凸加工（所謂シボ）が施されている。このシボは、ＬＥＤ基板に近い側は粗く、ＬＥＤ基板から遠くなるにつれて細かくなっている。このようにすることで、導光シート３１７２を効率よく発光させることができる。

【２１５４】

支持部材３１７４は、非透光性の樹脂部材で構成されている。この支持部材３１７４は、ＬＥＤ基板（不図示）を取り囲むカバー構造となっており、ＬＥＤ基板に実装されたＬＥＤ素子からの外部への光漏れを防止する機能も兼ね備えている。なお、支持部材３１７４は、ＬＥＤ基板の表裏面の両方をカバーするのではなく、ＬＥＤ素子が実装された方の片側の面をカバーしている。このようにすることで、導光シート３１７２を効率よく発光させることが可能となる。

【２１５５】

［７．拡張例］

以下に、上述した第１のパチンコ遊技機～第６のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第１のパチンコ遊技機～第６のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、例えば１種２種混合機のような特定のパチンコ遊技機（とくに第３のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【２１５６】

また、第１のパチンコ遊技機～第６のパチンコ遊技機に共通する拡張例において、「小当り」と称するときは、第５のパチンコ遊技機については「Ｖ小当り」と読み替えるものとする。

【２１５７】

［７－１．確変制御の拡張例］

第１のパチンコ遊技機及び第２のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に、この大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限ら

れず、例えば、以下の態様であってもよい。

【２１５８】

例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも１個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂Ｖ確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

【２１５９】

このようなＶ確変機では、例えば、図１０４～図１０７を参照して後述するように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

【２１６０】

図１０４は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。なお、第１開放態様および第２開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第３開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図１０４に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。

【２１６１】

なお、図１０４では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【２１６２】

図１０４（Ａ）に示されるように、第１開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【２１６３】

また、図１０４（Ｂ）に示されるように、第２開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【２１６４】

一方、図１０４（Ｃ）に示されるように、第３開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この２回はいずれも短時間）を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様および第２開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に

特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【２１６５】

なお、図１０４では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第１開放態様および第２開放態様の２態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、２態様に限られず、１態様だけとしてもよいし、３態様以上としてもよい。

【２１６６】

また、図１０４では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第３開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、１態様に限られず、２態様以上設けてもよい。

【２１６７】

図１０５は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図１０５に示される特別図柄判定テーブルによれば、判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第１特別図柄および第２特別図柄の選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、４０％の選択率で「ｚ０」が選択され、１０％の選択率で「ｚ１」が選択され、５０％の選択率で「ｚ２」が選択される。また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、１５％の選択率で「ｚ３」が選択され、５０％の選択率で「ｚ４」が選択され、３５％の選択率で「ｚ５」が選択される。なお、図１０５は、確変制御の拡張例を示すだけの図であるため、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないが、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれるようにしてもよい。

【２１６８】

図１０６は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図１０６に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、ラウンド数が「３」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（３Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＡ）に決定される。また、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＢ）に決定される。選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＢ）に決定される。選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第２開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＣ）に決定される。なお、上述したように図１０５に示される判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないため、図１０６においても「時短当り」の種類が図示されていないが、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれる場合には、複数種類の時短当りのうちいずれかに決定されるようにしてもよい。

【２１６９】

上記の図１０４～図１０６によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、４０％の選択率で３Ｒ通常大当りＡに決定され、１０％の選択率で１０Ｒ通常大当りＡに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＡに決定される

。一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、１５％の選択率で１０Ｒ通常大当りＢに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＢに決定され、３５の選択率で１０Ｒ確変大当りＣに決定される。このようにして、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

【２１７０】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図１０４（Ａ）～（Ｃ）に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図１０７に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

【２１７１】

図１０７は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。

【２１７２】

図１０７（Ａ）に示されるように、他の例の第１開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【２１７３】

また、図１０７（Ｂ）に示されるように、他の例の第２開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【２１７４】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第３のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【２１７５】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第２特別図

柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第１特別図柄専用の開放態様や第２特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【２１７６】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第２特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第１態様または第２態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【２１７７】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の２回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は１回であってもよいし複数回であってもよい。

【２１７８】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【２１７９】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

【２１８０】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第３のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【２１８１】

また、上述したＶ確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなＶ確変機では、リミッタ回数を例えばＮ回とすると、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものとして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものとはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

【２１８２】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ＳＴ機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ＳＴ回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてＳＴ回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂Ｖ確変タイプの遊技機であってもよい。

【２１８３】

［７－２．時短制御の拡張例］

第１のパチンコ遊技機～第６のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に、大当り遊技制御処理の終了後、Ｃ時短制御が実行されうる。ただし、「時短当り」についての抽選は、特別図柄の当り判定処理において行うことに限定されない。

【２１８４】

例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち、特別図柄当り判定用乱数値とは異なる特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄の当り判定処理とは別に、時短制御を実行するか否かを決める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄の当り判定処理の結果が小当りやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

【２１８５】

また、特別図柄の当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を、同一フレームにおいて特別図柄の当り判定処理に先だって実行してもよい。

【２１８６】

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【２１８７】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

【２１８８】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄の当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【２１８９】

また、サブＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変

動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄の当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２１９０】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

【２１９１】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブＣＰＵは、大当り遊技状態において正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブＣＰＵは、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば２回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば２回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

【２１９２】

また、特別図柄の当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブＣＰＵは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄の当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【２１９３】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。

【２１９４】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【２１９５】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、１種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。

【２１９６】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄の当り判定処理の契機

となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄の当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

【２１９７】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第１始動口および第２始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【２１９８】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値データ）であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは／および特定の大当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の小当り図柄、特定の大当り図柄であるときに時短当たりと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【２１９９】

なお、第３のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄の当り判定処理（例えば、図９５のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

【２２００】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メインＣＰＵは、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【２２０１】

また、メインＣＰＵは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにして

もよい。
【２２０２】
（時短当落判定処理を実行可能な遊技状態）
時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等）においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。
【２２０３】
（時短制御の態様）
大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第１の時短フラグおよび第２の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第１の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第２の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行い、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第１時短遊技状態に制御し、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち電サポ制御のみが行われる第２時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。
【２２０４】
（時短当り時にセットされる時短回数）
時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第１の時短当り判定値データである場合は時短回数を「１００」に決定し、第２の時短当り判定値データである場合は時短回数を「５０」に決定すること等が相当する。
【２２０５】
また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。
【２２０６】
また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、

時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行うことができる。

【２２０７】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【２２０８】

なお、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵは、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。

【２２０９】

なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「０」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「０」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「０」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。

【２２１０】

（時短制御の開始タイミング）

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。

【２２１１】

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄の当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし（「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず）、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする（大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある）ことが好ましい。

【２２１２】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制

御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄の当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理の結果に基づいて、ただちに（特別図柄の当り判定処理が行われる前）に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態（すなわち、時短制御の実行有無）が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

【２２１３】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブＣＰＵにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

【２２１４】

なお、第３のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（時短制御が実行される大当り）であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（時短制御が実行される役物開放当り）であって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄の当り判定処理（図９５のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであることに基づいてＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインＣＰＵは、開閉入賞口２１５１が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。

【２２１５】

（時短遊技状態の終了タイミング）

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が０回にセットされた場合」等である。

【２２１６】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【２２１７】

なお、第３のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによってＶアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が開放されたものの、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、開閉入賞口２１５１が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

【２２１８】

（時短回数書き換え）

時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない（すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する）ようにしてもよい。

【２２１９】
なお、時短回数を書き換える場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて（セットして）もよいし、特別図柄の当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。
【２２２０】
（時短当り確率）
第１始動口または第２始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第１始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第１時短当落判定処理」と称する）と、第２始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第２時短当落判定処理」と称する）とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第１時短当落判定処理が行われた場合と第２時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。
【２２２１】
（時短当落判定処理の結果表示）
時短当落判定処理の結果（時短当りであるか時短ハズレであるか）を表示する時短当落判定結果表示部、または／および、時短当落判定処理の結果（時短当り）に基づいて決定された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または／および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果または／および時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。
【２２２２】
（インターバル）
特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。
【２２２３】
また、第３のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。
【２２２４】
［７－３．遊技媒体の管理にかかわる拡張例］
本明細書に記載された第１のパチンコ遊技機～第６のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球、賞データ等）が付与さ

れる形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体（例えば、遊技球、メダル等）が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【２２２５】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が１５個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、１５個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

【２２２６】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭおよびＲＷＭ（あるいはＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【２２２７】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【２２２８】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【２２２９】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置

に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていくか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【２２３０】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【２２３１】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

【２２３２】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【２２３３】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【２２３４】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【２２３５】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が１減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、５０個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出す

る排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【２２３６】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実に増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【２２３７】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この第２実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるＣＲユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【２２３８】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をＯＦＦにした場合であっても、ＯＦＦにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【２２３９】
なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプのもの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。
【２２４０】
遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、払出制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。
【２２４１】
このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。
【２２４２】
また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。
【２２４３】
これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。
【２２４４】
また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。
【２２４５】
これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。
【２２４６】
また、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、メインＣＰＵは、第１特別図柄および第２特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。
【２２４７】
詳述すると、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的

に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。

【２２４８】

また、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メインＣＰＵは、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様でＬＥＤ群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。

【２２４９】

［７－４．時短遊技状態であることの状態表示］

Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態に制御されている場合、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設けてもよい。時短状態表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。

【２２５０】

また、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設ける場合、Ａ時短遊技状態であることをあらわすＡ時短状態表示部と、Ｂ時短遊技状態であることをあらわすＢ時短状態表示部と、Ｃ時短遊技状態であることをあらわすＣ時短状態表示部と、を設けてもよい。この場合、メインＣＰＵは、Ａ時短遊技状態であれば、Ａ時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようＡ時短状態表示部を制御し、Ｂ時短遊技状態であれば、Ｂ時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようＢ時短状態表示部を制御し、Ｃ時短遊技状態であれば、Ｃ時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようＣ時短状態表示部を制御するようにするとよい。さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインＣＰＵは、重ねて実行されている時短状態表示部の全部を表示するようにするとよい。

【２２５１】

また、Ａ時短状態表示部と、Ｂ時短状態表示部と、Ｃ時短状態表示部とをそれぞれ設けなくとも、例えば、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短状態表示部としてもよい。例えば、Ｂ時短遊技状態の時短性能とＣ時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がＡ時短遊技状態の時短性能と異なる場合、Ａ時短遊技状態であることをあらわすＡ時短状態表示部と、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態であることをあらわすＢＣ共通時短状態表示部とを設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。

【２２５２】

また、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示領域に、時短遊技状態であること、時短遊技状態である場合は時短遊技状態の種類、または／および時短回数（時短残回数を含む）を表示するようにしてもよい。

【２２５３】

［７－５．時短遊技状態についての外端信号］

Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態に制御されている場合、メインＣＰＵは、時短遊技状態であることをあらわす時短信号を、外部端子板４１８４から外部（例えば、島コンピュータやホールコンピュータ４１８６）に送信するが、この場合、時短遊技状態の種類を区別しない時短信号を送信してもよいし、いずれの時短遊技状態に制御されているかを示す信号すなわち時短遊技状態の種類を区別して送信してもよい。時短遊技状態の種類を区別して時短信号を送信する場合、メインＣＰＵは、例えば、Ａ時短遊技状態である場合はＡ時短信号を送信し、Ｂ時短遊技状態である場合はＢ時短信号を送信し、Ｃ時短遊技状態である場合はＣ時短信号を送信する。また、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインＣＰＵは、実行されている複数の時短信号を送信するようにするとよい。

【２２５４】

また、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短信号を送信するようにしてもよい。例えば、Ｂ時短遊技状態の時短性能とＣ時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がＡ時短遊技状態の時短性能と異なる場合、メインＣＰＵは、Ａ時短遊技状態である場合はＡ時短信号を送信し、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合はＢＣ共通時短信号を送信するようにするとよい。

【２２５５】

［７－６．「時短当り」の場合のインターバル］

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【２２５６】

また、第３のパチンコ遊技機～第５のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【２２５７】

［８．付記］

［８－１．付記１］

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、当り判定の結果が表示される遊技機が知られている。図柄の可変表示が停止し、当り判定の結果として大当りが表示されると、大当り遊技状態に移行する。

【２２５８】

この種の遊技機として、通常遊技状態の他に、所定の条件が成立する頻度が高められる時短遊技状態に制御される遊技機が知られている。この時短遊技状態に制御される遊技機として、大当りが表示されると終了するものや、図柄の可変表示が所定回数行われると終了するものが知られている。例えば特開２０１９－１７０６９７号公報には、図柄の可変表示が５０回行われると時短遊技状態が終了する場合と、図柄の可変表示が１００回行われると終了する場合とがある遊技機が開示されている。

【２２５９】

特開２０１９－１７０６９７号公報に記載の遊技機によれば、図柄の可変表示が５０回行われると時短遊技状態が終了する場合と、図柄の可変表示が１００回行われると終了する場合とがあるため興趣を高めることができるものの、図柄の可変表示が行われた回数だけで時短の終了が決まるため、遊技が単調となるおそれがあった。

【２２６０】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めること

が可能な遊技機を提供することにある。
【２２６１】
この点、付記１の遊技機は、以下の特徴を備えている。
【２２６２】
（１）本発明に係る遊技機は、
第１の始動条件が成立することに基づいて第１変動表示ゲーム（例えば、第１特別図柄ゲーム）を実行可能な第１変動表示ゲーム実行手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件が成立することに基づいて第２変動表示ゲーム（例えば、第２特別図柄ゲーム）を実行可能な第２変動表示ゲーム実行手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果が予め定められた特別条件（例えば、大当り導出、小当り導出）を満たすか否かを判定する判定手段（例えば、Ｓ２０２３の処理を実行するメインＣＰＵ２２０１）と、
前記判定手段により前記特別条件を満たすと判定された場合に、該特別条件を満たすと判定された前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの終了後に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させることが可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームを実行可能な遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも前記第２の始動条件が相対的に成立しやすい特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含むいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記特定遊技状態に制御されているときに複数の所定条件のうちいずれかが成立する場合に、前記通常遊技状態に制御し得る、
ことを特徴とする。
【２２６３】
上記（１）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態に制御されているときに複数の所定条件のうちいずれかが成立する場合に通常遊技状態に制御し得るため、特定遊技状態が終了するか否かについて遊技者が注視して遊技を行うこととなり、特定遊技状態における遊技性を向上させて、興趣を高めることが可能となる。
【２２６４】
（２）本発明に係る遊技機において、
前記複数の所定条件は、
前記第１変動表示ゲーム及び前記第２変動表示ゲームの実行回数が第１の回数（例えば、１０回）に達したことを条件とする第１の条件（例えば、条件Ａ）と、
前記第１変動表示ゲーム及び前記第２変動表示ゲームのうちいずれかの実行回数が第２の回数（例えば、第１特別図柄ゲーム１０回、第２特別図柄ゲーム１回）に達したことを条件とする第２の条件（例えば、条件Ｂ又は条件Ｃが成立すること）と、を含むことが好ましい。
【２２６５】
上記（２）に記載の遊技機によれば、第１の条件（例えば、条件Ａ）と第２の条件（例えば、条件Ｂ又は条件Ｃが成立すること）とが複数の所定条件に含まれるため、特定遊技状態が終了するか否かについて、遊技者が第１の条件及び第２の条件に注視して遊技を行うこととなり、特定遊技状態における遊技性を向上させて、興趣を高めることが可能となる。
【２２６６】
（３）本発明に係る遊技機において、
前記複数の所定条件は、

前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果としてハズレ結果であると判定された回数が第３の回数（例えば、１０回）に達したことを条件とする第３の条件（例えば、条件Ｄ）を含む、ことが好ましい。

【２２６７】

上記（３）に記載の遊技機によれば、第３の条件（例えば、条件Ｄ）が複数の所定条件に含まれるため、特定遊技状態が終了するか否かについて、遊技者が第３の条件に注視して遊技を行うこととなり、特定遊技状態における遊技性を向上させて、興趣を高めることが可能となる。

【２２６８】

（４）本発明に係る遊技機において、

前記第１の始動条件及び前記第２の始動条件のいずれとも異なる第３の始動条件（例えば、普通図柄の始動条件）が成立したことに基づいて第３変動表示ゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）を実行可能であり、

前記第１変動表示ゲーム及び前記第２変動表示ゲームは、前記特別遊技状態の実行中に変動表示することができないゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）であり、

前記第３変動表示ゲームは、前記特別遊技状態の実行中であっても変動表示することが可能なゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）であり、

前記複数の所定条件は、前記第３変動表示ゲームの実行回数が第４の回数（例えば、１００）に達したことを条件とする第４の条件（例えば、条件Ｗ）を含む、ことが好ましい。

【２２６９】

上記（４）に記載の遊技機によれば、第４の条件（例えば、条件Ｗ）が複数の所定条件に含まれるため、特定遊技状態が終了するか否かについて、遊技者が第４の条件に注視して遊技を行うこととなり、特定遊技状態における遊技性を向上させて、興趣を高めることが可能となる。

【２２７０】

（５）本発明に係る遊技機において、

前記判定手段は、前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果として前記特別条件（例えば、大当り導出、小当り導出）とは異なる特定条件（例えば、時短当り導出）を満たすか否かを判定可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記判定手段の判定結果として前記特定条件を満たすと判定された場合に、該特定条件を満たすと判定された第１変動表示ゲーム（例えば、第１特別図柄ゲーム）又は第２変動表示ゲーム（例えば、第２特別図柄ゲーム）の終了後に前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行させることが可能である、ことが好ましい。

【２２７１】

上記（５）に記載の遊技機によれば、特定条件（例えば、時短当り導出）を満たすと判定された第１変動表示ゲーム（例えば、第１特別図柄ゲーム）又は第２変動表示ゲーム（例えば、第２特別図柄ゲーム）の終了後に特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行させることが可能であるため、遊技者は、これまでのように特別条件の成立に注視することに加え、特定条件の成立に対しても注視することとなり、遊技性の幅が広がり、興趣を高めることが可能となる。

【２２７２】

上記（５）に記載の遊技機によれば、

【２２７３】

（６）本発明に係る遊技機において、

前記複数の所定条件は、

前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果として、ハズレ結果と判定された回数及び前記特定条件（例えば、時短当り導出）を満たすと判定された回数が第５の回数（例えば、２回）に達したことを条件とする第５の条件（例えば、条件Ｊ）を

含む、ことが好ましい。
【２２７４】
上記（６）に記載の遊技機によれば、第５の条件（例えば、条件Ｊ）が複数の所定条件に含まれるため、特定遊技状態が終了するか否かについて、遊技者が第５の条件に注視して遊技を行うこととなり、特定遊技状態における遊技性を向上させて、興趣を高めることが可能となる。とくに、通常遊技状態では特定遊技状態への移行契機となりうる特定条件を、特定遊技状態では通常遊技状態への移行契機となりうるため、これまでにない遊技性を提供することができ、興趣を高めることが可能となる。
【２２７５】
（７）本発明に係る遊技機において、
前記複数の所定条件は、
前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果として、前記特定条件（例えば、時短当り導出）を満たすと判定された回数が第６の回数（例えば、２回）に達したことを条件とする第６の条件（例えば、条件Ｇ）を含む、ことが好ましい。
【２２７６】
上記（７）に記載の遊技機によれば、第６の条件（例えば、条件Ｇ）が複数の所定条件に含まれるため、特定遊技状態が終了するか否かについて、遊技者が第６の条件に注視して遊技を行うこととなり、特定遊技状態における遊技性を向上させて、興趣を高めることが可能となる。とくに、通常遊技状態では特定遊技状態への移行契機となりうる特定条件を、特定遊技状態では第６の回数に達すると通常遊技状態への移行契機となるため、これまでにない遊技性を提供することができ、興趣を高めることが可能となる。
【２２７７】
（８）本発明に係る遊技機において、
前記特定条件（例えば、時短当り導出）は、第１の特定条件（例えば、Ｃ１時短当り導出）と、前記第１の特定条件とは異なる第２の特定条件（例えば、Ｃ２時短当り導出）と、を含み、
前記複数の所定条件は、
前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果として、前記第１の特定条件を満たすと判定された回数が第７の回数（例えば、２回）に達したことを条件とする第７の条件（例えば、条件Ｍ）と、
前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果として、前記第２の特定条件を満たすと判定された回数が第８の回数（例えば、２回）に達したことを条件とする第８の条件（例えば、条件Ｐ）と、を含む、ことが好ましい。
【２２７８】
上記（８）に記載の遊技機によれば、第７の条件（例えば、条件Ｍ）と、第８の条件（例えば、条件Ｐ）とが複数の所定条件に含まれるため、特定遊技状態が終了するか否かについて、遊技者が第７の条件及び第８の条件に注視して遊技を行うこととなり、特定遊技状態における遊技性を向上させて、興趣を高めることが可能となる。とくに、第７の条件及び第８の条件は、いずれも、通常遊技状態では特定遊技状態への移行契機となりうる条件である。このような第７の条件及び第８の条件を、特定遊技状態では通常遊技状態への移行契機とすることにより、これまでにない遊技性を提供することができ、興趣を高めることが可能となる。また、第７の回数と第８の回数とは、同じ回数であってもよいし、異なる回数であってもよい。異なる回数である場合、第７の条件と第８の条件との間で遊技者にとっての有利度合いが異なる（回数が多い方が遊技者に有利である）ため、遊技性の幅が広がり、これまでにない遊技性を提供することができ、興趣を高めることが可能となる。
【２２７９】
（９）本発明に係る遊技機において、
前記特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）は、第１の移行条件（例えば、選択図柄コマンド「ｚ７」～「ｚ１１」の小当り導出）が成立した場合に移行可能な第１の特定遊技

状態（例えば、Ａ２時短遊技状態）と、第２の移行条件（例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」の小当り導出、又は、天井カウンタが天井値（例えば１２００回）に到達すること）が成立した場合に移行可能な第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）と、を少なくとも含む、ことが好ましい。

【２２８０】

上記（９）に記載の遊技機によれば、第１の移行条件（例えば、選択図柄コマンド「ｚ７」～「ｚ１１」の小当り導出）が成立した場合と、第２の移行条件（例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」の小当り導出、又は、天井カウンタが天井値（例えば１２００回）に到達すること）が成立した場合とで、移行先の特定遊技状態が異なるため、遊技性の幅が広がり、興趣を高めることが可能となる。

【２２８１】

（１０）本発明に係る遊技機において、

前記判定手段は、前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果として前記特別条件（例えば、大当り導出、小当り導出）とは異なる特定条件（例えば、時短当り導出）を満たすか否かを判定可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記判定手段の判定結果として前記特定条件を満たすと判定された場合に、該特定条件を満たすと判定された前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの終了後に前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行させることが可能であり、

前記第１の特定遊技状態（例えば、Ａ２時短遊技状態）は、前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果として、前記特定条件（例えば、時短当り導出）を満たすと判定された回数が第９の回数（例えば、１回）に達したことを条件として終了可能であり、

前記第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）は、前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果として、前記特定条件（例えば、時短当り導出）を満たすと判定された回数が前記第９の回数とは異なる第１０の回数（例えば、３回）に達したことを条件として終了可能である、ことが好ましい。

【２２８２】

上記（１０）に記載の遊技機によれば、遊技者は、第１の特定遊技状態（例えば、Ａ２時短遊技状態）では特定条件（例えば、時短当り導出）を満たすと判定された回数が第９の回数（例えば、１回）に達するか否かに注視し、第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）では特定条件（例えば、時短当り導出）を満たすと判定された回数が第９の回数とは異なる第１０の回数（例えば、３回）に達するか否かに注視することとなる。このように、第１の特定遊技状態と第２の特定遊技状態とで、それぞれの特定遊技状態の終了条件を異ならせることにより、遊技性の幅が広がり、興趣を高めることが可能となる。

【２２８３】

（１１）本発明に係る遊技機において、

前記特別条件は、第１の特別条件（例えば、小当り導出）と、第２の特別条件（例えば、大当り導出）と、を含み、

前記特別遊技状態は、前記第１の特別条件（例えば、小当り導出）を満たすと判定されたことに基づいて移行可能な第１特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記第２の特別条件（例えば、大当り導出）を満たすと判定されたことに基づいて移行可能であり前記第１特別遊技状態よりも遊技者に付与する遊技価値が相対的に多い第２特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含み、

前記第１の移行条件（例えば、選択図柄コマンド「ｚ７」～「ｚ１１」の小当り導出）は、前記通常遊技状態に制御されているときに実行された前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果に基づいて成立し得る条件であり、

前記第２の移行条件（例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」の小当り導出、又は、天井カウンタが天井値（例えば１２００回）に到達すること）は、前記特定遊技状態（例えば、

時短遊技状態）に制御されているときに実行された前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームの実行結果に基づいて成立し得る条件であり、
　前記第１の特定遊技状態（例えば、Ａ２時短遊技状態）は、前記第１の特別条件（例えば、小当り導出）を満たすと判定された場合及び前記第２の特別条件（例えば、大当り導出）を満たすと判定された場合の何れであっても実行中の当該第１の特定遊技状態が終了されえるように設定され、
　前記第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）は、前記第１の特別条件（例えば、小当り導出）を満たすと判定された場合には実行中の当該第２の特定遊技状態は終了されない一方で、前記第２の特別条件（例えば、大当り導出）を満たすと判定された場合には実行中の当該第２の特定遊技状態が終了され得るように設定される、ことが好ましい。
【２２８４】
　上記（１１）に記載の遊技機によれば、第１の特定遊技状態（例えば、Ａ２時短遊技状態）は、第１の特別条件（例えば、小当り導出）を満たすと判定された場合及び第２の特別条件（例えば、大当り導出）を満たすと判定された場合の何れであっても実行中の当該第１の特定遊技状態が終了する。これに対し、第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）は、第１の特別条件（例えば、小当り導出）を満たすと判定された場合には実行中の当該第２の特定遊技状態が終了されない一方で、第２の特別条件（例えば、大当り導出）を満たすと判定された場合には実行中の当該第２の特定遊技状態が終了する。このように、第２の特別条件が成立すると終了する第１の特定遊技状態と、第２の特別条件が成立したとしても終了しない第２の特定遊技状態とを搭載することで、遊技性のはばが広がり、興趣を高めることが可能となる。
【２２８５】
（１２）本発明に係る遊技機において、
　前記第１の特定遊技状態（例えば、Ａ２時短遊技状態）及び前記第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）では異なる変動パターンを参照可能である、ことが好ましい。
【２２８６】
　上記（１２）に記載の遊技機によれば、第１の特定遊技状態（例えば、Ａ２時短遊技状態）と第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）とで異なる変動パターンを参照可能であるため、第１の特定遊技状態と第２の特定遊技状態とで異なる演出を行うことができ、興趣を高めることが可能となる。
【２２８７】
（１３）本発明に係る遊技機において、
　演出を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ２３０１）と、
　前記演出制御手段により制御される演出を実行可能な演出実行手段（例えば、表示装置２００７）と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　前記第１の特定遊技状態（例えば、Ａ２時短遊技状態）に制御されており、且つ、前記特別条件（例えば、大当り導出、小当り導出）を満たすと判定される前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームが実行される場合には、第１の演出（例えば、大当り系リーチＥ、小当り系リーチＥ）を実行可能であり、
　前記第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）に制御されており、且つ、前記特別条件（例えば、大当り導出、小当り導出）を満たすと判定される前記第１変動表示ゲーム又は前記第２変動表示ゲームが実行される場合には、前記第１の演出とは異なる第２の演出（例えば、大当り系リーチＦ又は小当り系リーチＦとして行われる特別な演出（例えば、１Ｇ連確定演出））を実行可能であり、
　前記第１の演出が実行される変動パターンと前記第２の演出が実行される変動パターンとは、それぞれ変動時間が異なる（例えば、５秒と２０秒とで異なる）変動パターンである、ことが好ましい。

【２２８８】
上記（１３）に記載の遊技機によれば、第１の特定遊技状態（例えば、Ａ２時短遊技状態）において特別条件（例えば、大当り導出、小当り導出）を満たすと判定される場合に行われる第１の演出（例えば、大当り系リーチＥ、小当り系リーチＥ）と、第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）において特別条件を満たすと判定される場合に行われる第２の演出（例えば、大当り系リーチＦ又は小当り系リーチＦとして行われる特別な演出（例えば、１Ｇ連確定演出））とで、それぞれ変動時間が異なるため、行われる演出に対して遊技者を注視させることができ、興趣を高めることが可能となる。
【２２８９】
（１４）本発明に係る遊技機において、
前記第２の演出（例えば、大当り系リーチＦ又は小当り系リーチＦとして行われる特別な演出（例えば、１Ｇ連確定演出））が実行される変動パターンは、前記第１の演出（例えば、大当り系リーチＥ、小当り系リーチＥ）が実行される変動パターンよりも変動時間が短い変動パターンである、ことが好ましい。
【２２９０】
上記（１４）に記載の遊技機によれば、第２の演出（例えば、大当り系リーチＦ又は小当り系リーチＦとして行われる特別な演出（例えば、１Ｇ連確定演出））が実行される変動パターンは、第１の演出（例えば、大当り系リーチＥ、小当り系リーチＥ）が実行される変動パターンよりも変動時間が短いため、第２の特定遊技状態（例えば、Ａ３時短遊技状態又はＢ時短遊技状態）ではテンポよく遊技者に期待感を与えうる演出を行うことができ、興趣を高めることが可能となる。
【２２９１】
なお、上記（１）～（１３）の付記１の遊技機において、第１の回数～第１０の回数は、互いに異なる回数である必要はなく、特段の記載がない限り、いずれか一の回数と他の回数とが同じ回数であってもよい。
【２２９２】
また、付記１の遊技機は、整合を図ることができる範囲で、上記（１）に記載された付記１の遊技機の構成と、上記（２）～（１３）に記載された構成のうち一部の構成又は全部の構成とを任意に組み合わせてもよい。例えば、上記（１）に記載された付記１の遊技機において、上記（２）に記載された構成を備えず、整合を図ることができる範囲で、上記（３）に記載された構成のうち一部の構成又は全部の構成を備えることができる。
【２２９３】
付記１の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することが可能となる。
【２２９４】
［８－２．付記２］
【２２９５】
従来より、所定の条件が成立すると、変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定し、決定された変動パターンに応じて図柄の変動表示を行い、図柄ゲームの結果が表示される遊技機が知られている。
【２２９６】
この種の遊技機として、例えば特許文献１には、図柄の変動表示が行われた回数に応じて、参照する変動パターンテーブルを切り替える遊技機が開示されている（特に、特開２０２１－１９１３３６号公報の段落［０４４６］を参照。）。
【２２９７】
特開２０２１－１９１３３６号公報に記載の遊技機によれば、参照する変動パターンテーブルを切り替えることによって図柄の変動表示に変化を持たせることができるが、図柄の変動表示が行われた回数に応じて参照する変動パターンテーブルが切り替えられるため、変動パターンテーブルの切り替えが固定化されてしまい、興趣が低下するおそれがあっ

た。
【２２９８】
本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。
【２２９９】
この点、付記２の遊技機は、以下の特徴を備えている。
【２３００】
（１）本発明に係る遊技機は、
図柄の変動表示が行われる表示手段と、
所定の始動条件の成立に基づいて前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果（例えば、特定小当り）と、該特定結果よりも遊技者よりも遊技者に有利な特別結果（例えば、大当り、Ｖ小当り）と、を含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
前記図柄制御手段により前記特別結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、を有し、
前記図柄制御手段は、前記遊技状態制御手段により遊技状態が前記特定遊技状態に制御されているときに複数種類の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ～Ｄ）のうち何れかを選択可能であり、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果が特定回数（例えば、１回（時短種別モード１の場合）、１０回（時短種別モード２、４、５の場合）、１００回（時短種別モード３、６の場合）等）導出されたことに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能であり、
第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態）と、前記第１特定遊技状態とは異なる第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）と、を少なくとも含む複数の特定遊技状態のうち何れかに制御可能である
ことを特徴とする。
【２３０１】
上記（１）に記載の遊技機によれば、興趣を高めることが可能となる。
【２３０２】
（２）本発明に係る遊技機において、
前記図柄制御手段は、
前記第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態）の制御が開始されるときに前記変動パターンとして第１の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）を選択可能であり、
前記第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）の制御が開始されるときに前記変動パターンとして前記第１の変動パターンとは異なる第２の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ）を選択可能であり、
前記第１の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）は、前記第２の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ）が選択された場合よりも変動時間が相対的に長い（例えば、変動時間の平均時間が長い）変動パターンであることが好ましい。
【２３０３】
上記（２）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態に応じて選択される変動パターンが異なりうるため、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【２３０４】
（３）本発明に係る遊技機において、
前記図柄制御手段は、前記第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態）又は前記第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）に制御されているときに前記特定結果（例えば、特定小当り）が前記特定回数（例えば、１０回）よりも少ない回数（例えば、８回（時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態の場合））導出されたことに基づいて、選択されている前記変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ）を異なる変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）に切り替えることが可能であることが好ましい。
【２３０５】
上記（３）に記載の遊技機によれば、特定結果（例えば、特定小当り）の導出回数に基づいて変動パターンが切り替えられることから、変動パターンの切り替えタイミングが可変するため、遊技の興趣を高めることが可能となる。特に、特定遊技状態に応じて変動パターンの切り替えタイミングを可変にすることにより、遊技者は、変動パターンの切り替えに注視して遊技を行うことが可能となり、遊技の興趣をよ一層高めることが可能となる。
【２３０６】
（４）本発明に係る遊技機において、
前記図柄制御手段は、
前記第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態）に制御されている場合には、前記複数種類の変動パターンのうち第１の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）を選択可能であり、
前記第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）に制御されており、且つ、当該第２特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果（例えば、特定小当り）が導出されていない場合には、前記複数種類の変動パターンのうち前記第１の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）が選択された場合よりも変動時間が相対的に短い第２の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ）を選択可能であることが好ましい。
【２３０７】
上記（４）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態に応じて図柄の変動時間を可変にすることができるため、特定遊技状態における遊技性を向上させて、興趣を高めることが可能となる。
【２３０８】
（５）本発明に係る遊技機において、
前記図柄制御手段は、
前記複数の特定遊技状態のうち第３特定遊技状態（例えば、時短種別モード６に対応するＡ時短遊技状態）に制御されているときに前記特定結果（例えば、特定小当り）が導出されていない場合に、前記複数種類の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ～Ｄ）のうち第３の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ）を選択可能であり、
前記第３特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果が前記特定回数（例えば、１００回）より少ない回数（例えば、９９回）導出された場合に、前記複数種類の変動パターンのうち前記第３の変動パターンが選択された場合よりも変動時間が相対的に長い第４の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）を選択可能であることが好ましい。
【２３０９】
上記（５）に記載の遊技機によれば、特定結果（例えば、特定小当り）が導出されていない場合は第３の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ）を選択可能であり、特定結果が特定回数（例えば、１００回）より少ない回数（例えば、９９回）導出されると、変動時間が相対的に長い第４の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）を選択可能である。そのため、特定遊技状態の終了タイミングが近くなると遊技の進行を遅

くすることができ、特定遊技状態の滞在時間を極力長くすることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【２３１０】

（６）本発明に係る遊技機において、

前記第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態）は、前記特定回数として第１特定回数（例えば、１回）が設定され、

前記第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）は、前記特定回数として前記第１特定回数（例えば、１回）より大きい回数である第２特定回数（例えば、１０回）が設定されることが好ましい。

【２３１１】

上記（６）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態を終了させる契機となりうる特定結果の導出回数が特別遊技状態の種別に応じて異なるため、特定遊技状態の終了にかかわる特定結果（例えば、特定小当り）の導出に対して遊技者を注視させることができ、興趣を高めることが可能となる。特に、特定結果の導出は、特定遊技状態の終了のみならず、変動パターンの切り替えにもかかわるため、より一層興趣を高めることが可能となる。

【２３１２】

（７）本発明に係る遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記複数の特定遊技状態のうち第４特定遊技状態（例えば、時短種別モード５に対応するＡ時短遊技状態）に制御されており、且つ、当該第４特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果（例えば、特定小当り）が導出されていない場合に、前記複数種類の変動パターンのうち第５の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ）を選択可能であり、

前記第５特定遊技状態に制御されており、且つ、当該第５特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果の導出回数が第２特定回数（例えば、１０回）より少ない第３特定回数（例えば、１回）である場合に、前記複数種類の変動パターンのうち前記第５の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ）が選択された場合よりも変動時間が相対的に短い第６の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ）を選択可能であり、

前記第５特定遊技状態に制御されており、且つ、当該第５特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果の導出回数が前記第２特定回数（例えば、１０回）より少なく前記第３特定回数（例えば、１回）より多い第４特定回数（例えば、９回）である場合に、前記複数種類の変動パターンのうち前記第５の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ）及び第６の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ）の少なくとも何れか一方が選択された場合よりも変動時間が相対的に長い第７の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）を選択可能であることが好ましい。

【２３１３】

上記（７）に記載の遊技機によれば、変動パターンの切り替えに様々なバリエーションを持たせることができ、しかも特定結果（例えば、特定小当り）の導出といった予測できない結果を契機として変動パターンが切り替えられるため、遊技の興趣をより一層高めることが可能となる。

【２３１４】

（８）本発明に係る遊技機において、

前記複数の特定遊技状態（例えば、時短種別モード１～６に対応するＡ時短遊技状態）は第３特定遊技状態（例えば、時短種別モード３に対応するＡ時短遊技状態）を含み、

前記第３特定遊技状態は、前記第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態時短）及び前記第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）とは異なる特定遊技状態（例えば、時短種別モード３に対応するＡ時短遊技状態）であって、前記特定回数として前記第２特定回数（例えば、１０回）より大きい回数である第５特定回数（例えば、１００回）が設定され、

前記図柄制御手段は、前記第３特定遊技状態に制御される場合には、前記第１特定遊技

状態で選択可能な変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ）及び前記第２特定遊技状態で選択可能な変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡ、変動パターンテーブルＢ）の何れよりも変動時間が相対的に短い第８の変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ）を選択可能であることが好ましい。

【２３１５】

上記（８）に記載の遊技機によれば、第１特定遊技状態及び第２特定遊技状態と比べて、特定遊技状態を終了させる契機となりうる特定結果の導出回数が相対的に大きい回数である第３特定遊技状態に制御される場合には、第１特定遊技状態及び第２特定遊技状態のいずれよりも変動時間が短い可能性が高いため、遊技の進行を速くすることができ、ひいては早い段階で特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御される可能性を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

【２３１６】

（９）本発明に係る遊技機において、

前記図柄制御手段は、前記第３特定遊技状態（例えば、時短種別モード３に対応するＡ時短遊技状態）に制御される場合には、前記特定結果（例えば、特定小当り）が導出された回数にかかわらず、前記第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態時短）で選択可能な変動パターン及び前記第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）で選択可能な変動パターンの何れよりも変動時間が短い第８の特定変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ）を選択可能であることが好ましい。

【２３１７】

上記（９）の遊技機によれば、第３特定遊技状態（例えば、時短種別モード３に対応するＡ時短遊技状態）では、特定結果（例えば、特定小当り）が導出された回数にかかわらず、第８の特定変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ）を選択可能である。すなわち、第３特定遊技状態では、特定結果（例えば、特定小当り）が導出された回数にかかわらず、常に、第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態時短）及び第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）と比べて変動時間が短い変動パターンを選択可能であることから遊技者に特別感を与えることができ、ひいては第３特定遊技状態に制御されていることを遊技者に把握させることが可能となり、興趣を高めることができる。

【２３１８】

（１０）本発明に係る遊技機において、

前記特別結果（例えば、大当り、Ｖ小当り）が導出された回数をカウント可能な所定のカウント手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、

前記特定結果（例えば、特定小当り）が導出された回数をカウント可能な特定のカウント手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、を備え、

前記図柄制御手段は、前記特定遊技状態のときに選択される変動パターンとして、前記所定のカウント手段に基づくカウント数（例えば、Ｓ２２７０によるカウント数）と前記特定遊技状態に制御されているときにおける前記特定のカウント手段によるカウント数（例えば、Ｓ２２４２によるカウント数）とに基づいて、複数種類の変動パターンのうち何れか選択するように制御することが好ましい。

【２３１９】

上記（１０）に記載の遊技機によれば、特別結果（例えば、大当り、Ｖ小当り）が導出された回数と特定結果（例えば、特定小当り）が導出された回数とに基づいて変動パターンが選択されるため、変動パターンの切り替えによりバリエーションを持たせることができ、より一層興趣を高めることが可能となる。

【２３２０】

（１１）本発明に係る遊技機において、

前記特定結果は、第１特定結果（例えば、特定小当りＡ）と、前記第１特定結果とは異なる第２特定結果（例えば、特定小当りＢ）と、を少なくとも含み、

前記図柄制御手段は、前記複数種類の特定遊技状態のうち第６特定遊技状態（例えば、時短種別モード７に対応するＡ時短遊技状態、時短種別モード８に対応するＡ時短遊技状態）に制御されているときに第１特定結果（例えば、時短種別モード７に対応するＡ時短遊技状態の場合は特定小当りＢ、時短種別モード８に対応するＡ時短遊技状態の場合は特定小当りＡ）が導出された場合には選択されている変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ１）を切り替えない一方で、前記第６特定遊技状態に制御されているときに前記第２特定結果（例えば、時短種別モード７に対応するＡ時短遊技状態の場合は特定小当りＡ、時短種別モード８に対応するＡ時短遊技状態の場合は特定小当りＢ）が導出された場合に選択されている前記変動パターンの種類を異なる種類に切り替え可能（例えば、変動パターンテーブルＢ１から変動パターンテーブルＡ１に切り替え可能）であることが好ましい。

【２３２１】

上記（１１）に記載の遊技機によれば、変動パターンの切り替え契機及び特定遊技状態の終了契機となりうる特定結果（例えば、特定小当り）が複数種類設けられるため、特定遊技状態における遊技の興趣をより一層高めることが可能となる。

【２３２２】

（１２）本発明に係る遊技機において、

前記特定結果は、第１特定結果（例えば、特定小当りＡ）と、前記第１特定結果とは異なる第２特定結果（例えば、特定小当りＢ）と、を少なくとも含み、

前記第１特定結果が導出されたことをカウント可能な特定の第１カウント手段（例えば、Ｓ２３５２の処理を実行可能なメインＣＰＵ２２０１）と、

前記第２特定結果が導出されたことをカウント可能な特定の第２カウント手段（例えば、Ｓ２３５７の処理を実行可能なメインＣＰＵ２２０１）と、を備え、

前記特定遊技状態は、前記第１特定遊技状態（例えば、時短種別モード１に対応するＡ時短遊技状態）及び前記第２特定遊技状態（例えば、時短種別モード２に対応するＡ時短遊技状態）とは異なる第７特定遊技状態（例えば、時短種別モード９に対応するＡ時短遊技状態、時短種別モード１０に対応するＡ時短遊技状態）を含み、

前記特定遊技状態制御手段は、前記第１特定結果（例えば、特定小当りＡ）が第６特定回数（例えば、時短種別モード９に対応するＡ時短遊技状態の場合は５回、時短種別モード１０に対応するＡ時短遊技状態の場合は２回）導出されたこと、及び、前記第２特定結果（例えば、特定小当りＢ）が第７特定回数（例えば、時短種別モード９に対応するＡ時短遊技状態の場合は１０回、時短種別モード１０に対応するＡ時短遊技状態の場合は４回）導出されこと、の何れも満たした場合に前記第７遊技状態（例えば、時短種別モード９に対応するＡ時短遊技状態、時短種別モード１０に対応するＡ時短遊技状態）を終了させることが可能であり、

前記図柄制御手段は、前記特定の第１カウント手段のカウント数及び前記特定の第２カウント手段のカウント数の組合せに基づいて、前記第７特定遊技状態における前記変動パターンの種類を選択可能（例えば、時短種別モード９に対応するＡ時短遊技状態の場合は、特定小当りＡ２回導出且つ特定小当りＢ４回導出で変動パターンテーブルＢ１を選択可能であり、特定小当りＡ４回導出且つ特定小当りＢ８回導出で変動パターンテーブルＡ１を選択可能。時短種別モード１０に対応するＡ時短遊技状態の場合は、特定小当りＡ１回導出且つ特定小当りＢ２回導出で変動パターンテーブルＡ１を選択可能。）であることが好ましい。

【２３２３】

上記（１２）に記載の遊技機によれば、第１特定結果（例えば、特定小当りＡ）の導出回数及び第２特定結果（例えば、特定小当りＢ）の導出回数の組合せに基づいて、変動パターンの種類を選択可能であるため、第１特定結果の導出及び第２特定結果の導出に遊技者を注視させることができ、より一層興趣を高めることが可能となる。

【２３２４】

（１３）本発明に係る遊技機において、

所定の演出を実行可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ２３０１）をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）により選択されている変動パターンから他の変動パターンへの切り替えが行われる場合、前記選択されている変動パターンが前記複数種類の変動パターンのいずれであっても、変動パターンの切り替えが行われることを示す報知演出を実行可能であることが好ましい。

【２３２５】

上記（１３）に記載の遊技機によれば、選択されている変動パターンが複数種類の変動パターンのいずれであっても、変動パターンの切り替えが行われることを示す報知演出を実行可能であるため、興趣を高めることが可能となる。

【２３２６】

（１４）本発明に係る遊技機において、
前記報知演出は、前記変動パターンの切り替えが行われない場合に実行された演出と少なくとも一部が共通の演出であることが好ましい。

【２３２７】

上記（１４）に記載の遊技機によれば、制御負荷を抑制しつつ、変動パターンの切り替えに遊技者を注目させることができ、興趣を高めることが可能となる。

【２３２８】

なお、上記（１）～（１４）の遊技機において、特に言及がない限り、第１特定遊技状態～第７特定遊技状態は、異なる特定遊技状態である必要はなく、整合を図ることができる範囲で同じ特定遊技状態であってもよい。同様に、上記（１）～（１４）の遊技機において、特に言及がない限り、第１の変動パターン～第８の変動パターンは、異なる変動パターン（例えば、変動パターンテーブル）である必要はなく、整合を図ることができる範囲で同じ変動パターンであってもよい。同様に、上記（１）～（１４）の遊技機において、特に言及がない限り、第１特定回数～第７特定回数は、異なる回数である必要はなく、整合を図ることができる範囲で同じ回数であってもよい。

【２３２９】

また、本発明に係る遊技機は、整合を図ることができる範囲で、上記（１）に記載された構成と、上記（２）～（１４）に記載された構成のうち一部の構成又は全部の構成とを任意に組み合わせてもよい。例えば、上記（１）に記載された遊技機において、上記（２）に記載された構成を備えず、上記（３）に記載された構成のうち一部の構成又は全部の構成を備えることができる。

【２３３０】

付記２の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することが可能となる。

【２３３１】

［８－３．付記３］

【２３３２】

従来、パチンコ機あるいはパチスロ機といった遊技機において、当落判定を行い、この当落判定の結果に応じて遊技者に有利なゲームを実行する遊技機が知られている。

【２３３３】

この種の遊技機では、当落判定の結果が表示される前に、当落判定の結果が遊技者に有利な結果であることを期待させるために可動役物を作動させる可動役物演出を行い、演出効果を高めるようにしたものがある。

【２３３４】

例えば、特開２０１４－０７６２０８号公報に開示された遊技機では、液晶表示器の前方において可動体を作動させる可動役物装置が開示されている。この可動役物装置は、モータと、第１の可動体及び第２の可動体と、各可動体を同期させる同期アームとを備え、モータを駆動源として第１の可動体が回動すると、同期アームが逆向きに回転し、それに伴って第１の可動体と第２の可動体とが近接方向へ回動して表示画面の前方に露出する可

動体演出を行う。
【２３３５】
しかしながら、例えば特開２０１４－０７６２０８号公報に記載の遊技機では、モータの回転によって第１の可動体と第２の可動体とを同期させて回転させるだけといった、あらかじめ定められた動作パターンで演出動作するだけであり、可動役物演出としての変化に乏しく、興趣を高めるには限界があった。
【２３３６】
付記３の遊技機は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。
【２３３７】
（１）本発明に係る遊技機は、
遊技の演出にかかわる動作を行う複数の可動部（例えば、頭可動体群３１５４，３３１０、顔可動体群３１５６，３４１０、顎可動体群３１５８，３５１０）と、
前記複数の可動部の後方に設けられる表示手段（例えば、液晶ユニット３１１０の表示領域３１１２）と、
前記複数の可動部のうち少なくとも一の可動部を制御可能な可動制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
を備え、
前記可動制御手段は、
前記遊技の演出の一つとして、所定の間隔を発生させるように少なくとも前記一の可動部を動作させることが可能である
ことを特徴とする。
【２３３８】
上記（１）の遊技機によれば、遊技の演出の一つとして、少なくとも一の可動部を動作させることが可能であるため、興趣を高めることが可能となる。
【２３３９】
なお、可動部は、例えば始動入賞を契機として開放された役物内に遊技球が進入し、この遊技球が役物内に設けられた特定の入賞口に進入すると大当り遊技状態が発生する２種遊技機や１種２種混合機に設けられる役物も含む。
が備える大当り抽選用の役物も含む。
【２３４０】
また、表示手段は、液晶表示器のような画像を表示するものに限られず、例えば、液晶表示器のようなデバイスに代えて又は加えて、演出可動物であってもよいし、２種遊技機や１種２種混合機のギミック等であってもよい。
【２３４１】
（２）本発明に係る遊技機において、
前記複数の可動部（例えば、上部左可動体ユニット３１５０、上部右可動体ユニット３２００、下可動体ユニット３６００）は、
第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）と、第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）と、を有し、
前記可動制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）は、
前記第１の可動部及び前記第２の可動部のそれぞれを独立して移動させる制御と、前記第１の可動部及び前記第２の可動部をともに移動させる制御と、を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【２３４２】
上記（２）の遊技機によれば、第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）と第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）とを独立して移動させる制御と、第１の可動部及び第２の可動部をともに移動させる制御とを行うことができるため、動作パターンとして単独の可動部による移動と複数の可動部が同期して移動を行うなど無限の動作パターンの動作を行うことが可能となり、興趣を高めることが可能となる。さ

らに、第１の可動部及び第２の可動部とは異なる他の可動部を設けることも可能であり、この場合には動作パターンがさらに広がり、興趣をさらに高めることが可能となる。
【２３４３】
（３）本発明に係る遊技機において、
前記可動制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）は、
前記第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）及び前記第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）を移動させる移動パターンとして、前記第１の可動部及び前記第２の可動部をともに移動させる場合において、前記第１の可動部の移動を開始させ、所定の時間（例えば、１０ｍｓｅｃ）が経過した後に、前記第２の可動部の移動を開始させる移動パターンを有する
ことを特徴とする。
【２３４４】
上記（３）の遊技機によれば、第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）と第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）とが例えば互いに接触している場合であっても、第１の可動部と第２の可動部とを同時に作動を開始させたとしても、第１の可動部及び第２の可動部をスムーズに作動させることが可能となる。
【２３４５】
（４）本発明に係る遊技機において、
前記可動制御手段は、
前記第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）と前記第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）とのうち少なくともいずれかを移動させて、前記第１の可動部と前記第２の可動部との間に前記間隙を発生させ、当該間隔において、前記表示手段の所定部位（例えば、セリフ可動演出やセリフ表示演出が行われる部位）を視認可能である
ことを特徴とする。
【２３４６】
上記（４）の遊技機によれば、第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）と第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）とのうち少なくともいずれかを移動させる役物演出と、上記の間隔において行われる表示手段による演出との両方によって、これまでにない多彩な演出を行うことが可能となる。
【２３４７】
（５）本発明に係る遊技機において、
前記第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）と前記第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）とを含む複数の可動部のうちいずれか一の可動部（例えば、右顎可動体３５１０）に対して設けられ、該一の可動部の移動を制限可能なロック手段（例えば、ロック機構３５５０）を備え、
前記ロック手段により移動が制限された前記一の可動部は、前記複数の可動部のうち前記一の可動部とは異なる他の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０、頭可動体群３１５４，３３１０）の移動を制限可能である
ことを特徴とする。
【２３４８】
上記（５）の遊技機によれば、一の可動部（例えば、右顎可動体３５１０）に対してロック機構を設けるだけで、他の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０、頭可動体群３１５４，３３１０）の移動を制限することができる。よって、部品点数を削減することができ、生産コスト及び生産工数を減らすことが可能となる。
【２３４９】
（６）本発明に係る遊技機において、
前記第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）は、
第１の導光手段（例えば、導光レンズ３４１４）と、発光手段（例えば、ＬＥＤ素子）と、を有し、

前記第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）は、
凹凸加工が施された加工部を有する第２の導光手段（例えば、支持部３５１４）を有しており、
前記第１の可動部と前記第２の可動部とが連続している場合に、前記発光手段により発光された光が、前記第１の導光手段から前記第２の導光手段に導光し、前記加工部に到達可能である
ことを特徴とする。
【２３５０】
上記（６）の遊技機によれば、第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）が発光手段を備えなくとも、第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）が有する発光手段（例えば、ＬＥＤ素子）からの光が第１の導光手段（例えば、導光レンズ３４１４）及び第２の導光手段（例えば、支持部３５１４）を導光し、第２の導光手段の加工部に到達する。よって、部品点数を削減することができ、生産コスト及び生産工数を減らすことが可能となる。
【２３５１】
（７）本発明に係る遊技機において、
表裏面のいずれかの面に所定の電子部品（例えば、ＬＥＤ素子）が実装され、開口部（例えば、開口部３６２３）を有する基板（例えば、発光基板３６２１）と、
前記所定の電子部品が実装された面に設けられた第１の電気接続手段（例えば、発光基板３６２１側のコネクタ３６２４）と、
第２の電気接続手段（例えば、フラットハーネス３６３６側のコネクタ）を有するハーネス（例えば、フラットハーネス３６３６）と、を有する所定の電子部材を備え、
前記第２の電気接続手段は、
前記所定の電子部品が実装された面とは反対側の面（例えば、発光基板３６２１の裏面側）から、前記ハーネスを前記開口部に通過させて、前記所定の電子部品が実装された面（例えば、発光基板３６２１の前面側の面）に設けられた前記第１の電気接続手段に接続可能である
ことを特徴とする。
【２３５２】
上記（７）の遊技機によれば、第２のコネクタ（例えば、フラットハーネス３６３６側のコネクタ）を、基板（例えば、発光基板３６２１）の開口部に通して基板の前面側に設けられた第１のコネクタ（例えば、発光基板３６２１側のコネクタ３６２４）に差し込む構造となり、組み立てが容易となる。例えば、基板の裏面側に第１のコネクタを設けると、基板の前面から第１のコネクタへの差し込み機が困難となるが、この点、上記（７）の記載の構成とすることにより、第２のコネクタを第１のコネクタに接続することが容易となる。
【２３５３】
（８）本発明に係る遊技機において、
前記可動部は、
第３の可動部（例えば、下可動体ユニット３６００）を有し、
前記可動制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）は、
前記第３の可動部を、前記間隙より視認可能となるように移動させることが可能である
ことを特徴とする。
【２３５４】
上記（８）の遊技機によれば、第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）及び第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）を用いた役物演出に加えて、第３の可動部（例えば、下可動体ユニット３６００）を用いた役物演出も可能となり、さらに演出のバリエーションを増やすことができ、興趣を高めることが可能となる。
【２３５５】
（９）本発明に係る遊技機において、

前記可動部は、
第４の可動部（例えば、頭可動体群３１５４，３３１０）を有し、
前記可動制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）は、
前記第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）、前記第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）、及び前記第４の可動部のそれぞれを独立して移動させる制御と、
前記第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）、前記第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）、及び前記第４の可動部のうち少なくとも二つをともに移動させる制御と、を行うことが可能である
ことを特徴とする。

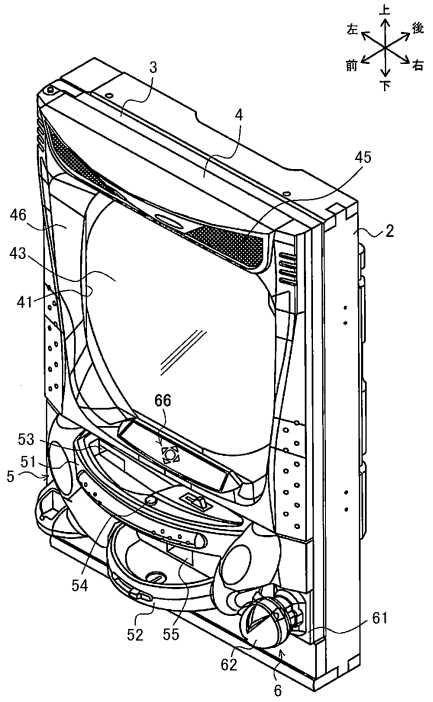
【２３５６】
上記（９）の遊技機によれば、第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）、第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）、及び第４の可動部（例えば、頭可動体群３１５４，３３１０）のそれぞれを独立して移動させる制御と、これらの可動部のうち少なくとも二つをともに移動させる制御と、を行うことが可能であるため、動作パターンとして単独の可動部による移動と複数の可動部が同期して移動を行うなど無限の動作パターンの動作を行うことが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【２３５７】
（１０）本発明に係る遊技機において、
前記第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）と前記第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）とによって発生した間隙において、前記表示手段（例えば、液晶ユニット３１１０の表示領域３１１２）を視認可能、又は前記第３の可動部（例えば、下可動体ユニット３６００）を視認可能であり、
前記第１の可動部と前記第４の可動部（例えば、頭可動体群３１５４，３３１０）とによって発生した間隙において、前記表示手段を視認可能、又は前記第３の可動部を視認可能である
ことを特徴とする。

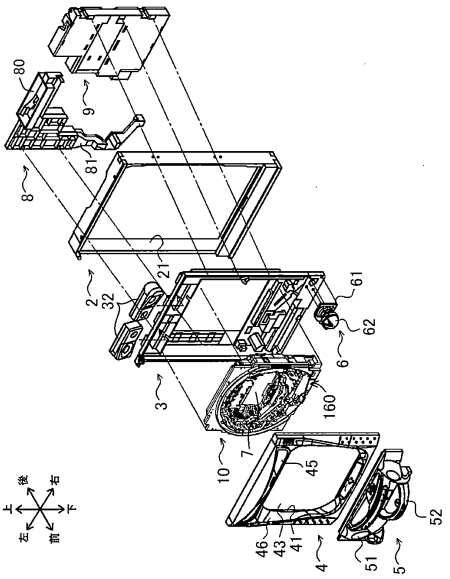
【２３５８】
上記（１０）の遊技機によれば、第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）、第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）、及び第４の可動部（例えば、頭可動体群３１５４，３３１０）のうち複数の可動体を用いた演出を行うことができるだけでなく、これらの可動部のうち少なくともいずれかの可動部による役物演出と、上記の間隔をとおして遊技者が視認できる表示手段（例えば、液晶ユニット３１１０の表示領域３１１２）に表示される表示演出と、の両方によって、これまでにない多彩な演出を行うことができ、興趣を高めることが可能となる。

【２３５９】
（１１）本発明に係る遊技機において、
前記第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）は、
第１の位置（例えば、右顔可動体支持部３４２０が上端位置にあることを検出する上端センサ（不図示）、右顔可動体支持部３４２０が下端位置にあることを検出する下端センサ（不図示）、右顔可動体支持部３４２０が上端位置と下端位置との間における所定の演出位置にあることを検出する中央センサ（不図示）によって検出される位置）を基準として動作可能となっており、
前記第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）は、
第２の位置（例えば、右顎可動体支持部３５２０が上端位置にあることを検出する上端センサ（不図示）、右顎可動体支持部３５２０が下端位置にあることを検出する下端センサ（不図示）、右顎可動体支持部３５２０が上端位置と下端位置との間における所定の演出位置にあることを検出する中央センサ（不図示）によって検出される位置）を基準として動作可能となっており、
前記第１の位置と前記第２の位置とによって前記間隙の大きさが決定され、当該間隔は

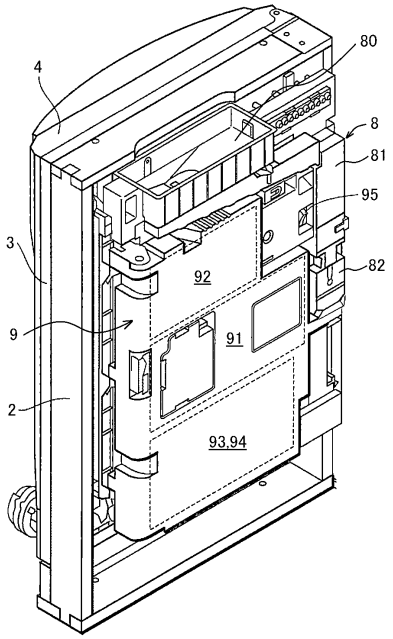
、前記第１の可動部及び前記第２の可動部のうち少なくともいずれかが前記第３の可動部と積層しないよう設定される
ことを特徴とする。
【２３６０】
上記（１１）の遊技機によれば、第１の可動部（例えば、顔可動体群３１５６，３４１０）又は第２の可動部（例えば、顎可動体群３１５８，３５１０）が第３の可動部と積層する、すなわち正面視で重なることによって生じうる興趣の低下を抑制することができる。
【２３６１】
付記３の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することが可能となる。
【符号の説明】
【２３６２】
２０１，１２０１，２２０１　メインＣＰＵ
３０１，１３０１，２３０１　サブＣＰＵ
１２０，１２０Ａ，１２０Ｂ，１１２０，２１２０，５１２０　第１始動口
１４０Ａ，１４０Ｂ，１１４０，２１４０　第２始動口
２１２６，５１２５Ａ，５１２５Ｂ　通過ゲート
２００７　表示装置
３１５０　上部左可動体ユニット
３１５４，３３１０　頭可動体
３１５６，３４１０　顔可動体
３１５８，３５１０　顎可動体
３２００　上部右可動体ユニット
３６００　下可動体ユニット
【図面】
【図１】



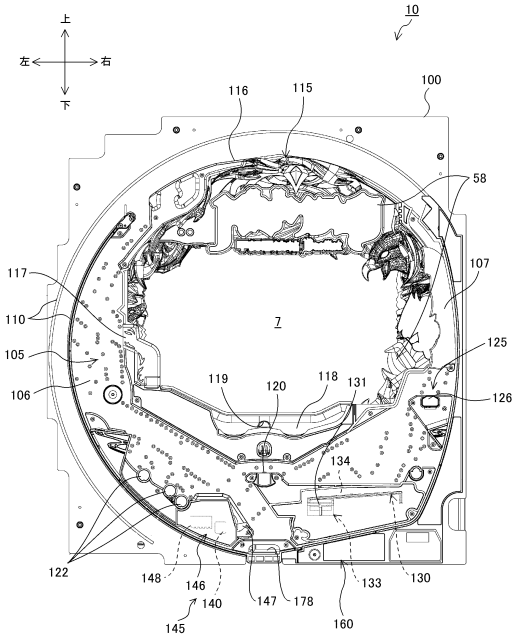
【図２】



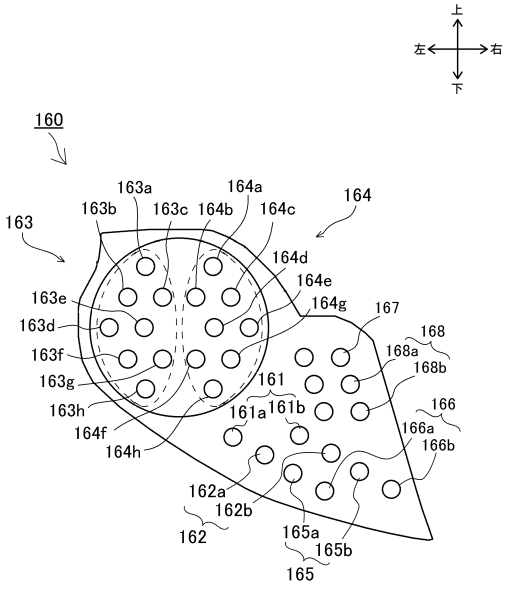
【図３】


4
80
8
81
95
3
92
82
9
91
2
93,94

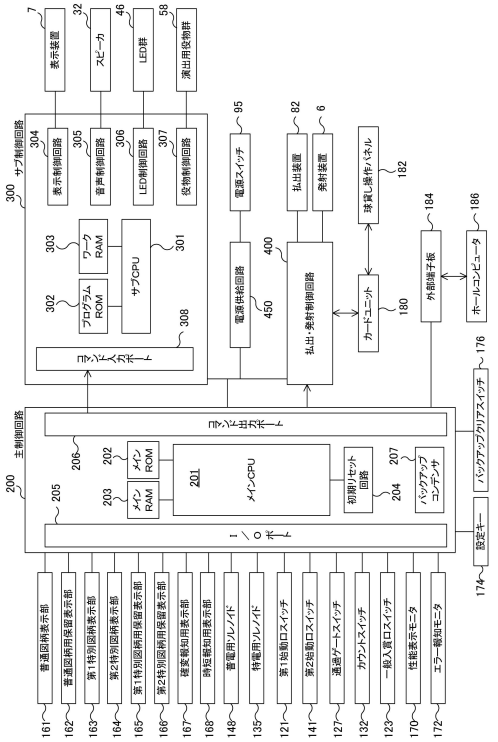
【図４】


上
左
右
下
10
116
115
100
58
107
117
110
105
106
7
125
126
119
120
118
131
134
122
148
146
140
145
147
178
133
160
130

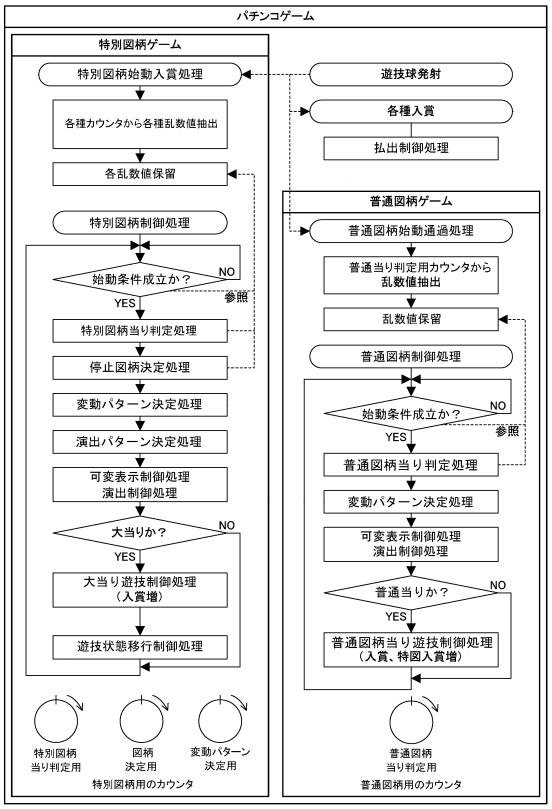
【図５】


上
左
右
下
160
163
163a
163b
163c
164a
164b
164c
164
164d
164e
164g
167
168
168a
168b
163e
163d
163f
163g
163h
161
161a
161b
166
166a
166b
164f
164h
162a
162b
162
165a
165b
165

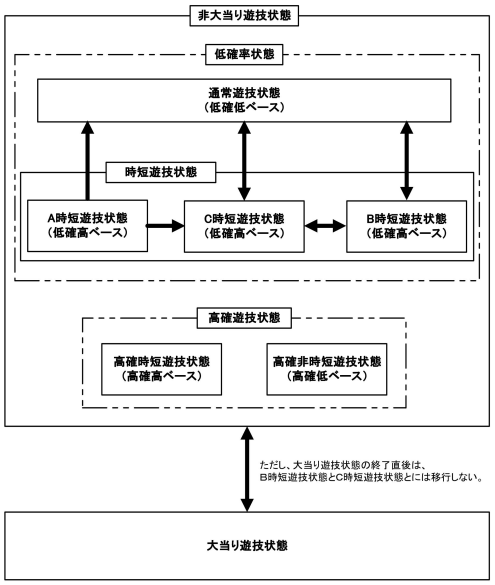
【図６】


表示装置
スピーカ
LED群
演出用役物群
サブ制御回路
表示制御回路
音声制御回路
LED制御回路
役物制御回路
ワークRAM
プログラムROM
サブCPU
サブポート
電源スイッチ
払出装置
発射装置
球貸し操作パネル
電源供給回路
払出・発射制御回路
カードユニット
外部端子板
ホールコンピュータ
バックアップクリアスイッチ
設定キー
主制御回路
メインROM
メインRAM
メインCPU
初期リセット回路
バックアップコンデンサ
I/Oポート
普通図柄表示部
普通図柄用保留表示部
第1特別図柄表示部
第2特別図柄表示部
第1特別図柄用保留表示部
第2特別図柄用保留表示部
確変報知用表示部
時短報知用表示部
普電用ソレノイド
特電用ソレノイド
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
通過ゲートスイッチ
カウントスイッチ
一般入賞口スイッチ
性能表示モニタ
エラー報知モニタ

【図７】



【図８】



【図９】

設定値毎の確率（概算）を示すテーブル

特別図柄の種類	当りの種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240

【図１０】

特別図柄の当り判定テーブル（設定1の場合の例）

特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅205（409-613）	1/319	大当り判定値データ
		幅64922（614-65535）	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅851（409-1259）	1/77	大当り判定値データ
		幅64276（1260-65535）	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273（0-272）	1/240	時短当り判定値データ
		幅205（273-477）	1/319	大当り判定値データ
		幅65058（478-65535）	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅273（0-272）	1/240	時短当り判定値データ
		幅851（273-1123）	1/77	大当り判定値データ
		幅64412（1124-65535）	1/1.02	ハズレ判定値データ

【図１１】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	70/100	z0	zA1
		70～96	27/100	z1	
		97～99	3/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0～9	10/100	z3	zA3
		10～59	50/100	z4	zA4
		60～99	40/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	97/100	z7	zA6
		97～99	3/100	z8	zA7
	大当り判定値データ	0～59	60/100	z9	zA8
		60～99	40/100	z10	zA9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z11	zA10

【図１２】

(A)特別図柄停止態様決定テーブル

選択図柄コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

(B)装飾図柄停止態様決定テーブル

図柄指定コマンド	装飾図柄の停止態様			備考	
	左図柄	中図柄	右図柄	装飾図柄の停止態様の説明	選択図柄コマンド
zA1	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z0
					z1
zA2	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z2
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z3
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z4
					z5
zA5	6	1	4	ばらけ目、リーチハズレ	z6
zA6	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z7
zA7	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z8
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z9
zA9	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z10
zA10	6	1	4	ばらけ目、リーチハズレ	z11

【図１３】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	200
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	50
z8	—	—	—	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	300
z11	—	—	—	—	—

【図１４】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	50
z1	—	—	—	1	100
z2	—	—	—	1	200
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	50
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	100
z8	—	—	—	1	200
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	50
z11	—	—	—	—	—

【図１５】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	－	－	0～4	01H	83H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	－	－	0～4	04H	83H04H	95000	－	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	－	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56～75	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			26～249	0～69	17H	83H17H	13000	－	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	－	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
		1	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	83H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	－	短縮変動B
第2特別図柄	時短当り	－	－	0～14	01H	84H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	大当り	－	－	0～14	04H	84H04H	95000	－	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	－	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	ハズレ	0	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	26H	84H26H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	27H	84H27H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	28H	84H28H	13000	－	通常変動A
				70～99	29H	84H29H	8000	－	通常変動B
		1	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	84H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	－	短縮変動B

【図１６】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値100（0～99）	選択率（概算）	判定値データ
非時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ

【図１７】

普通図柄判定テーブル

時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	普通図柄当り時選択図柄コマンド
非時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
		30～69	40/100	fz2
		70～99	30/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz4
		30～69	40/100	fz5
		70～99	30/100	fz6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz7
		30～69	40/100	fz8
		70～99	30/100	fz9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－

【図１８】

普通図柄当り種類決定テーブル

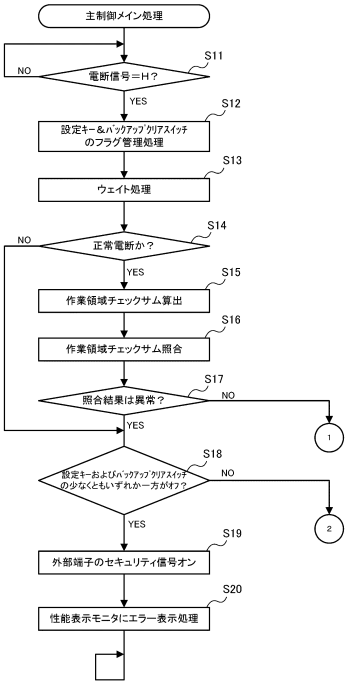
普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物開放パターン	普通電動役物開放パターンコマンド	普通電動役物開放パターン（msec）		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	－	－
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000
fz2	03H	91H03H	2500	200	2500
fz3	04H	91H04H	3000	200	3000
fz4	05H	92H05H	2500	－	－
fz5	06H	92H06H	2000	600	2000
fz6	07H	92H07H	2500	600	2500
fz7	05H	93H05H	2500	－	－
fz8	06H	93H06H	2000	600	2000
fz9	07H	93H07H	2500	600	2500

【図１９】

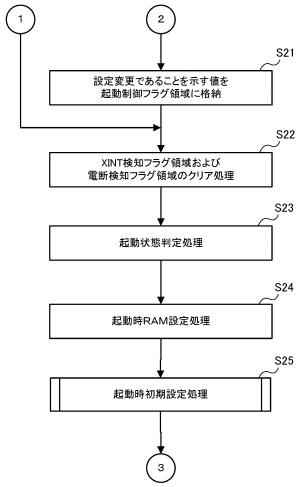
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
A時短遊技状態	0～89	02H	86H02H	500
	90～99	03H	86H03H	800
B時短遊技状態	0～39	02H	87H02H	500
	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

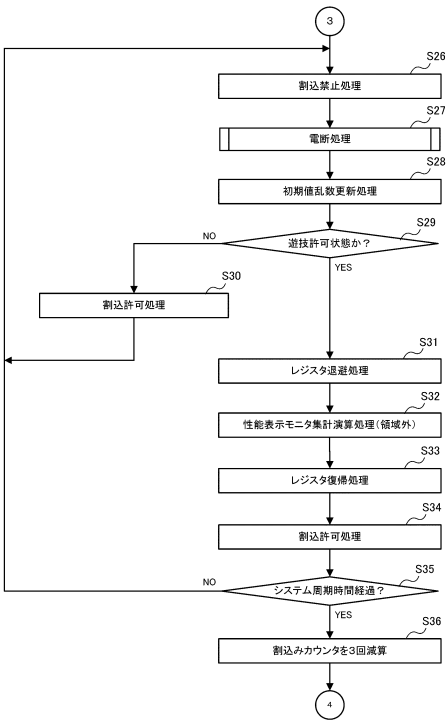
【図２０】



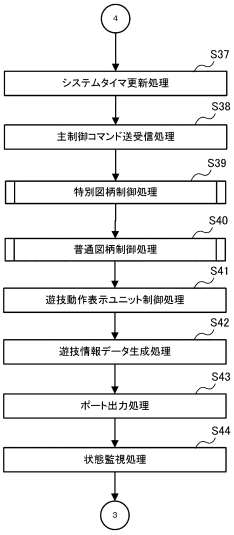
【図２１】



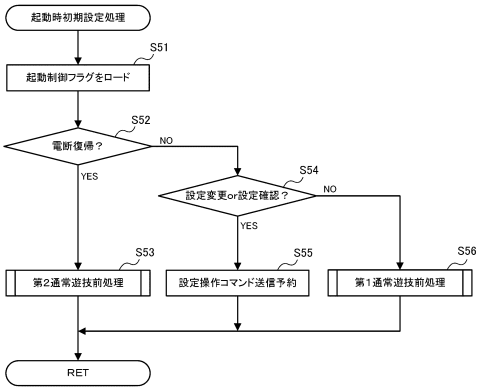
【図２２】



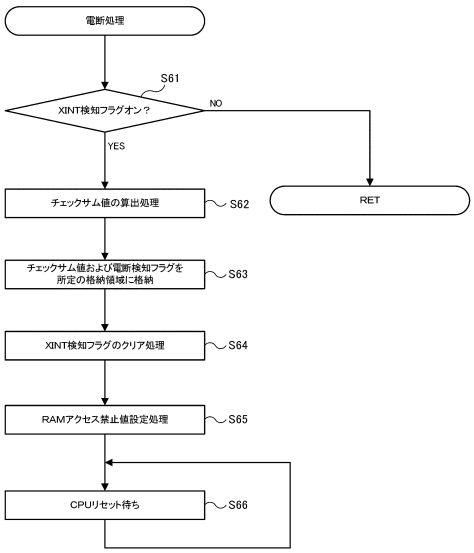
【図２３】



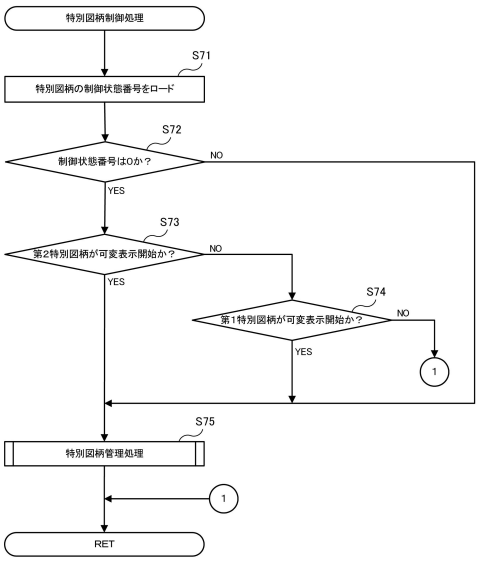
【図２４】



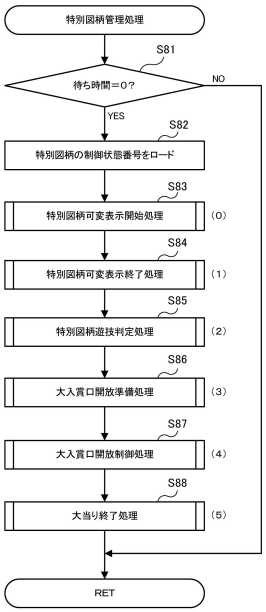
【図２５】



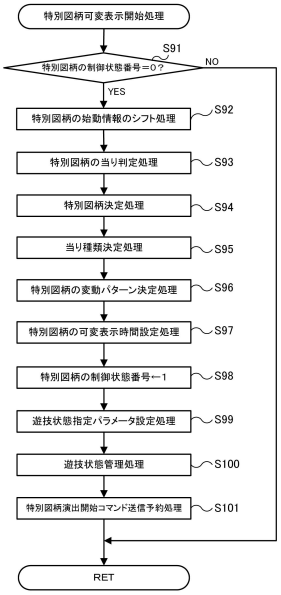
【図２６】



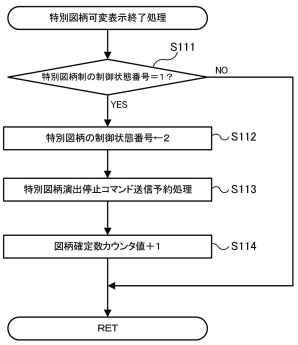
【図２７】



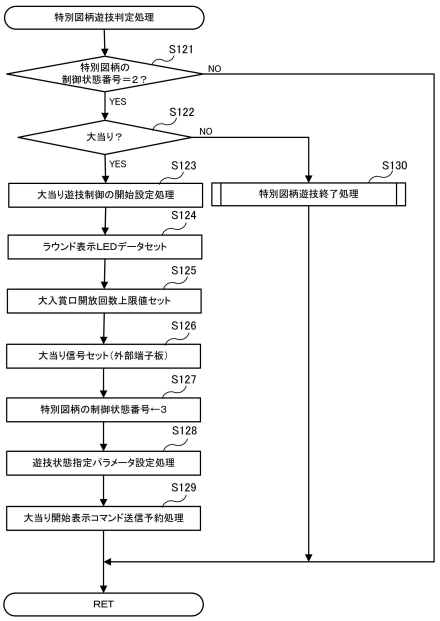
【図２８】



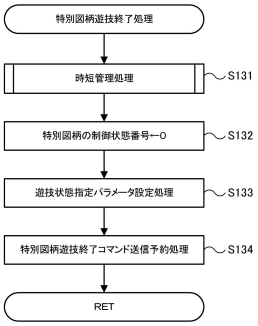
【図２９】



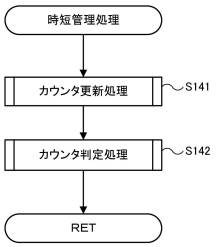
【図３０】



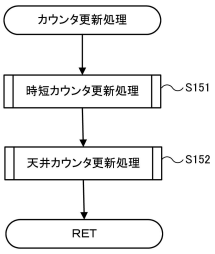
【図３１】



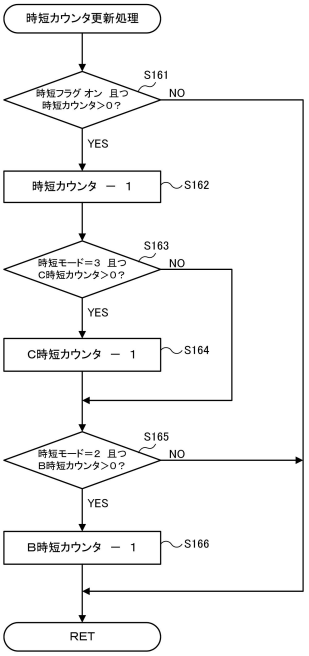
【図３２】



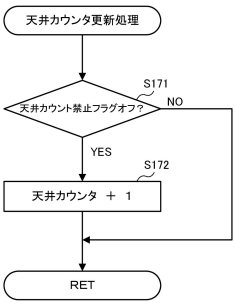
【図３３】



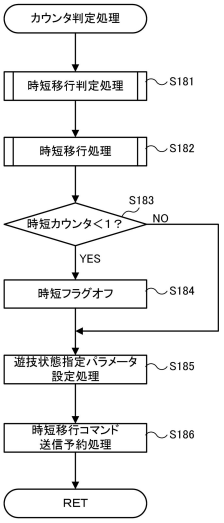
【図３４】



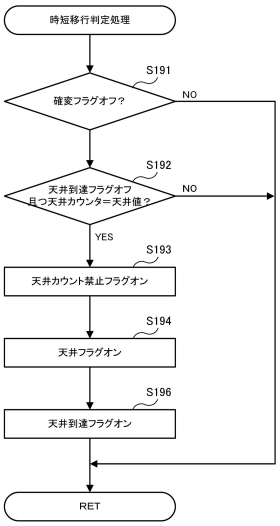
【図３５】



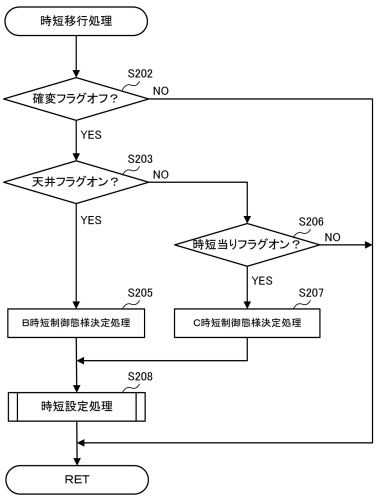
【図３６】



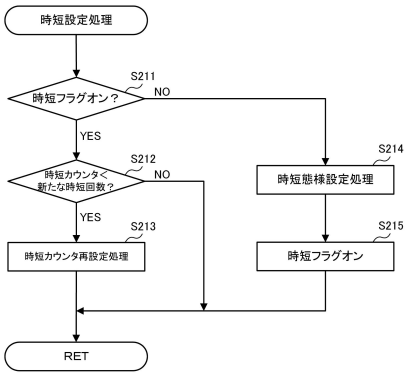
【図３７】



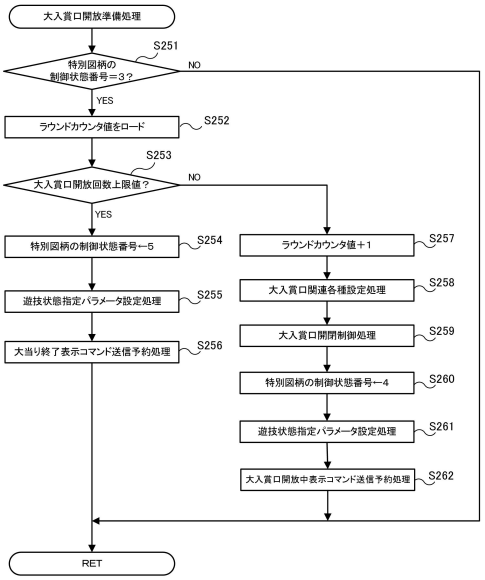
【図３８】



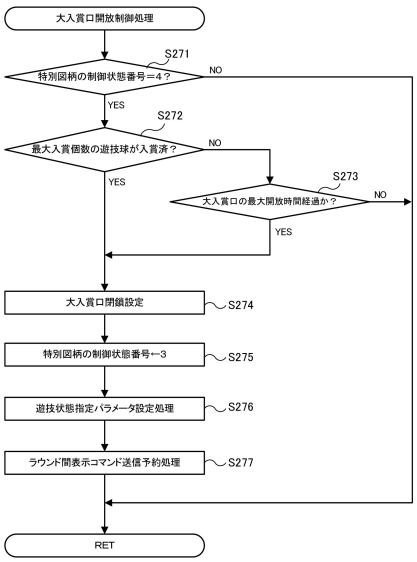
【図３９】



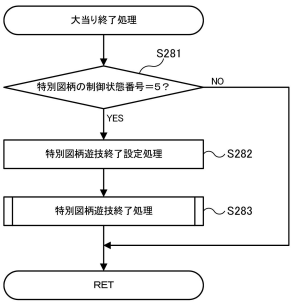
【図４０】



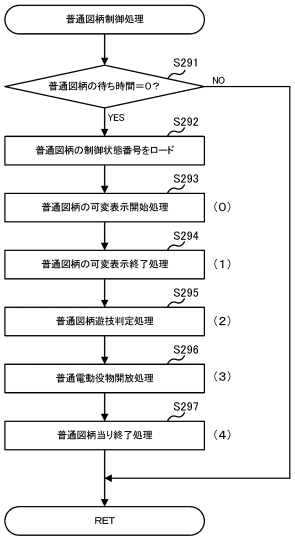
【図４１】



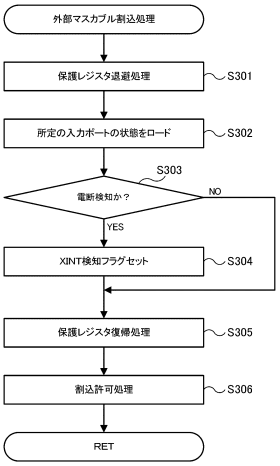
【図４２】



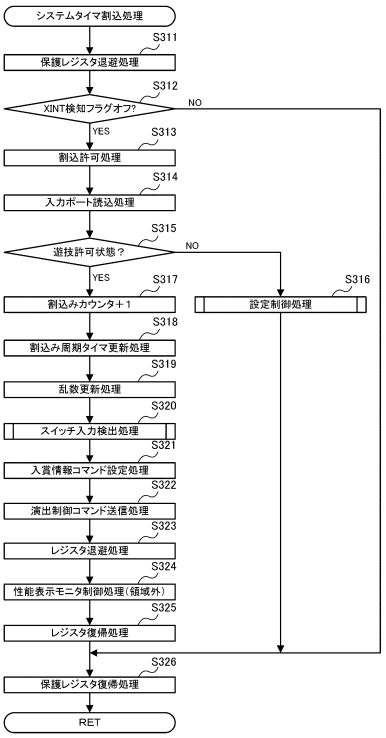
【図４３】



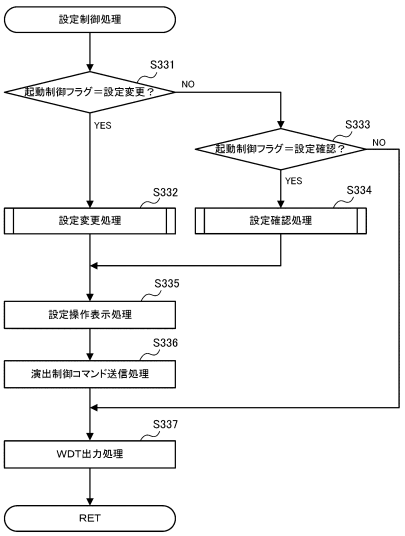
【図４４】



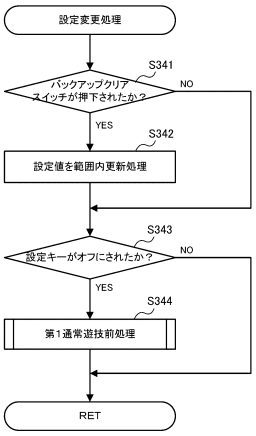
【図４５】



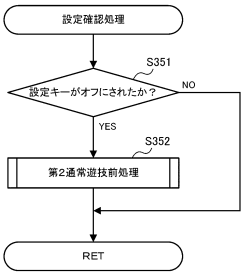
【図４６】



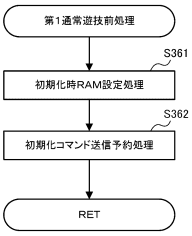
【図４７】



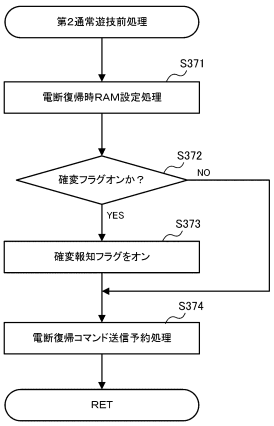
【図４８】



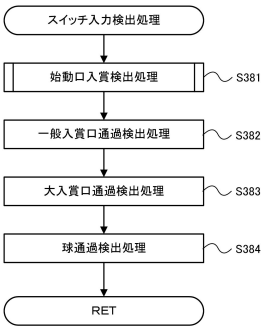
【図４９】



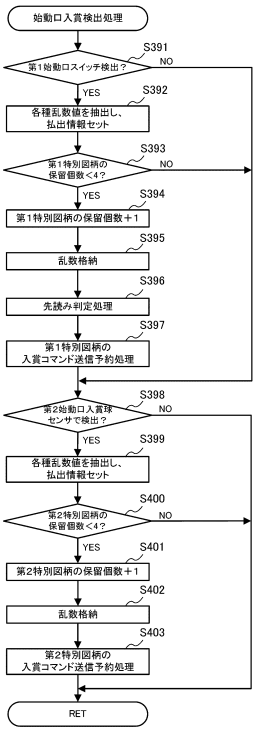
【図５０】



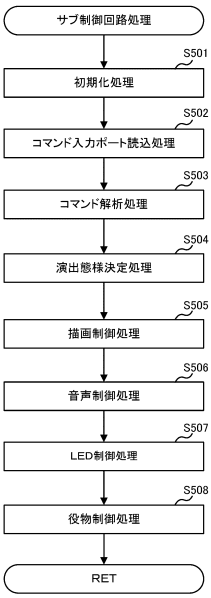
【図５１】



【図５２】



【図５３】



【図５４】

通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブル

変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考		
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第1特別図柄
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB		
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD		
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA	大当り	
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB		
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC		
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ		
13H	83H13H	105000	共通リーチB		
14H	83H14H	105000	共通リーチC		
15H	83H15H	170000	共通リーチD		
16H	83H16H	180000	共通リーチE		
17H	83H17H	13000	通常変動A		
18H	83H18H	8000	通常変動B		
19H	83H19H	13000	通常変動C		
01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第2特別図柄
02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
04H	84H04H	95000	大当り系リーチA	大当り	
05H	84H05H	75000	大当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
26H	84H26H	30000	共通ノーマルリーチ		
27H	84H27H	105000	共通リーチB		
28H	84H28H	13000	通常変動A		
29H	84H29H	8000	通常変動B		

【図５５】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル

変動パターン	保留数				先読みフラグ	備考		
	1	2	3	4				
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC	83H03H	65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC	83H06H	75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC	83H09H	105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD	83H0AH	170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE	83H0BH	180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC	83H0EH	65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC	83H11H	75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC	83H14H	105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD	83H15H	170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE	83H16H	180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C	83H19H	13000ms

【図５６】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル

SASPT番号	サブ演出選択用乱数値1（0～99）	SAS演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～49	01H	C	–	–	–
	50～99	02H	A	–	–	–
2	0～49	03H	C	C	–	–
	50～79	04H	A	C	–	–
	80～99	05H	A	A	–	–
3	0～49	06H	C	C	C	–
	50～69	07H	A	C	C	–
	70～89	08H	A	A	C	–
	90～99	09H	A	A	A	–
4	0～29	0AH	C	C	C	C
	30～59	0BH	A	C	C	C
	60～79	0CH	A	A	C	C
	80～94	0DH	A	A	A	C
	95～99	0EH	A	A	A	A
5	0～49	0FH	C	–	–	–
	50～99	10H	B	–	–	–
6	0～49	11H	C	C	–	–
	50～79	12H	B	C	–	–
	80～99	13H	B	B	–	–
7	0～49	14H	C	C	C	–
	50～69	15H	B	C	C	–
	70～89	16H	B	B	C	–
	90～99	17H	B	B	B	–
8	0～29	18H	C	C	C	C
	30～59	19H	B	C	C	C
	60～79	1AH	B	B	C	C
	80～94	1EH	B	B	B	C
	95～99	1CH	B	B	B	B
9	0～99	1DH	C	–	–	–
10	0～99	1EH	C	C	–	–
11	0～99	1FH	C	C	C	–
12	0～99	20H	C	C	C	C
13	0～49	21H	C	–	–	–
	50～99	22H	A	–	–	–
14	0～49	23H	C	C	–	–
	50～79	24H	A	C	–	–
	80～99	25H	A	A	–	–
15	0～49	26H	C	C	C	–
	50～69	27H	A	C	C	–
	70～89	28H	A	A	C	–
	90～99	29H	A	A	A	–
16	0～29	2AH	C	C	C	C
	30～59	2BH	A	C	C	C
	60～79	2CH	A	A	C	C
	80～94	2DH	A	A	A	C
	95～99	2EH	A	A	A	A
17	0～49	2FH	C	–	–	–
	50～99	30H	B	–	–	–
18	0～49	31H	C	C	–	–
	50～79	32H	B	C	–	–
	80～99	33H	B	B	–	–
19	0～49	34H	C	C	C	–
	50～69	35H	B	C	C	–
	70～89	36H	B	B	C	–
	90～99	37H	B	B	B	–
20	0～29	38H	C	C	C	C
	30～59	39H	B	C	C	C
	60～79	3AH	B	B	C	C
	80～94	3BH	B	B	B	C
	95～99	3CH	B	B	B	B
21	0～49	3DH	C	–	–	–
	50～99	3EH	A	–	–	–
22	0～49	3FH	C	C	–	–
	50～79	40H	A	C	–	–
	80～99	41H	A	A	–	–
23	0～49	42H	C	C	C	–
	50～69	43H	A	C	C	–
	70～89	44H	A	A	C	–
	90～99	45H	A	A	A	–
24	0～29	46H	C	C	C	C
	30～59	47H	A	C	C	C
	60～79	48H	A	A	C	C
	80～94	49H	A	A	A	C
	95～99	4AH	A	A	A	A
25	0～49	4BH	C	–	–	–
	50～99	4CH	B	–	–	–
26	0～49	4DH	C	C	–	–
	50～79	4EH	B	C	–	–
	80～99	4FH	B	B	–	–
27	0～49	50H	C	C	C	–
	50～69	51H	B	C	C	–
	70～89	52H	B	B	C	–
	90～99	53H	B	B	B	–
28	0～29	54H	C	C	C	C
	30～59	55H	B	C	C	C
	60～79	56H	B	B	C	C
	80～94	57H	B	B	B	C
	95～99	58H	B	B	B	B
29	0～99	59H	C	–	–	–
30	0～99	5AH	C	C	–	–
31	0～99	5BH	C	C	C	–
32	0～99	5CH	C	C	C	C
33	0～49	5DH	C	–	–	–
	50～99	5EH	A	–	–	–
34	0～49	5FH	C	C	–	–
	50～79	60H	A	C	–	–
	80～99	61H	A	A	–	–
35	0～49	62H	C	C	C	–
	50～69	63H	A	C	C	–
	70～89	64H	A	A	C	–
	90～99	65H	A	A	A	–
36	0～29	66H	C	C	C	C
	30～59	67H	A	C	C	C
	60～79	68H	A	A	C	C
	80～94	69H	A	A	A	C
	95～99	6AH	A	A	A	A
37	0～49	6BH	C	–	–	–
	50～99	6CH	B	–	–	–
38	0～49	6DH	C	C	–	–
	50～79	6EH	B	C	–	–
	80～99	6FH	B	B	–	–
39	0～49	70H	C	C	C	–
	50～69	71H	B	C	C	–
	70～89	72H	B	B	C	–
	90～99	73H	B	B	B	–
40	0～29	74H	C	C	C	C
	30～59	75H	B	C	C	C
	60～79	76H	B	B	C	C
	80～94	77H	B	B	B	C
	95～99	78H	B	B	B	B
41	0～99	79H	C	–	–	–
42	0～99	7AH	C	C	–	–
43	0～99	7BH	C	C	C	–
44	0～99	7CH	C	C	C	C

【図５７】

先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）

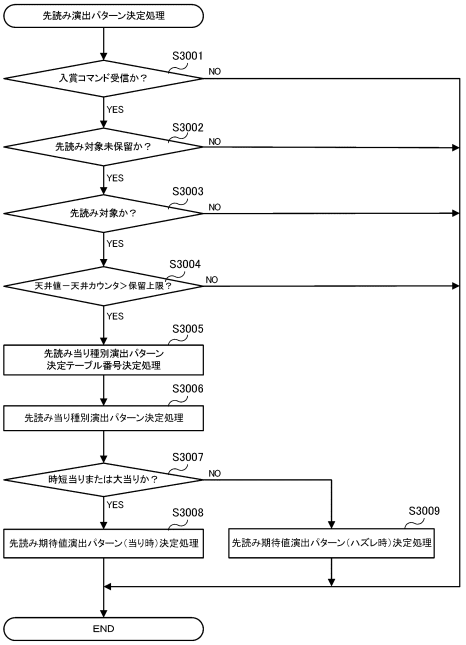
保留数	サブ演出選択用乱数値2（0～999）	先読み期待値演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～199	01H	1	–	–	–
	200～399	02H	2	–	–	–
	400～699	03H	3	–	–	–
	700～899	04H	4	–	–	–
	900～999	05H	5	–	–	–
2	0～9	06H	1	0	–	–
	10～19	07H	2	0	–	–
	20～49	08H	3	0	–	–
	50～89	09H	4	0	–	–
	90～99	0AH	5	0	–	–
	100～109	0BH	1	1	–	–
	110～119	0CH	2	1	–	–
	120～149	0DH	3	1	–	–
	150～189	0EH	4	1	–	–
	190～199	0FH	5	1	–	–
	200～209	10H	2	2	–	–
	210～299	11H	3	2	–	–
	300～389	12H	4	2	–	–
	390～399	13H	5	2	–	–
	400～599	14H	3	3	–	–
	600～789	15H	4	3	–	–
	790～799	16H	5	3	–	–
	800～899	17H	4	4	–	–
	900～949	18H	5	4	–	–
	950～999	19H	5	5	–	–
3	0～27	1AH	1	0	0	–
	28～45	1BH	2	0	0	–
	46～63	1CH	3	0	0	–
	64～81	1DH	4	0	0	–
	82～99	1EH	5	0	0	–
	100～117	1FH	1	1	0	–
	118～135	20H	2	1	0	–
	136～153	21H	3	1	0	–
	152～171	22H	4	1	0	–
	172～189	23H	5	1	0	–
	190～207	24H	2	2	0	–
	208～225	25H	3	2	0	–
	226～243	26H	4	2	0	–
	244～261	27H	5	2	0	–
	262～279	28H	3	3	0	–
	280～297	29H	4	3	0	–
	298～315	2AH	5	3	0	–
	316～333	2BH	4	4	0	–
	334～351	2CH	5	4	0	–
	352～369	2DH	5	5	0	–
	370～387	2EH	1	1	1	–
	388～405	2FH	2	1	1	–
	406～423	30H	3	1	1	–
	424～441	31H	4	1	1	–
	442～459	32H	5	1	1	–
	460～477	33H	2	2	1	–
	478～495	34H	3	2	1	–
	496～513	35H	4	2	1	–
	514～531	36H	5	2	1	–
	532～549	37H	3	3	1	–
	550～567	38H	4	3	1	–
	568～585	39H	5	3	1	–
	586～603	3AH	4	4	1	–
	604～621	3BH	5	4	1	–
	622～639	3CH	5	5	1	–
	640～657	3DH	2	2	2	–
	658～675	3EH	3	2	2	–
	676～693	3FH	4	2	2	–
	694～711	40H	5	2	2	–
	712～729	41H	3	3	2	–
	730～747	42H	4	3	2	–
	748～765	43H	5	3	2	–
	766～783	44H	4	4	2	–
	784～801	45H	5	4	2	–
	802～819	46H	5	5	2	–
	820～837	47H	3	3	3	–
	838～855	48H	4	3	3	–
	856～873	49H	5	3	3	–
	874～891	4AH	4	4	3	–
	892～909	4BH	5	4	3	–
	910～927	4CH	5	5	3	–
	928～945	4DH	4	4	4	–
	946～963	4EH	5	4	4	–
	964～981	4FH	5	5	4	–
	982～999	50H	5	5	5	–

【図５８】

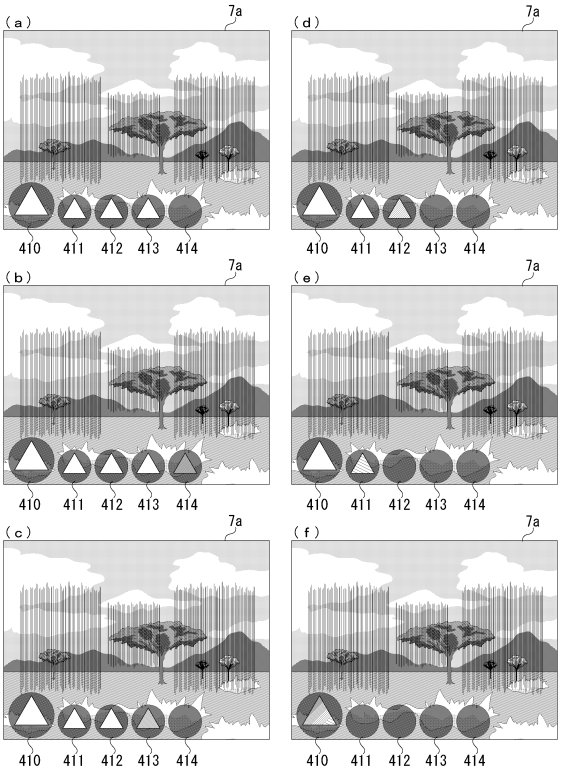
先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）

保留数	サブ演出選択用乱数値2（0～999）	先読み期待値演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～499	01H	1	–	–	–
	500～799	02H	2	–	–	–
	800～979	03H	3	–	–	–
	980～999	04H	4	–	–	–
2	0～249	06H	1	0	–	–
	250～349	07H	2	0	–	–
	350～394	08H	3	0	–	–
	395～398	09H	4	0	–	–
	399～648	0BH	1	1	–	–
	649～748	0CH	2	1	–	–
	749～793	0DH	3	1	–	–
	794～797	0EH	4	1	–	–
	798～897	10H	2	2	–	–
	898～942	11H	3	2	–	–
	943～946	12H	4	2	–	–
	947～991	14H	3	3	–	–
	992～995	15H	4	3	–	–
	996～999	17H	4	4	–	–
3	0～169	1AH	1	0	0	–
	170～219	1BH	2	0	0	–
	220～238	1CH	3	0	0	–
	239	1DH	4	0	0	–
	240～409	1FH	1	1	0	–
	410～459	20H	2	1	0	–
	460～478	21H	3	1	0	–
	479	22H	4	1	0	–
	480～529	24H	2	2	0	–
	530～548	25H	3	2	0	–
	549	26H	4	2	0	–
	550～568	28H	3	3	0	–
	569	29H	4	3	0	–
	570	2BH	4	4	0	–
	571～730	2EH	1	1	1	–
	731～780	2FH	2	1	1	–
	781～799	30H	3	1	1	–
	800	31H	4	1	1	–
	801～850	33H	2	2	1	–
	851～868	34H	3	2	1	–
	869	35H	4	2	1	–
	870～887	37H	3	3	1	–
	888	38H	4	3	1	–
	889	3AH	4	4	1	–
	890～939	3DH	2	2	2	–
	940～957	3EH	3	2	2	–
	958	3FH	4	2	2	–
	959～976	41H	3	3	2	–
	977	42H	4	3	2	–
	978	44H	4	4	2	–
	979～996	47H	3	3	3	–
	997	48H	4	3	3	–
	998	4AH	4	4	3	–
	999	4DH	4	4	4	–

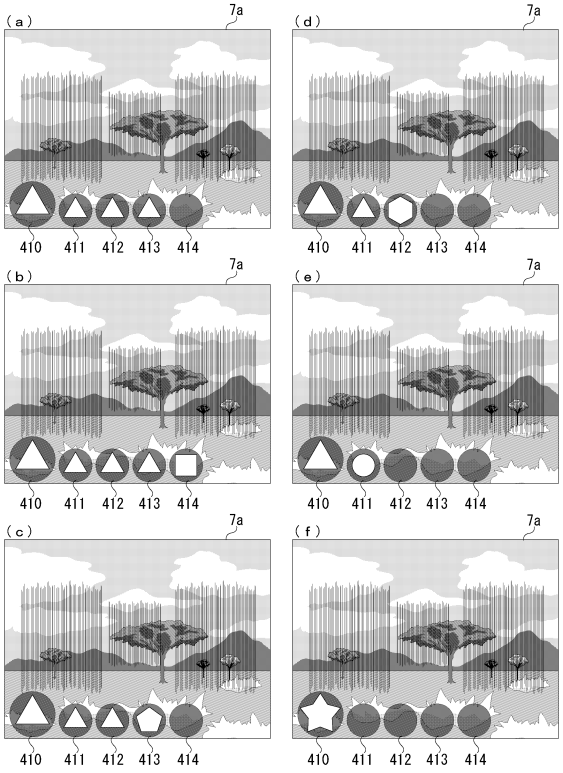
【図５９】



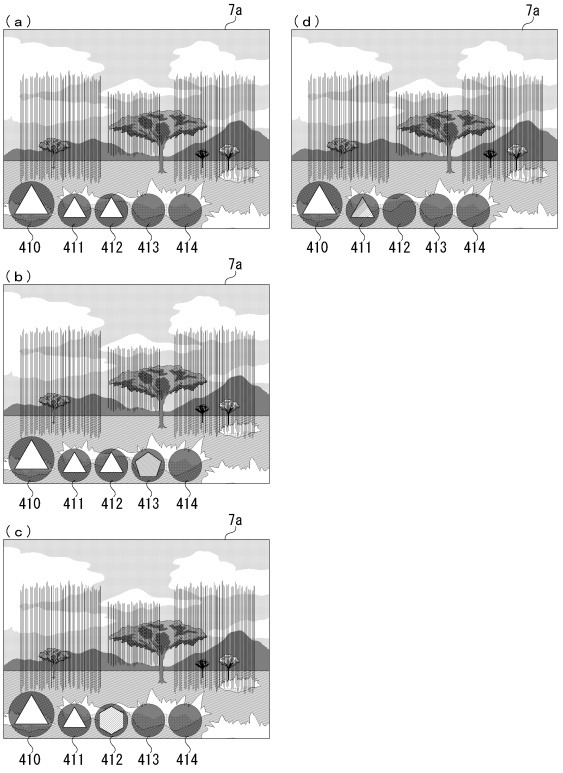
【図６０】



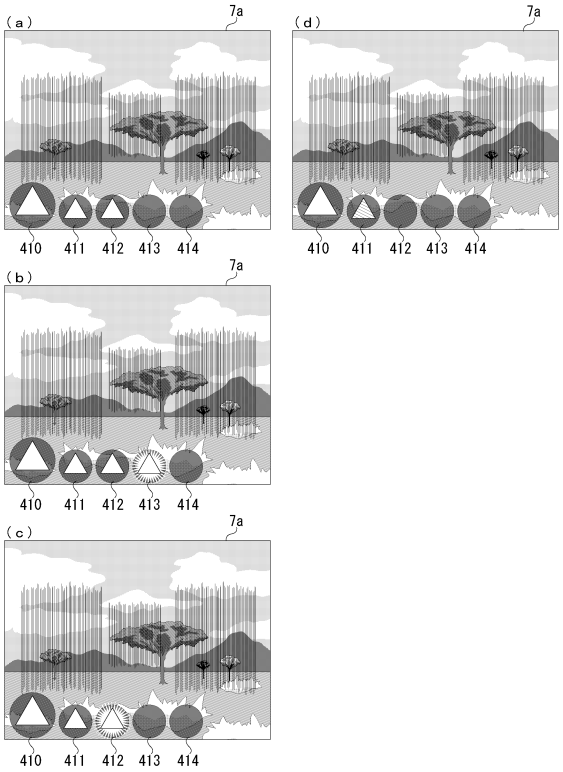
【図６１】



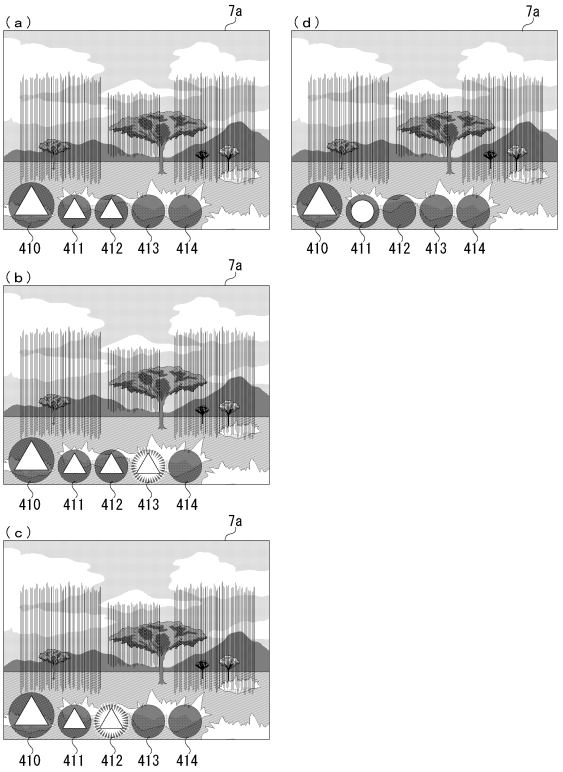
【図６２】



【図６３】



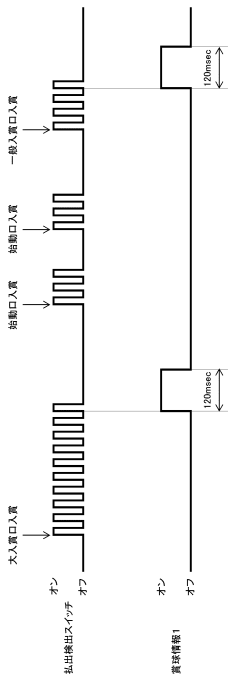
【図６４】



【図６５】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当り中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当り中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力〈小当りラッシュ中〉
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当り中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

【図６６】



【図６７】

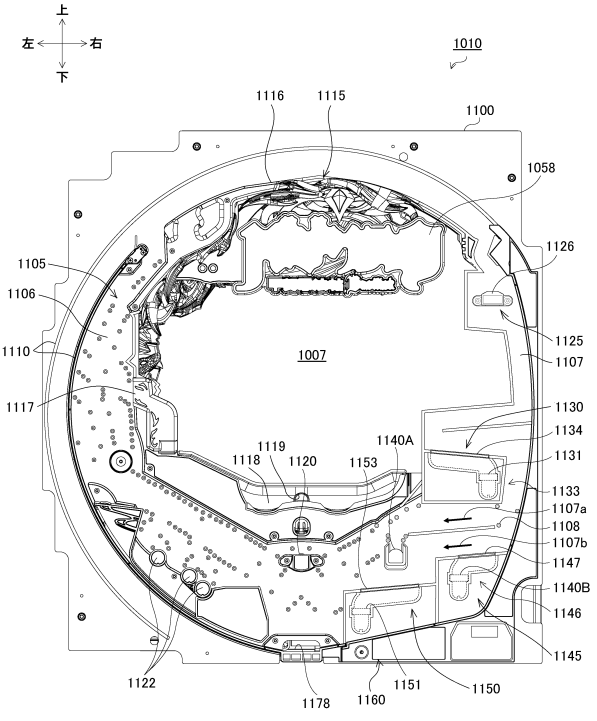
エラー名称	主制御回路での発生契機	主制御回路での解除契機	セキュリティ信号の出力時間（秒）	備考
大当り用入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1個目の大当り用入賞口開放前に1個の入賞検出待 ②1個の大当り用入賞口開放開始から次回の大当り用入賞口開放開始までの間に、大当り用入賞口に「規定カウント+6個」のカウントスイッチ検出待 ③①、②の契機発生後、カウントスイッチ検出毎	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知時間経過後の入賞は無効
小当り用入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1個目の小当り用入賞口開放前に1個の2個の入賞検出待 ②1個の小当り用入賞口開放開始から次回の小当り用入賞口開放開始までの間に、小当り用入賞口に「規定カウント+6個」のカウントスイッチ検出待 ③①、②の契機発生後、カウントスイッチ検出毎	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知時間経過後の入賞は無効
普通電動役物異常入賞エラー	①初期電源投入後、1個目の普通電動役物作動前に1個の入賞検出待 ②1個の普通電動役物作動開始から次回の普通電動役物作動開始までの間に、第2始動口に「規定カウント+8個」のサイド検出待 ③①、②の契機発生後、第2始動口スイッチ検知毎	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知時間経過後、かつ、入賞有効時間経過後の入賞は無効
断線エラー	・センサ異常検知信号が100ms間オン	・センサ異常検知信号が100ms間オフ	12	
磁気センサエラー	・磁気センサ1かつ磁気センサ2信号が4000ms間オン	・磁気センサ1かつ磁気センサ2信号が6000ms間オフ	12	
電波センサエラー	①枠電波センサが20ms間オン ②電波センサエラー発生中に盤面上の各種スイッチ（例えば、始動口、一般入賞口、通過ゲート、大当り口のラムスイッチ等）のオン検知	・枠電波センサが100ms間オフ	12	エラー中の入賞口・ゲート・大入賞口内SWは無効
扉・枠開放エラー	・扉・枠開放信号が60ms間オン	・扉・枠開放信号が600ms間オフ 電源オン時は、前回の電源断時に扉・枠が開放状態であり、かつ、パチンコホールの営業中であり、パチンコホールの営業中ではない状態で電源を投入する	—	ハードスルーで外部情報「扉・枠開放」を出力
バックアップ不良	・電源投入時に正常にバックアップされていない又はチェックサムが異常であり、かつ、設定変更状態へ移行する起動方法を操らなかった場合	—	—	遊技停止状態
設定変更中	・電源投入時に設定キーSW及びバックアップSWがオンの場合 ・電源投入時の設定キーSW及びバックアップSWの状態に関わらず、前回の電源断時に設定変更中、かつ、RAM（RWM）が正常にバックアップされていた場合	設定キーSWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能 終了後に初期化エラーへ移行する
設定確認中	・電源投入時に設定キーSWがオンかつ、バックアップクリアSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	設定キーSWをオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能 終了後に電断復帰エラーへ移行する
初期化エラー	・電源投入時に設定キーSWをオフかつ、バックアップクリアSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
電断復帰エラー	・電源投入時に設定キーSW及びバックアップクリアSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
下皿満タン	・主制御が受信した払出制御コマンドの下皿満タン状態ビットオンの状態が3000ms間継続したとき	・払出制御コマンドの下皿満タン検知ビットオフの状態が600ms間継続したとき	—	
払出異常	・主制御が受信した払出制御コマンドのCR通常異常、球詰まり異常、払出関連状態異常、モーター異常のいずれかのビットオンの状態、又は払出制御から受信したコマンドが異常な状態が6000ms間継続したとき（複合も含む）	左記の異常検知ビットのすべてのオフの状態が600ms間継続したとき	—	

【図６８】

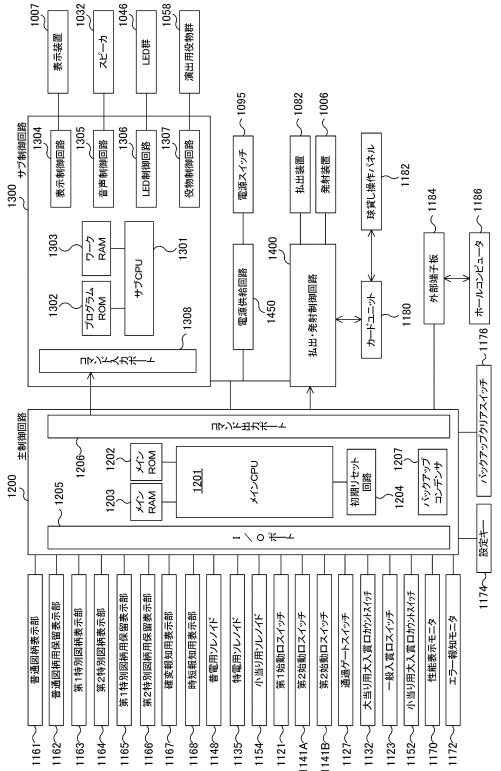
	CN 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	賞球情報1	扉・枠開放	外部情報3	外部情報2	外部情報3	外部情報4	外部情報5	外部情報6	外部情報7	外部情報8	賞球情報2	セキュリティ
通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）	–	–	–	–	×	×	×	×	×	×	–	–
低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	–	○	×	×	×	○	×	–	–
高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	–	○	×	×	○	×	×	–	–
高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	–	○	×	×	○	×	×	–	–
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行される場合）	–	–	–	–	○	○	×	×	×	○	–	–
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行されない場合）	–	–	–	–	○	×	×	×	×	×	–	–
小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）	–	–	–	–	×	×	×	×	×	×	–	–
小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）	–	–	–	–	○	×	×	×	○	×	–	–
小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）	–	–	–	–	○	×	○	×	○	×	–	–
小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）	–	–	–	–	○	×	×	○	×	×	–	–

○：出力する
×：出力しない
－：不定

【図６９】



【図７０】



【図７１】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409-613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409-1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276(1260-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205(22118-22322)	1/319	大当り判定値データ
		幅43213(22323-65535)	1/1.52	ハズレ判定値データ
	1	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅851(22118-22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567(22969-65535)	1/1.54	ハズレ判定値データ

【図７２】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	60/100	z0	zA1
		70～96	30/100	z1	
		97～99	10/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0、1	2/100	z3	zA3
		2～9	8/100	z4	
		10～59	50/100	z5	zA4
		60～99	40/100	z6	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	90/100	z8	zA6
		97～99	10/100	z9	zA7
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z10	zA8
	大当り判定値データ	0～29	30/100	z11	zA9
		30～59	30/100	z12	zA10
		60～99	40/100	z13	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z14	zA11

【図７３】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	―	―	―	―	1	10
z1	―	―	―	―	1	50
z2	―	―	―	―	1	100
z3	10	―	1	10000	0	―
z4	10	―	1	10000	1	10000
z5	4	―	1	10000	1	10000
z6	4	―	0	―	1	200
z7	―	―	―	―	―	―
z8	―	―	―	―	1	50
z9	―	―	―	―	1	100
z10	―	1	―	―	―	―
z11	10	―	1	10000	0	―
z12	10	―	1	10000	1	10000
z13	10	―	0	―	1	300
z14	―	―	―	―	―	―

【図７４】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

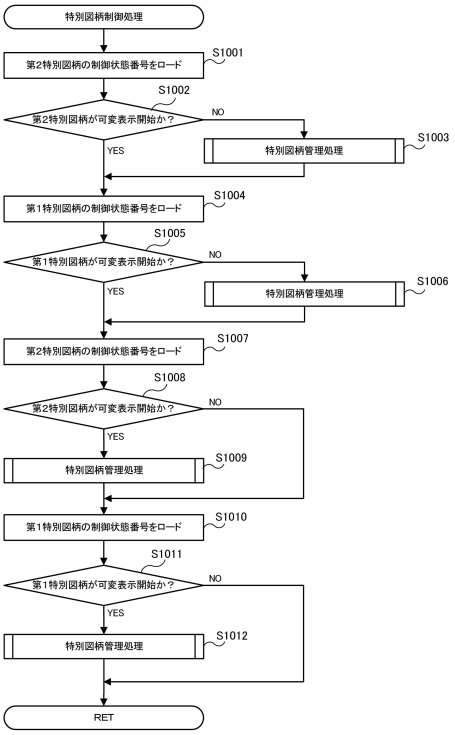
特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間 (ms)	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	95000	－	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000	－	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	－	0～4	04H	83H04H	95000	－	大当り系リーチA
			5～14	05H	83H05H	75000	－	大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			15～22	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
			23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			43～50	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56～75	12H	83H12H	30000	－	共通ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			76～83	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
			94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
		26～249	0～69	17H	83H17H	13000	－	通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000	－	通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
第2特別図柄	時短当り	－	0～19	1AH	84H1AH	600000	－	長変動A
			20～59	1BH	84H1BH	590000	－	長変動B
			59～99	1CH	84H1CH	580000	－	長変動C
	小当り	－	0～99	1DH	84H1DH	600000	－	長変動A
	大当り	－	0～19	1EH	84H1EH	600000	－	長変動A
			20～59	1FH	84H1FH	590000	－	長変動B
			59～99	20H	84H20H	580000	－	長変動C
	ハズレ	－	0～19	21H	84H21H	600000	－	長変動A
			20～59	22H	84H22H	590000	－	長変動B
			59～99	23H	84H23H	580000	－	長変動C

【図７５】

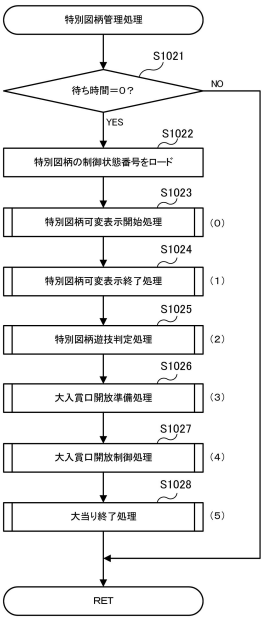
高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～9	01H	83H11H	65000	時短当り系リーチA
			10～59	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	大当り	－	0～9	03H	83H13H	65000	大当り系リーチA
			10～59	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	ハズレ	0～25	0～29	01H	83H11H	11000	時短当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			30～34	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			35～64	03H	83H13H	11000	大当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			65～69	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			70～74	11H	83H15H	11000	共通ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			75～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
		26～249	0～51	05H	83H17H	7000	通常変動A
			52～99	06H	83H18H	4000	通常変動B
第2特別図柄	時短当り	－	0～9	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			10～59	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			60～99	11H	84H1BH	85000	共通リーチC
	小当り	－	0～99	07H	84H1CH	1000	超速変動
	大当り	－	0～9	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			10～59	11H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			60～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
	ハズレ	0～25	0～39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			40～44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			45～84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			85～89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			90～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
		26～249	0～99	09H	84H09H	1000	超速変動

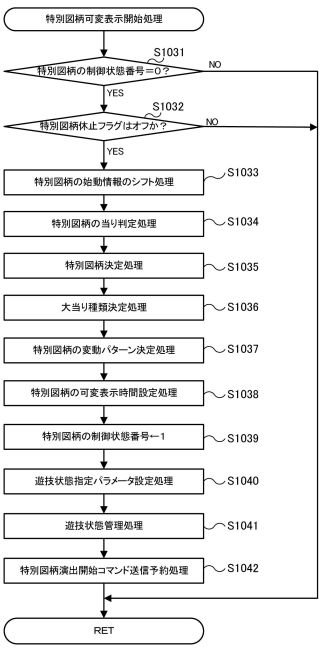
【図７６】



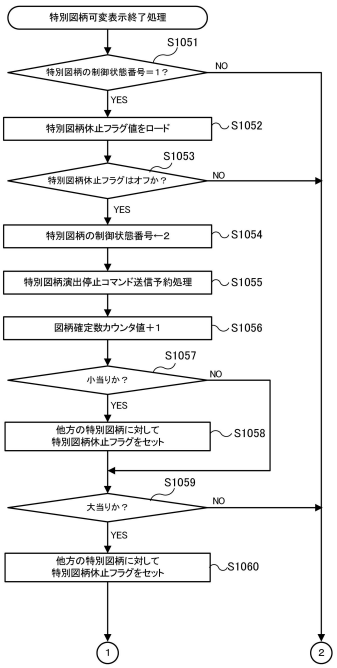
【図７７】



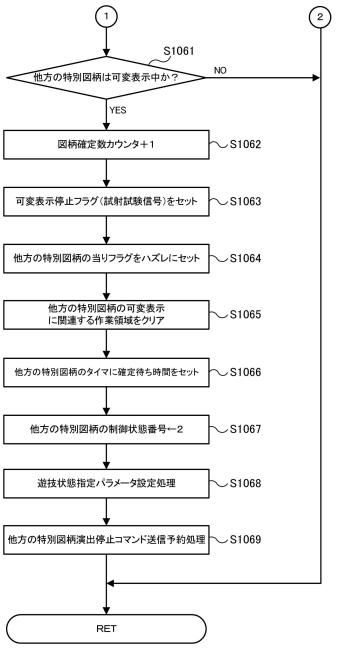
【図７８】



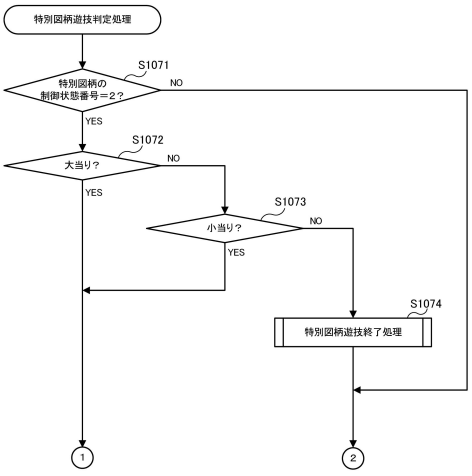
【図７９】



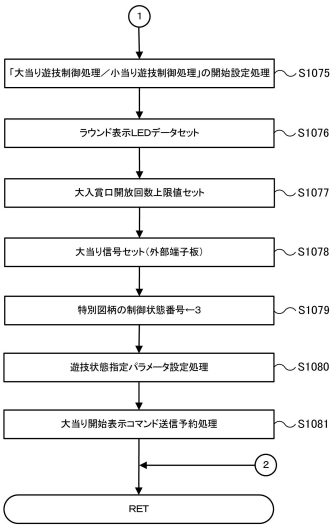
【図８０】



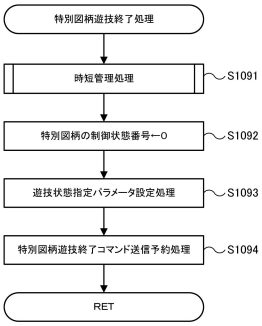
【図８１】



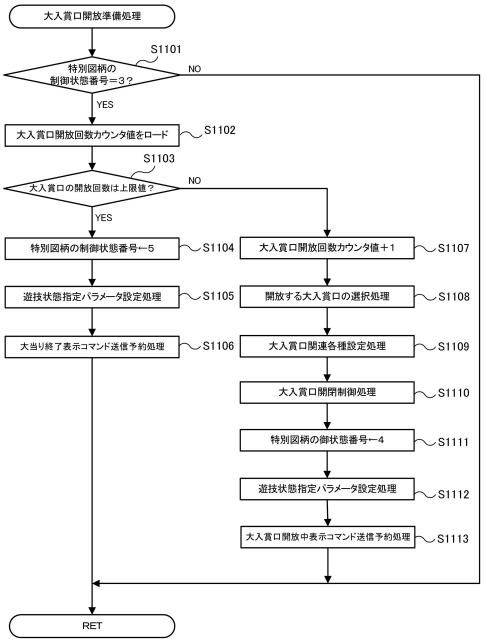
【図８２】



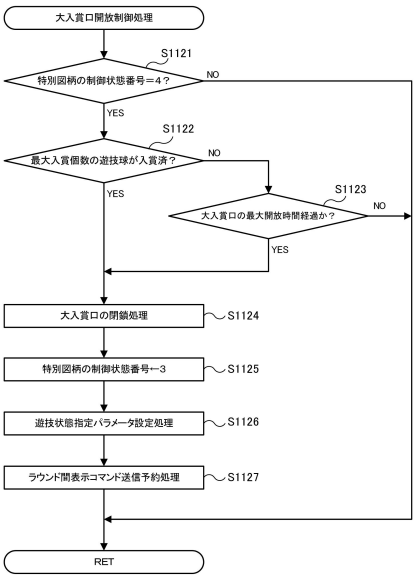
【図８３】



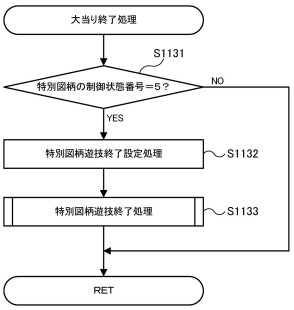
【図８４】



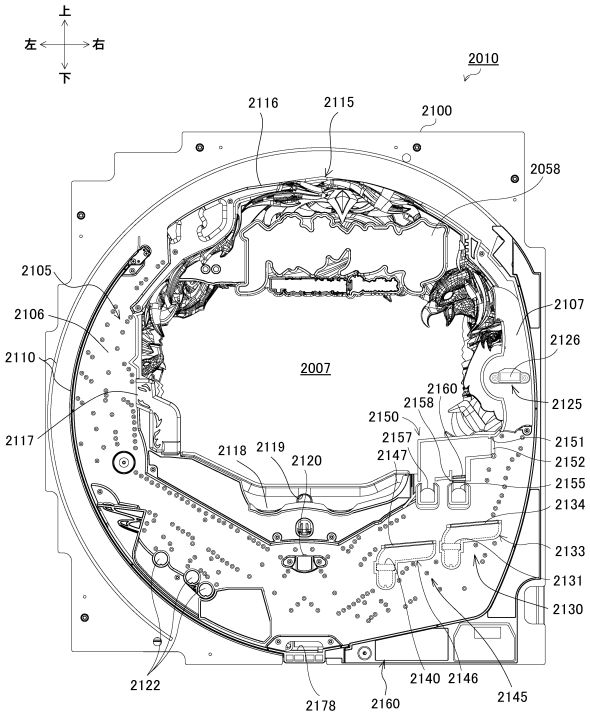
【図８５】



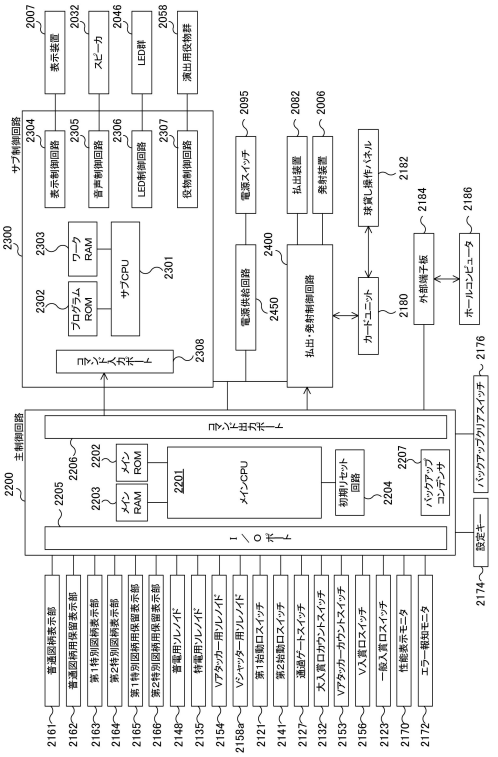
【図８６】



【図８７】



【図８８】



【図８９】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率(概算)	判定値データ
第1特別図柄	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
	幅235(409-643)	1/279	大当り判定値データ
	幅64892(644-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅9362(0-9361)	1/7	時短当り判定値データ
	幅235(9362-9596)	1/279	大当り判定値データ
	幅55939(9597-65535)	1/1.17	役物開放当り判定値データ

【図９０】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値(0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～59	56/100	z2	
		60～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

【図９１】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様				備考
		時短フラグ	時短の終了条件			
			L	M	N	
z0	－	1	30	6	3	－
z1	10	1	50	5	2	－
z2	4	1	50	5	1	－
z3	4	0	－	－	－	－
z4	－	－	－	－	－	－
z5	－	1	30	3	3	－
z6	10	1	50	5	2	－
z7	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限る

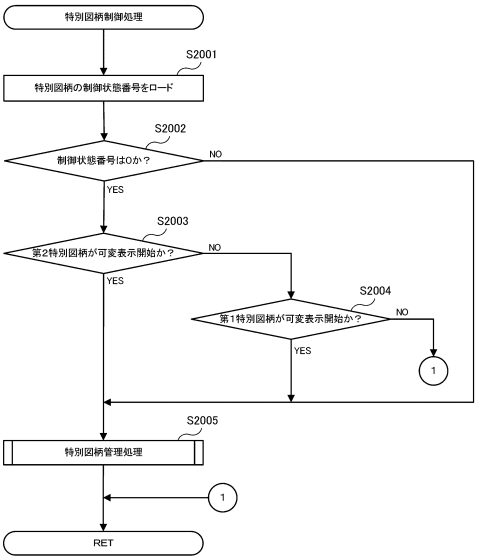
L：第１特別図柄の可変表示回数＋第２特別図柄の可変表示回数
M：第２特別図柄の可変表示回数
N：役物開放当り回数

【図９２】

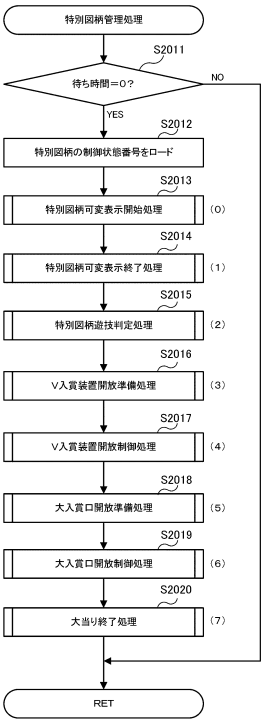
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～240）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第１特別図柄	時短当り	－	－	0～4	01H	83H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	－	－	0～4	04H	83H04H	95000	－	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	－	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56～75	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			26～249	0～69	17H	83H17H	13000	－	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	－	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
		1	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	83H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	－	短縮変動B
第２特別図柄	時短当り	－	－	0～14	01H	84H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	大当り	－	－	0～14	04H	84H04H	95000	－	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	－	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	役物開放当り	0	－	－	09H	84H09H	600000	－	長変動
		1	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	84H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	－	短縮変動B

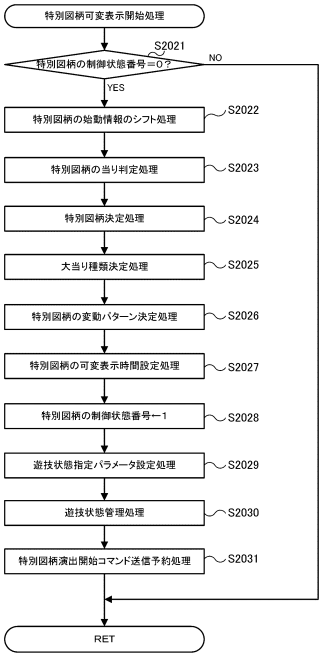
【図９３】



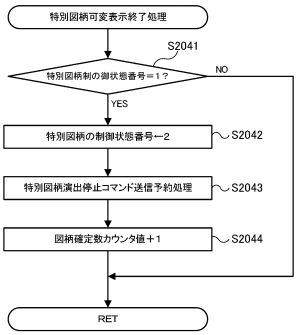
【図９４】



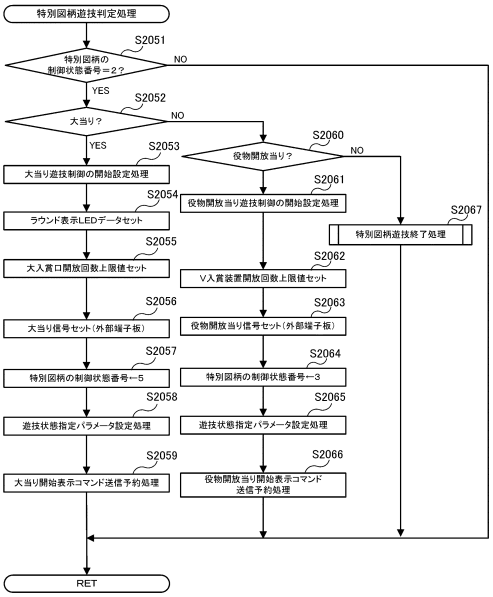
【図９５】



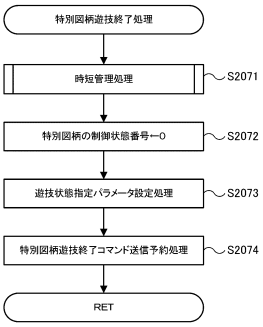
【図９６】



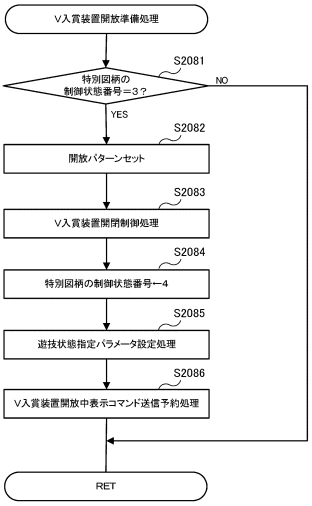
【図９７】



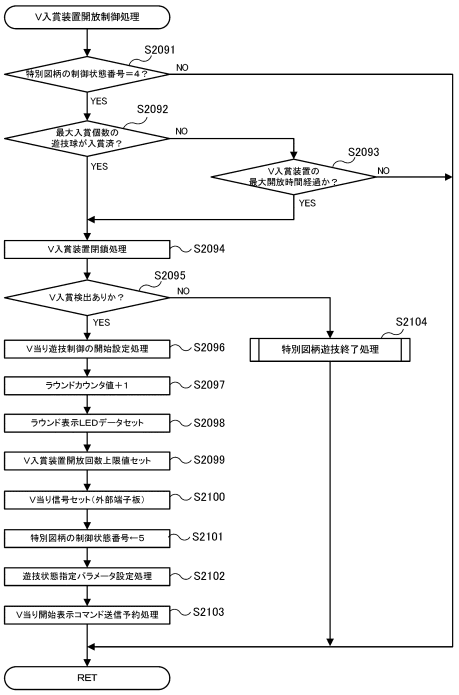
【図９８】



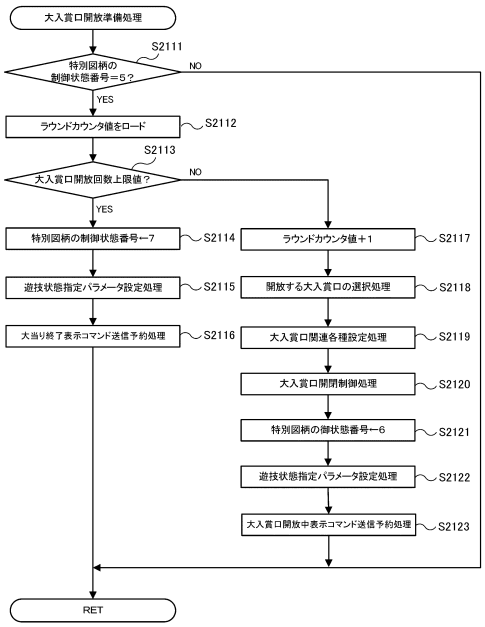
【図９９】



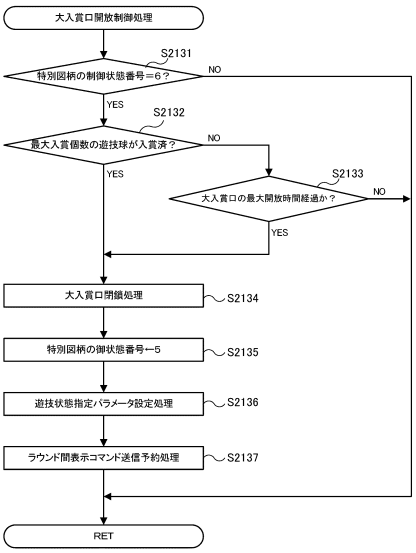
【図１００】



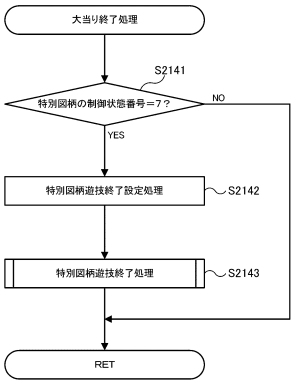
【図１０１】



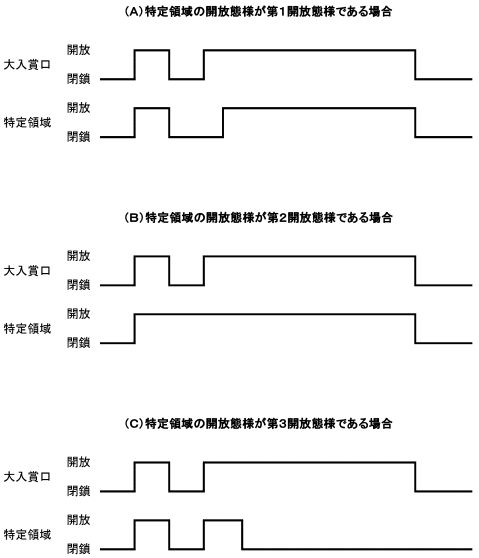
【図１０２】



【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】

特別図柄判定テーブル

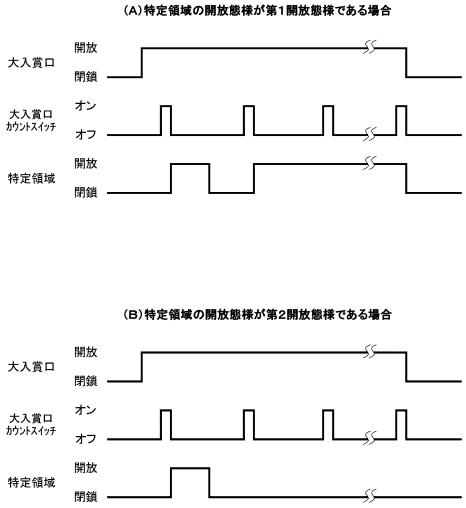
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	当り時選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～39	40/100	z0	zA1
		40～49	10/100	z1	zA2
		50～99	50/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～14	15/100	z3	zA4
		15～64	50/100	z4	
		65～99	35/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA5

【図１０６】

大当り種類決定テーブル

当り時選択図柄コマンド	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

【図１０７】



【図１０８】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	当落判定値データ
第1特別図柄	幅212(0-211)	1/309	大当り判定値データ
	幅7(212-218)	1/9362	小当り判定値データ
	幅65317(219-65535)	1/1.003	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅212(0-211)	1/309	大当り判定値データ
	幅32768(212-32979)	1/2.0	小当り判定値データ
	幅3277(32980-36256)	1/20	時短当り判定値データ
	幅29279(36257-65535)	1/2.24	ハズレ判定値データ

【図１０９】

特別図柄判定テーブル

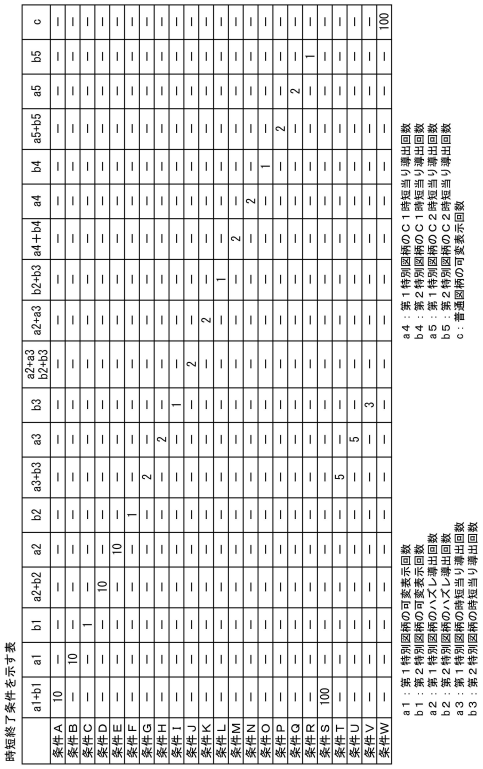
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	幅1(0)	1/100	z0	zA1
		幅99(1～99)	99/100	z1	
	小当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z2	zA2
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z3	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z4	zA4
	小当り判定値データ	幅15(0～14)	15/100	z5	zA5
		幅5(15～24)	10/100	z6	
		幅5(25～29)	5/100	z7	
		幅5(30～34)	5/100	z8	
		幅5(35～39)	5/100	z9	
		幅5(40～99)	60/100	z10	
	時短当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z11	zA6
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z12	zA7

【図１１０】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	通常遊技状態									時短遊技状態								
	ラウンド数	A1時短フラグ	A2時短フラグ	A3時短フラグ	A4時短フラグ	C時短フラグ	時短終了条件			ラウンド数	A1時短フラグ	A2時短フラグ	A3時短フラグ	A4時短フラグ	時短終了条件			時短終了タイミング
							条件A	条件B	条件C						条件A	条件B	条件C	変動開始時	変動終了時
z0	10	0	1	0	0	0	条件A	条件B	条件C	10	0	1	0	0	条件A	条件B	条件C	0	1
z1	4	1	0	0	0	0	条件C	—	—	4	1	0	0	0	条件C	—	—	1	0
z2	10	0	0	0	1	0	条件S	—	—	10	0	0	0	1	条件S	—	—	0	1
z4	10	0	0	1	0	0	条件J	条件K	条件L	10	0	0	1	0	条件J	条件K	条件L	0	1
z5	10	0	0	1	0	0	条件J	条件K	条件L	10	0	0	1	0	条件J	条件K	条件L	0	1
z6	10	0	0	0	0	0	条件A	条件B	条件C	10	0	0	0	0	条件J	条件K	条件L	0	1
z7	8	0	0	0	0	0	条件A	条件B	条件C	10	0	0	0	0	条件J	条件K	条件L	0	1
z8	6	0	0	0	0	0	条件A	条件B	条件C	10	0	0	0	0	条件J	条件K	条件L	0	1
z9	4	0	1	0	0	0	条件A	条件B	条件C	10	0	0	0	0	条件J	条件K	条件L	0	1
z10	2	0	1	0	0	0	条件A	条件B	条件C	10	0	0	0	0	条件J	条件K	条件L	0	1
z11	—	0	0	0	0	1	条件A	条件B	条件C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図１１１】



【図１１２】

特別図柄の変動パターンテーブル（通常遊技状態）

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	大当り	－	0～19	01H	83H01H	25000	大当り系リーチA
			20～59	02H	83H02H	35000	大当り系リーチB
			60～99	03H	83H03H	45000	大当り系リーチC
	小当り	－	0～19	04H	83H04H	95000	小当り系リーチA
			20～59	05H	83H05H	105000	小当り系リーチB
			60～99	06H	83H06H	180000	小当り系リーチC
	ハズレ	0～25	0～1	07H	83H07H	25000	大当り系リーチA
			2～5	08H	83H08H	35000	大当り系リーチB
			6～9	09H	83H09H	45000	大当り系リーチC
			10～39	0AH	83H0AH	95000	小当り系リーチA
			40～69	0BH	83H0BH	105000	小当り系リーチB
			70～99	0CH	83H0CH	180000	小当り系リーチC
		26～249	0～69	0DH	83H0DH	13000	通常変動A
			70～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
			95～99	0FH	83H0FH	8000	通常変動C
第２特別図柄	大当り	－	0～99	01H	84H01H	25000	大当り系リーチD
	小当り	－	0～99	02H	84H02H	25000	小当り系リーチD
	時短当り	－	0～99	03H	84H03H	25000	通常変動D
	ハズレ	0～25	0～14	04H	84H04H	25000	大当り系リーチD
			15～99	05H	84H05H	25000	小当り系リーチD
		26～249	0～99	06H	84H06H	25000	通常変動D

【図１１３】

特別図柄の変動パターンテーブル（A時短遊技状態、C時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	A3時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	大当り	－	－	0～19	01H	83H01H	25000	大当り系リーチA
				20～59	02H	83H02H	35000	大当り系リーチB
				60～99	03H	83H03H	45000	大当り系リーチC
	小当り	－	－	0～19	04H	83H04H	95000	小当り系リーチA
				20～59	05H	83H05H	105000	小当り系リーチB
				60～99	06H	83H06H	180000	小当り系リーチC
	ハズレ	－	0～25	0～1	07H	83H07H	25000	大当り系リーチA
				2～5	08H	83H08H	35000	大当り系リーチB
				6～9	09H	83H09H	45000	大当り系リーチC
				10～39	0AH	83H0AH	95000	小当り系リーチA
				40～69	0BH	83H0BH	105000	小当り系リーチB
				70～99	0CH	83H0CH	180000	小当り系リーチC
			26～249	0～69	11H	83H11H	11000	時短変動A
				70～94	12H	83H12H	9000	時短変動B
				95～99	13H	83H13H	6000	時短変動C
第２特別図柄	大当り	0	－	0～99	07H	84H07H	20000	大当り系リーチE
		1	－	0～99	08H	84H08H	5000	大当り系リーチF
	小当り	0	－	0～99	09H	84H09H	20000	小当り系リーチE
		1	－	0～99	0AH	84H0AH	5000	小当り系リーチF
	時短当り	－	－	0～99	0BH	84H0BH	20000	時短変動D
	ハズレ	－	－	0～99	0CH	84H0CH	20000	時短変動D

【図１１４】

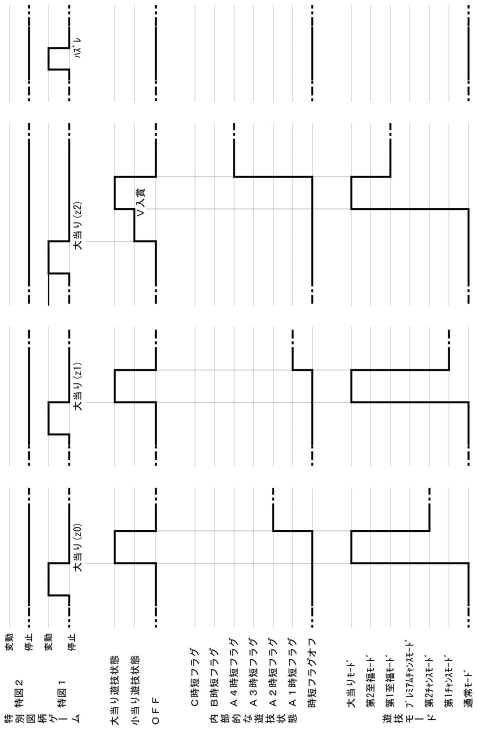
特別図柄の変動パターンテーブル（B時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	大当り	－	0～19	14H	83H14H	55000	大当り系リーチG
			20～59	15H	83H15H	75000	大当り系リーチH
			60～99	16H	83H16H	95000	大当り系リーチI
	小当り	－	0～19	17H	83H17H	95000	小当り系リーチG
			20～59	18H	83H18H	105000	小当り系リーチH
			60～99	19H	83H19H	180000	小当り系リーチI
	ハズレ	0～25	0～1	1AH	83H1AH	55000	大当り系リーチG
			2～5	1BH	83H1BH	75000	大当り系リーチH
			6～9	1CH	83H1CH	95000	大当り系リーチI
			10～39	1DH	83H1DH	95000	小当り系リーチG
			40～69	1EH	83H1EH	105000	小当り系リーチH
			70～99	1FH	83H1FH	180000	小当り系リーチI
		26～249	0～69	21H	83H21H	12500	時短変動E
			70～94	22H	83H22H	10500	時短変動F
			95～99	23H	83H23H	7500	時短変動G
第２特別図柄	大当り	－	0～99	0DH	84H0DH	95000	大当り系リーチJ
	小当り	－	0～99	0EH	84H0EH	95000	小当り系リーチJ
	時短当り	－	0～99	0FH	84H0FH	65000	時短変動H
	ハズレ	0～25	0～14	11H	84H11H	95000	大当り系リーチJ
			15～99	12H	84H12H	95000	小当り系リーチJ
		26～249	0～99	13H	84H13H	6500	時短変動I

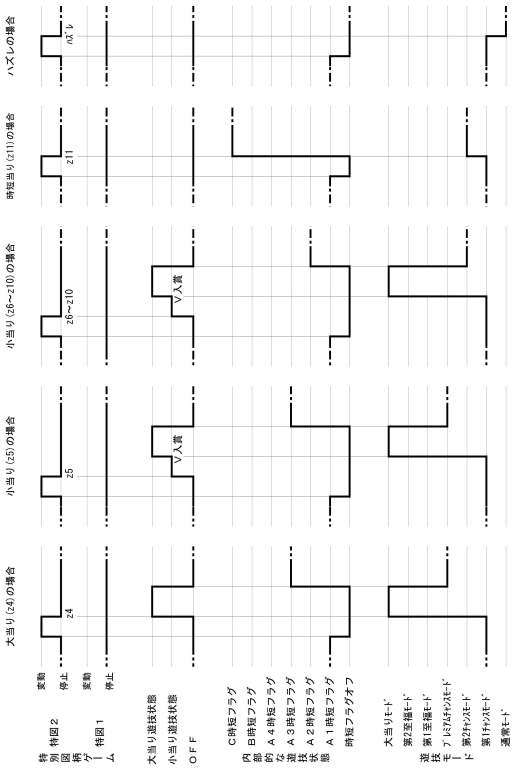
【図１１５】

遊技モード	内部的な遊技状態
通常モード	通常遊技状態
第１チャンスモード	第１チャンスモード移行～１回目の第２特別図柄の変動開始：Ａ１時短遊技状態 第２特別図柄の変動開始～第１チャンスモード終了：通常遊技状態
第２チャンスモード	第２チャンスモード移行～１回目の第２特別図柄の変動終了：Ａ２時短遊技状態 or Ｃ時短遊技状態 １回目の第２特別図柄の変動終了～第２チャンスモード終了：通常遊技状態
プレミアム チャンスモード	大当り遊技状態（ｚ１）の終了～１回目の第２特別図柄の変動終了：Ａ３時短遊技状態 １回目の第２特別図柄の変動終了～第２チャンスモード終了：通常遊技状態
第１至福モード	Ａ４時短遊技状態
第２至福モード	Ｂ時短遊技状態

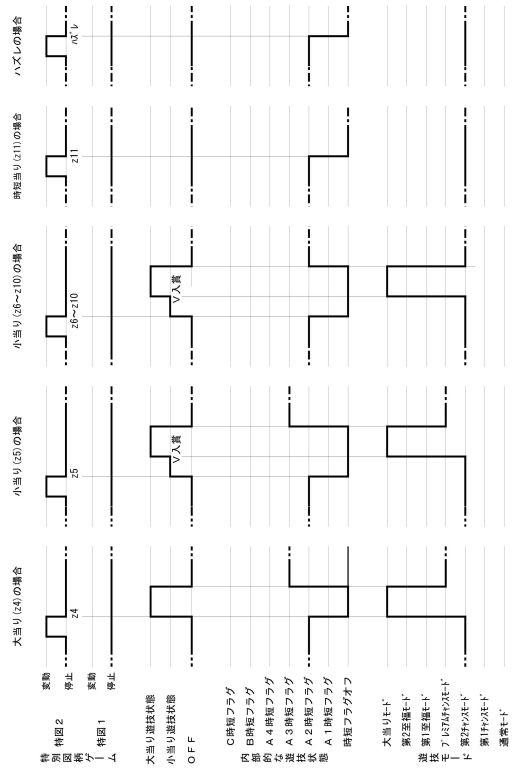
【図１１６】



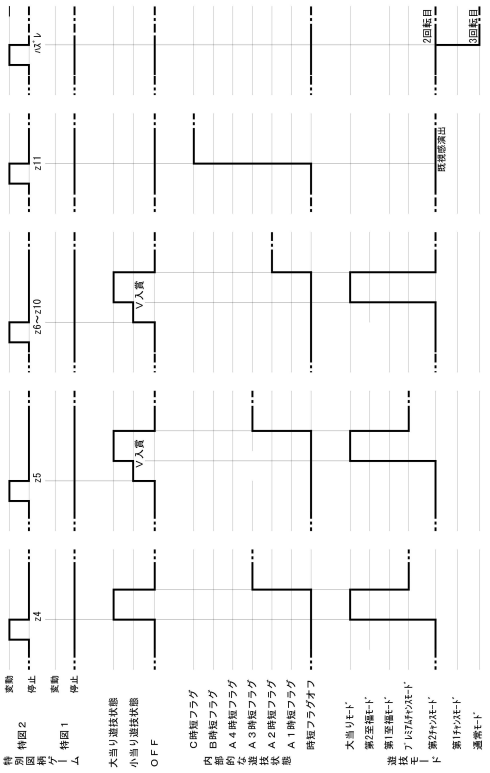
【図１１７】



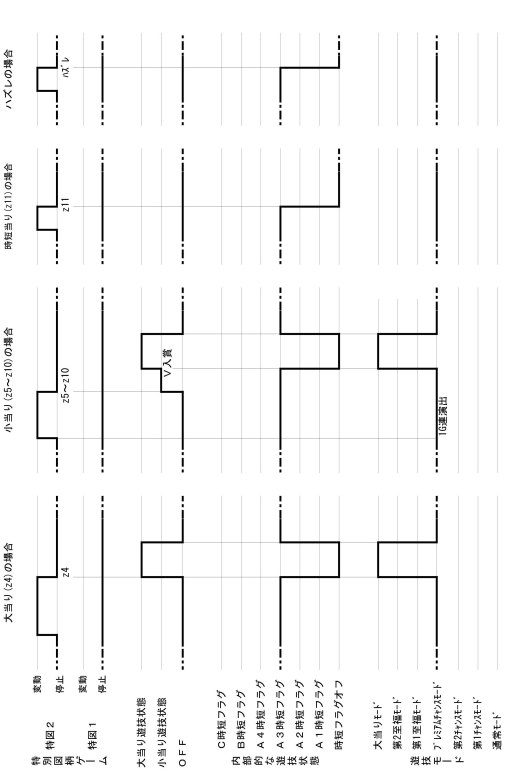
【図１１８】



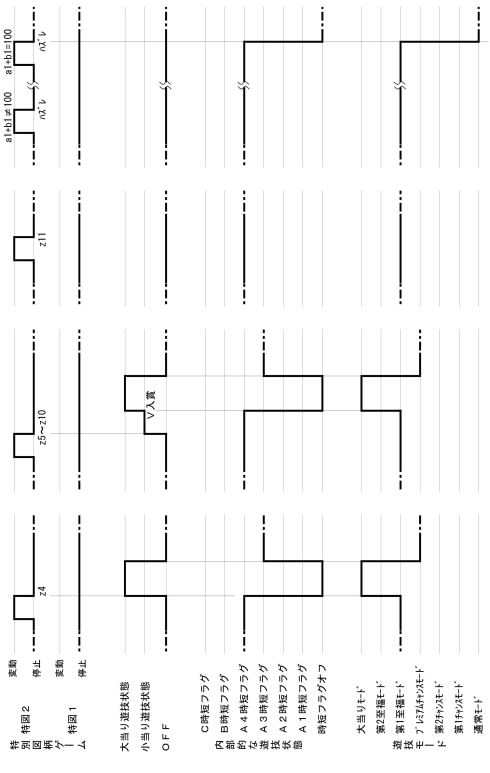
【図１１９】



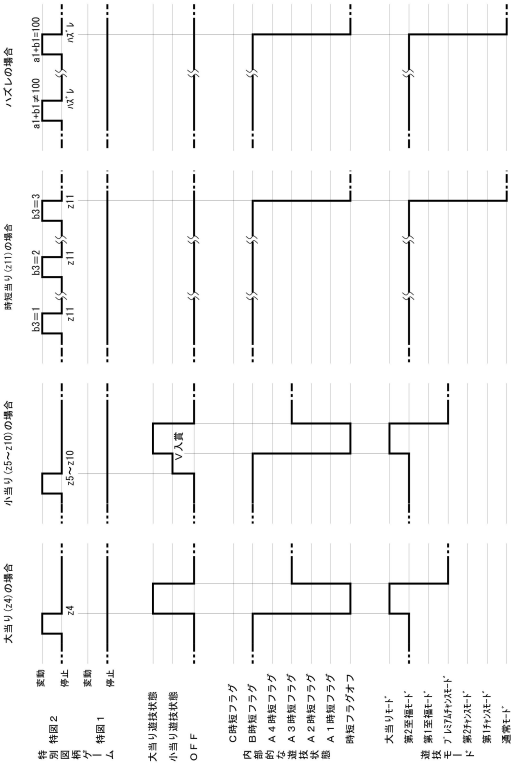
【図１２０】



【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(0-204)	1/319	大当り判定値データ
	幅65331(205-65535)	1/1.003	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205(0-204)	1/319	大当り判定値データ
	幅1311(205-1515)	1/50	V小当り判定値データ
	幅8192(1516-9707)	1/8	特定小当り判定値データ
	幅55828(9708-65535)	1/1.17	ハズレ判定値データ

【図１２４】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値(0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	幅50(0～49)	50/100	z0	zA1
		幅15(50～64)	15/100	z1	
		幅5(65～69)	5/100	z2	
		幅15(70～84)	15/100	z3	
		幅15(85～99)	15/100	z4	
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z5	zA2
第2特別図柄	大当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z6	zA3
	V小当り判定値データ	幅15(0～14)	15/100	z7	zA4
		幅25(15～39)	25/100	z8	
		幅15(40～54)	15/100	z9	
		幅25(55～79)	25/100	z10	
		幅20(80～99)	20/100	z11	
	特定小当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z12	zA5
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z13	zA6

【図１２５】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	ラウンド数	時短種別モード	時短終了条件 (特定小当り導出回数)
z0	4	1	1
z1	6	2	10
z2	4	3	100
z3	4	4	10
z4	6	5	10
z6	10	6	100
z7	10	1	1
z8	10	2	10
z9	10	3	100
z10	10	4	10
z11	10	5	10

【図１２６】

変動パターンテーブル変更条件テーブル

時短種別モード	時短開始時変動PTTB	変動PTTB変更回数N	変動PTTB変更条件 N＝1 条件回数	N＝1 変更テーブル	N＝2 条件回数	N＝2 変更テーブル	備考 (選択図柄コマンド)
1	A	0	—	—	—	—	z0、z7
2	B	1	8	A	—	—	z1、z8
3	A	2	98	A	1	C	z2、z9
4	A	2	2	A	7	C	z3、z10
5	D	2	8	A	1	C	z4、z11
6	C	1	99	A	—	—	z6

【図１２７】

通常遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブル（通常テーブル）

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～255）	保留数	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	大当り	－	－	0～19	01H	81H01H	95000	特１大当り系リーチ１⇒大当り
				20～99	02H	81H02H	125000	特１大当り系リーチ２⇒大当り
	ハズレ	0～25	－	0～89	03H	81H03H	95000	特１大当り系リーチ１⇒ハズレ
				90～99	04H	81H04H	125000	特１大当り系リーチ２⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～29	05H	81H05H	11500	特１通常変動１⇒ハズレ
				30～99	06H	81H06H	13000	特１通常変動２⇒ハズレ
			1	0～99	07H	81H07H	26000	特１通常変動３⇒ハズレ
第２特別図柄	大当り	－	－	0～99	01H	82H01H	95000	特２大当り系リーチ⇒大当り
	Ｖ小当り	－	－	0～99	02H	82H02H	95000	特２小当り系リーチ⇒Ｖ小当り
	特定小当り	－	－	0～99	03H	82H03H	95000	特２小当り系リーチ⇒特定小当り
	ハズレ	0～25	－	0～9	04H	82H04H	95000	特２大当り系リーチ⇒ハズレ
				10～99	05H	82H05H	95000	特２小当り系リーチ⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～19	06H	82H06H	11500	特２通常変動１⇒ハズレ
				20～99	07H	82H07H	13000	特２通常変動２⇒ハズレ
			1	0～99	08H	82H08H	26000	特２通常変動３⇒ハズレ

【図１２８】

特別図柄の変動パターンテーブルA

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～255）	保留数	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	大当り	－	－	0～19	11H	81H11H	85000	特１大当り系リーチA１⇒大当り
				20～99	12H	81H12H	115000	特１大当り系リーチA２⇒大当り
	ハズレ	0～25	－	0～89	13H	81H13H	85000	特１大当り系リーチA１⇒ハズレ
				90～99	14H	81H14H	115000	特１大当り系リーチA２⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～99	15H	81H15H	10500	特１短縮変動A１⇒ハズレ
			1	0～99	16H	81H16H	21000	特１短縮変動A２⇒ハズレ
第２特別図柄	大当り	－	－	0～99	11H	82H11H	85000	特２大当り系リーチA⇒大当り
	Ｖ小当り	－	－	0～99	12H	82H12H	85000	特２Ｖ小当り系リーチA⇒Ｖ小当り
	特定小当り	0～25	－	0～2	13H	82H13H	85000	特２大当り系リーチA⇒特定小当り
				3～19	14H	82H14H	85000	特２Ｖ小当り系リーチA⇒特定小当り
		26～255	－	20～99	15H	82H15H	9500	特定小当り系変動⇒特定小当り
		－	－	－	F1H	82HF1H	2500	特定変動⇒特定小当り
	ハズレ	0～25	－	0～4	16H	82H16H	85000	特２大当り系リーチA⇒ハズレ
			－	5～19	17H	82H17H	85000	特２Ｖ小当り系リーチA⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～29	18H	82H18H	9500	特２短縮変動A１⇒ハズレ
				30～98	19H	82H19H	10500	特２短縮変動A２⇒ハズレ
				99	FAH	82HFAH	13500	特殊変動⇒ハズレ
			1	0～99	1AH	82H1AH	21000	特２短縮変動A３⇒ハズレ

【図１２９】

特別図柄の変動パターンテーブルB

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～255）	保留数	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	大当り	－	－	0～19	21H	81H21H	55000	特１大当り系リーチB１⇒大当り
				20～99	22H	81H22H	85000	特１大当り系リーチB２⇒大当り
	ハズレ	0～25	－	0～89	23H	81H23H	55000	特１大当り系リーチB１⇒ハズレ
				90～99	24H	81H24H	85000	特１大当り系リーチB２⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～99	25H	81H25H	6500	特１短縮変動B１⇒ハズレ
			1	0～99	26H	81H26H	13000	特１短縮変動B２⇒ハズレ
第２特別図柄	大当り	－	－	0～99	21H	82H21H	55000	特２大当り系リーチB⇒大当り
	Ｖ小当り	－	－	0～99	22H	82H22H	55000	特２小当り系リーチB⇒Ｖ小当り
	特定小当り	0～25	－	0～2	23H	82H23H	55000	特２大当り系リーチB⇒特定小当り
				3～19	24H	82H24H	55000	特２小当り系リーチB⇒特定小当り
		26～255	－	20～99	25H	82H25H	4000	特定小当り系変動⇒特定小当り
		－	－	－	F1H	82HF1H	2500	特定変動⇒特定小当り
	ハズレ	0～25	－	0～4	26H	82H26H	55000	特２大当り系リーチB⇒ハズレ
			－	5～19	27H	82H27H	55000	特２小当り系リーチB⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～69	28H	82H28H	4000	特２短縮変動B１⇒ハズレ
				70～98	29H	82H29H	6500	特２短縮変動B２⇒ハズレ
				99	FAH	82HFAH	13500	特殊変動⇒ハズレ
			1	0～99	2AH	82H2AH	13000	特２短縮変動B３⇒ハズレ

【図１３０】

特別図柄の変動パターンテーブルC

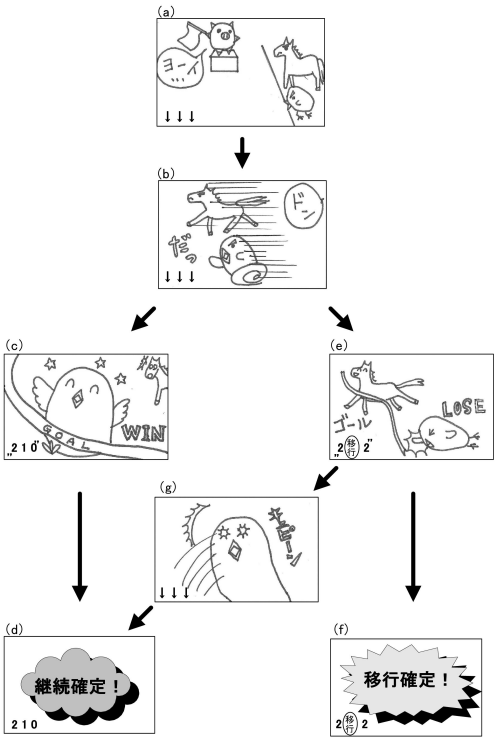
特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～255）	保留数	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	大当り	－	－	0～19	31H	81H31H	45000	特１大当り系リーチC１⇒大当り
				20～99	32H	81H32H	75000	特１大当り系リーチC２⇒大当り
	ハズレ	0～25	－	0～89	33H	81H33H	45000	特１大当り系リーチC１⇒ハズレ
				90～99	34H	81H34H	75000	特１大当り系リーチC２⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～99	35H	81H35H	4500	特１短縮変動C１⇒ハズレ
			1	0～99	36H	81H36H	9000	特１短縮変動C２⇒ハズレ
第２特別図柄	大当り	－	－	0～99	31H	82H31H	45000	特２大当り系リーチC⇒大当り
	Ｖ小当り	－	－	0～99	32H	82H32H	45000	特２小当り系リーチC⇒Ｖ小当り
	特定小当り	0～25	－	0～2	33H	82H33H	45000	特２大当り系リーチC⇒特定小当り
				3～19	34H	82H34H	45000	特２小当り系リーチC⇒特定小当り
		26～255	－	20～99	35H	82H35H	2500	特定小当り系変動⇒特定小当り
		－	－	－	F1H	82HF1H	2500	特定変動⇒特定小当り
	ハズレ	0～25	－	0～2	36H	82H36H	45000	特２大当り系リーチC⇒ハズレ
			－	3～99	37H	82H37H	45000	特２小当り系リーチC⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～69	38H	82H38H	2500	特２短縮変動C１⇒ハズレ
				70～98	39H	82H39H	4500	特２短縮変動C２⇒ハズレ
				99	FAH	82HFAH	13500	特殊変動⇒ハズレ
			1	0～99	3AH	82H3AH	9000	特２短縮変動C３⇒ハズレ

【図１３１】

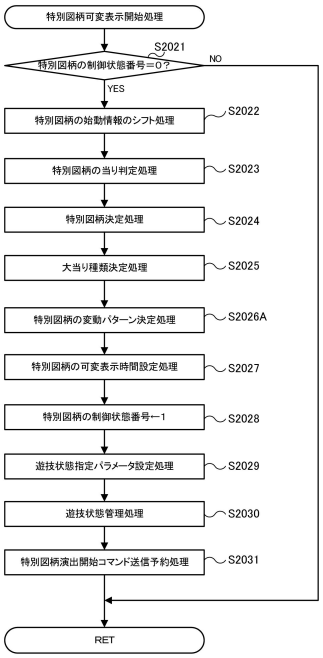
特別図柄の変動パターンテーブルD

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～255）	保留数	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	大当り	－	－	0～19	41H	81H41H	65000	特1大当り系リーチD1⇒大当り
				20～99	42H	81H42H	95000	特1大当り系リーチD2⇒大当り
	ハズレ	0～25	－	0～89	43H	81H43H	65000	特1大当り系リーチD1⇒ハズレ
				90～99	44H	81H44H	95000	特1大当り系リーチD2⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～99	45H	81H45H	8500	特1短縮変動D1⇒ハズレ
			1	0～99	46H	81H46H	17000	特1短縮変動D2⇒ハズレ
第2特別図柄	大当り	－	－	0～99	41H	82H41H	65000	特2大当り系リーチD⇒大当り
	V小当り	－	－	0～19	42H	82H42H	65000	特2小当り系リーチD⇒V小当り
	特定小当り	0～25	－	0～2	43H	82H43H	65000	特2大当り系リーチD⇒特定小当り
				3～19	44H	82H44H	65000	特2小当り系リーチD⇒特定小当り
		26～255	－	20～99	45H	82H45H	6000	特定小当り系変動⇒特定小当り
		－	－	—	F1H	82HF1H	2500	特定変動⇒特定小当り
	ハズレ	0～25	－	0～4	47H	82H46H	65000	特2大当り系リーチD⇒ハズレ
			－	5～19	48H	82H47H	65000	特2小当り系リーチD⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～69	49H	82H48H	6000	特2短縮変動D1⇒ハズレ
				70～98	4AH	82H49H	8500	特2短縮変動D2⇒ハズレ
				99	FAH	82HFAH	13500	特殊変動⇒ハズレ
			1	0～99	4AH	82H4AH	9000	特2短縮変動D3⇒ハズレ

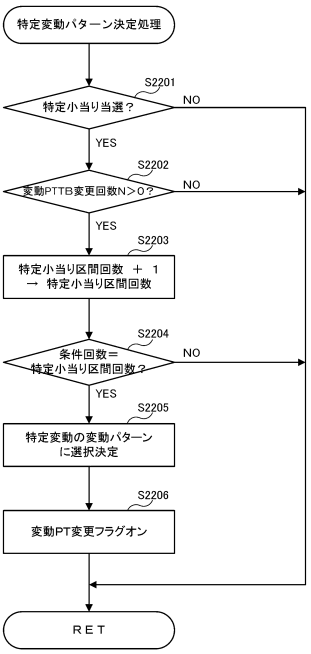
【図１３２】



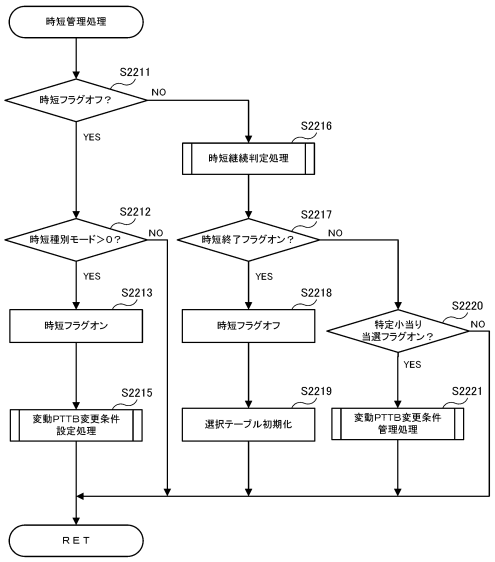
【図１３３】



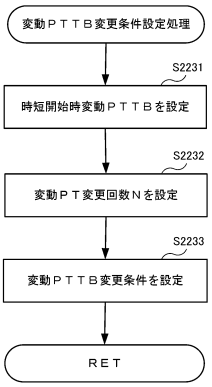
【図１３４】



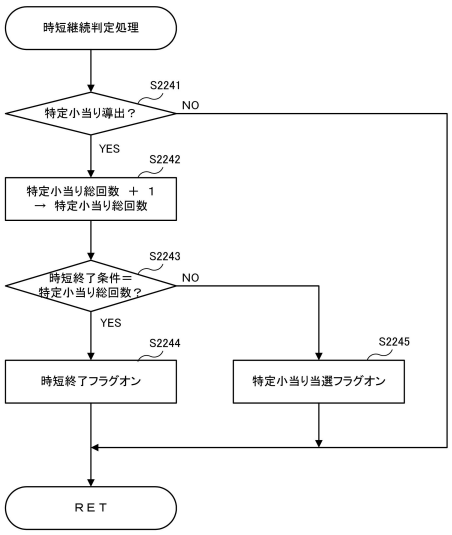
【図１３５】



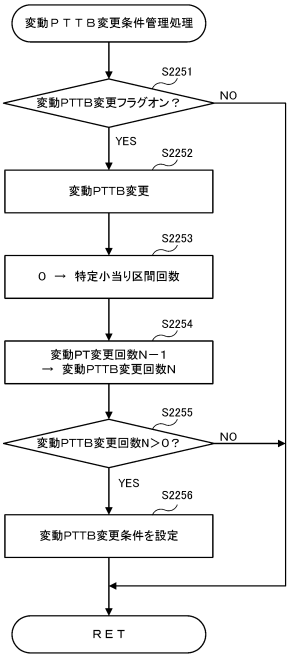
【図１３６】



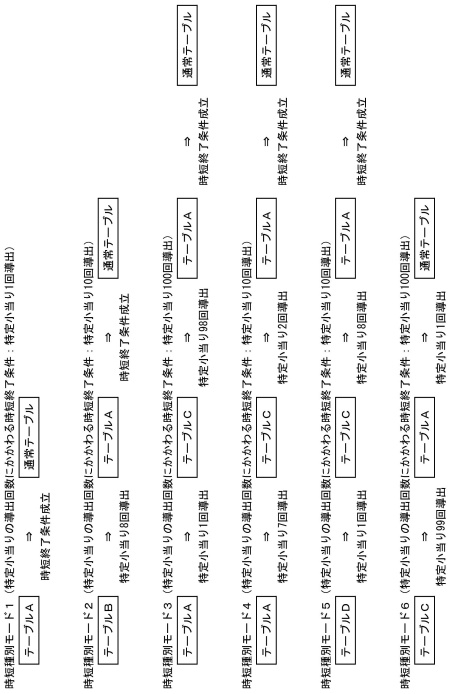
【図１３７】



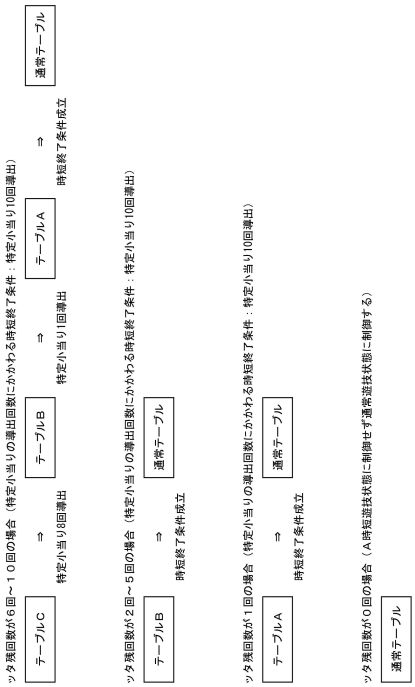
【図１３８】



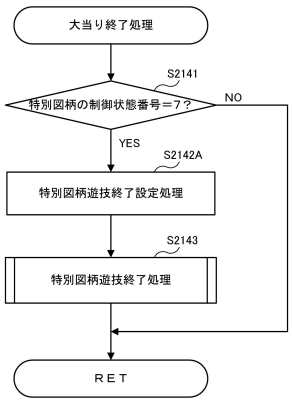
【図１３９】



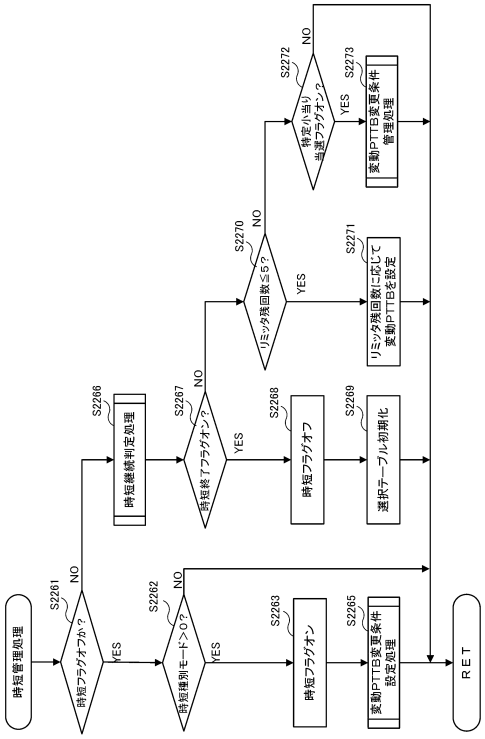
【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】



【図１４３】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	当落判定値データ
第１特別図柄	幅205(0-204)	1/319	大当り判定値データ
	幅65331(205-65535)	1/1.003	ハズレ判定値データ
第２特別図柄	幅205(0-204)	1/319	大当り判定値データ
	幅1311(205-1515)	1/50	V小当り判定値データ
	幅2730(1516-4245)	1/24	特定小当りA判定値データ
	幅5461(4246-9706)	1/12	特定小当りB判定値データ
	幅55829(9707-65535)	1/1.17	ハズレ判定値データ

【図１４４】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値(0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第１特別図柄	大当り判定値データ	幅50(0～49)	50/100	z20	zA10
		幅15(50～64)	15/100	z21	
		幅5(65～69)	5/100	z22	
		幅15(70～84)	15/100	z23	
		幅15(85～99)	15/100	z24	
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z25	zA11
第２特別図柄	大当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z26	zA13
	V小当り判定値データ	幅15(0～14)	15/100	z27	zA14
		幅25(15～39)	25/100	z28	
		幅15(40～54)	15/100	z29	
		幅25(55～79)	25/100	z30	
		幅20(80～99)	20/100	z31	
	特定小当りA判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z32	zA15
	特定小当りB判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z33	zA16
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z34	zA17

【図１４５】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	ラウンド数	時短種別モード	時短終了条件		備考
			特定小当りA	特定小当りB	
z20	4	7	5	—	特定小当りA導出回数5回で時短終了
z21	6	8	—	10	特定小当りB導出回数10回で時短終了
z22	4	9	5	10	特定小当りA導出回数5回以上 且つ特定小当りB導出回数10回以上で時短終了
z23	4	10	2	4	特定小当りA導出回数2回以上 且つ特定小当りB導出回数4回以上で時短終了
z24	6	11	100	100	特定小当りA導出回数100回以上 且つ特定小当りB導出回数100回以上で時短終了
z26	10	11	100	100	特定小当りA導出回数100回以上 且つ特定小当りB導出回数100回以上で時短終了
z27	10	7	5	—	特定小当りA導出回数1回で時短終了
z28	10	8	—	10	特定小当りB導出回数5回で時短終了
z29	10	9	5	10	特定小当りA導出回数5回以上 且つ特定小当りB導出回数10回以上で時短終了
z30	10	10	2	4	特定小当りA導出回数2回以上 且つ特定小当りB導出回数4回以上で時短終了
z31	10	11	100	100	特定小当りA導出回数100回以上 且つ特定小当りB導出回数100回以上で時短終了

【図１４６】

変動パターンテーブル変更条件テーブル

時短種別モード	時短開始時変動PTTB	変動PTTB変更回数N	変動PTTB変更条件								備考（選択図柄コマンド）
			N＝1				N＝2				
			変更種別	条件回数A	条件回数B	変更テーブル	変更種別	条件回数A	条件回数B	変更テーブル	
7	B1	1	1	4	—	A1	—	—	—	—	z20、z27
8	B1	1	2	—	9	A1	—	—	—	—	z21、z28
9	C1	2	3	2	4	A1	3	2	4	B1	z22、z29
10	C1	1	3	1	2	A1	—	—	—	—	z23、z30
11	C1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	z24、z26、z31

【図１４７】

通常遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブル（通常テーブル1）

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～255）	保留数	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	備考
第1特別図柄	大当り	－	－	0～19	01H	81H01H	95000	特1大当り系リーチ1⇒大当り
				20～99	02H	81H02H	125000	特1大当り系リーチ2⇒大当り
	ハズレ	0～25	－	0～89	03H	81H03H	95000	特1大当り系リーチ1⇒ハズレ
				90～99	04H	81H04H	125000	特1大当り系リーチ2⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～29	05H	81H05H	11500	特1通常変動1⇒ハズレ
				30～99	06H	81H06H	13000	特1通常変動2⇒ハズレ
			1	0～99	07H	81H07H	26000	特1通常変動3⇒ハズレ
第2特別図柄	大当り	－	－	0～99	01H	82H01H	95000	特2大当り系リーチ⇒大当り
	V小当り	－	－	0～99	02H	82H02H	95000	特2V小当り系リーチ⇒V小当り
	特定小当りA	－	－	0～99	03H	82H03H	95000	特定小当り系リーチ⇒特定小当りA
	特定小当りB	－	－	0～99	04H	82H04H	95000	特定小当り系リーチ⇒特定小当りB
	ハズレ	0～25	－	0～9	05H	82H05H	95000	特2大当り系リーチ⇒ハズレ
				10～99	06H	82H06H	95000	特2V小当り系リーチ⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～19	07H	82H07H	11500	特2通常変動1⇒ハズレ
				20～99	08H	82H08H	13000	特2通常変動2⇒ハズレ
			1	0～99	09H	82H09H	26000	特2通常変動3⇒ハズレ

【図１４８】

特別図柄の変動パターンテーブルA1

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～255）	保留数	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	備考
第1特別図柄	大当り	－	－	0～19	11H	81H11H	85000	特1大当り系リーチA1⇒大当り
				20～99	12H	81H12H	115000	特1大当り系リーチA2⇒大当り
	ハズレ	0～25	－	0～89	13H	81H13H	85000	特1大当り系リーチA1⇒ハズレ
				90～99	14H	81H14H	115000	特1大当り系リーチA2⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～99	15H	81H15H	10500	特1短縮変動A1⇒ハズレ
			1	0～99	16H	81H16H	21000	特1短縮変動A2⇒ハズレ
第2特別図柄	大当り	－	－	0～99	11H	82H11H	85000	特2大当り系リーチA⇒大当り
	V小当り	－	－	0～99	12H	82H12H	85000	特2V小当り系リーチA⇒小当り
	特定小当りA	0～25	－	0～2	13H	82H13H	85000	特2大当り系リーチA⇒特定小当りA
				3～19	14H	82H14H	85000	特2V小当り系リーチA⇒特定小当りA
		26～255	－	20～99	15H	82H15H	9500	特定小当り系変動⇒特定小当りA
		－	－	—	F2H	82HF2H	2500	特定変動⇒特定小当りA
	特定小当りB	0～25	－	0～2	16H	82H16H	85000	特2大当り系リーチA⇒特定小当りB
				3～19	17H	82H17H	85000	特2V小当り系リーチA⇒特定小当りB
		26～255	－	20～99	18H	82H18H	9500	特定小当り系変動⇒特定小当りB
		－	－	—	F3H	82HF3H	2500	特定変動⇒特定小当りB
	ハズレ	0～25	－	0～4	19H	82H19H	85000	特2大当り系リーチA⇒ハズレ
			－	5～19	1AH	82H1AH	85000	特2V小当り系リーチA⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～29	1BH	82H1BH	9500	特2短縮変動A1⇒ハズレ
				30～98	1CH	82H1CH	10500	特2短縮変動A2⇒ハズレ
				99	FAH	82HFAH	13500	特殊変動⇒ハズレ
			1	0～99	1DH	82H1DH	21000	特2短縮変動A3⇒ハズレ

【図１４９】

特別図柄の変動パターンテーブルB1

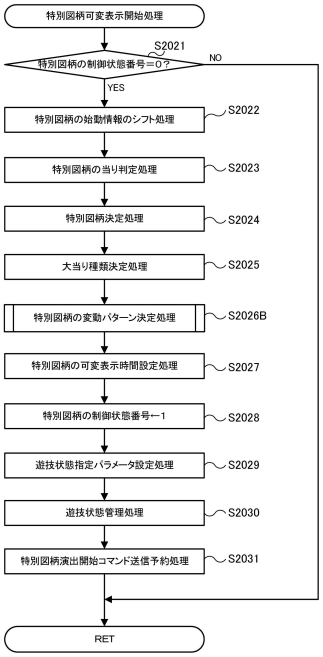
特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～255）	保留数	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	備考
第1特別図柄	大当り	－	－	0～19	21H	81H21H	55000	特1大当り系リーチB1⇒大当り
				20～99	22H	81H22H	85000	特1大当り系リーチB2⇒大当り
	ハズレ	0～25	－	0～89	23H	81H23H	55000	特1大当り系リーチB1⇒ハズレ
				90～99	24H	81H24H	85000	特1大当り系リーチB2⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～99	25H	81H25H	6500	特1短縮変動B1⇒ハズレ
			1	0～99	26H	81H26H	21000	特1短縮変動B2⇒ハズレ
第2特別図柄	大当り	－	－	0～99	21H	82H21H	55000	特2大当り系リーチB⇒大当り
	V小当り	－	－	0～99	22H	82H22H	55000	特2V小当り系リーチB⇒V小当り
	特定小当りA	0～25	－	0～2	23H	82H23H	55000	特2大当り系リーチB⇒特定小当りA
				3～19	24H	82H24H	55000	特2V小当り系リーチB⇒特定小当りA
		26～255	－	20～99	25H	82H25H	4000	特定小当り系リーチB⇒特定小当りA
		－	－	—	F2H	82HF2H	2500	特定変動⇒特定小当りA
	特定小当りB	0～25	－	0～2	26H	82H26H	55000	特2大当り系リーチB⇒特定小当りB
				3～19	27H	82H27H	55000	特2V小当り系リーチB⇒特定小当りB
		26～255	－	20～99	28H	82H28H	4000	特定小当り系リーチB⇒特定小当りB
		－	－	—	F3H	82HF3H	2500	特定変動⇒特定小当りB
	ハズレ	0～25	－	0～4	29H	82H29H	55000	特2大当り系リーチB⇒ハズレ
			－	5～19	2AH	82H2AH	55000	特2V小当り系リーチB⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～69	2BH	82H2BH	4000	特2短縮変動B1⇒ハズレ
				70～98	2CH	82H2CH	6500	特2短縮変動B2⇒ハズレ
				99	FAH	82HFAH	13500	特殊変動⇒ハズレ
			1	0～99	2DH	82H2DH	21000	特2短縮変動B3⇒ハズレ

【図１５０】

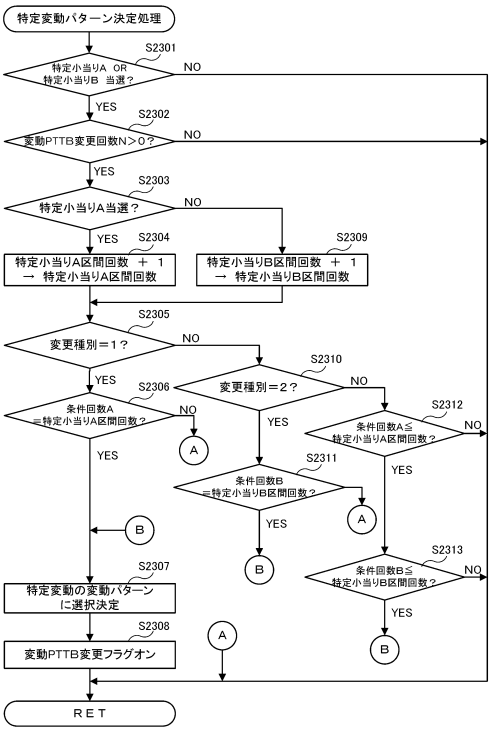
特別図柄の変動パターンテーブルC1

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～255）	保留数	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	備考
第1特別図柄	大当り	－	－	0～19	31H	81H31H	45000	特1大当り系リーチC1⇒大当り
				20～99	32H	81H32H	75000	特1大当り系リーチC2⇒大当り
	ハズレ	0～25	－	0～89	33H	81H33H	45000	特1大当り系リーチC1⇒ハズレ
				90～99	34H	81H34H	75000	特1大当り系リーチC2⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～99	35H	81H35H	4500	特1短縮変動C1⇒ハズレ
			1	0～99	36H	81H36H	21000	特1短縮変動C2⇒ハズレ
第2特別図柄	大当り	－	－	0～99	31H	82H31H	45000	特2大当り系リーチC⇒大当り
	V小当り	－	－	0～99	32H	82H32H	45000	特2V小当り系リーチC⇒V小当り
	特定小当りA	0～25	－	0～2	33H	82H33H	45000	特2大当り系リーチC⇒特定小当りA
				3～19	34H	82H34H	45000	特2V小当り系リーチC⇒特定小当りA
		26～255	－	20～99	35H	82H35H	2500	特定小当り系リーチC⇒特定小当りA
		－	－	—	F2H	82HF2H	2500	特定変動⇒特定小当りA
	特定小当りB	0～25	－	0～2	33H	82H36H	45000	特2大当り系リーチC⇒特定小当りB
				3～19	34H	82H37H	45000	特2V小当り系リーチC⇒特定小当りB
		26～255	－	20～99	35H	82H38H	2500	特定小当り系変動C⇒特定小当りB
		－	－	—	F3H	82HF3H	2500	特定変動⇒特定小当りB
	ハズレ	0～25	－	0～2	36H	82H39H	45000	特2大当り系リーチC⇒ハズレ
			－	3～99	37H	82H3AH	45000	特2V小当り系リーチC⇒ハズレ
		26～255	2～4	0～69	38H	82H3BH	2500	特2短縮変動C1⇒ハズレ
				70～98	39H	82H3CH	4500	特2短縮変動C2⇒ハズレ
				99	FAH	82HFAH	13500	特殊変動⇒ハズレ
			1	0～99	3DH	82H3DH	21000	特2短縮変動C3⇒ハズレ

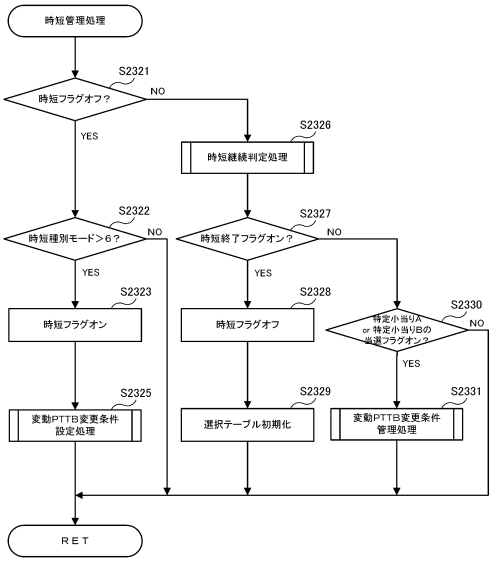
【図１５１】



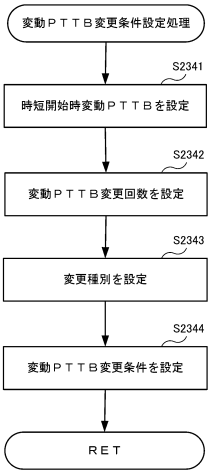
【図１５２】



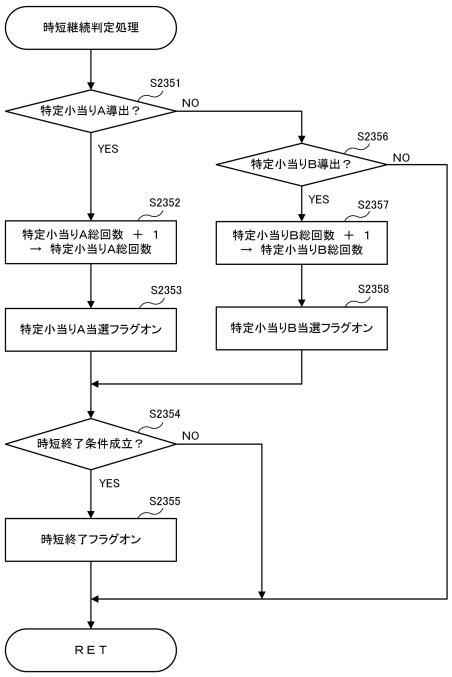
【図１５３】



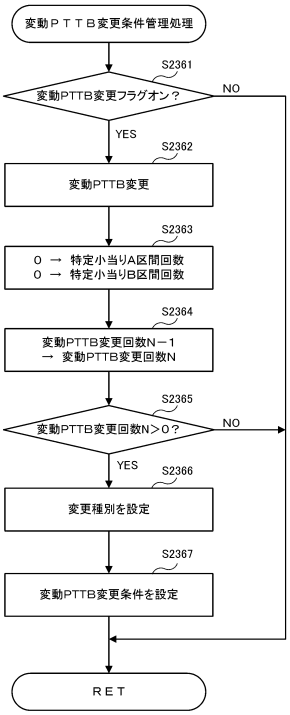
【図１５４】



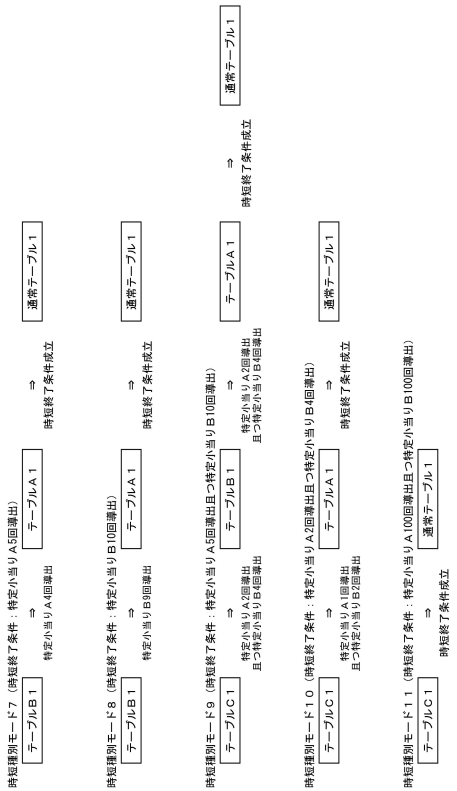
【図１５５】



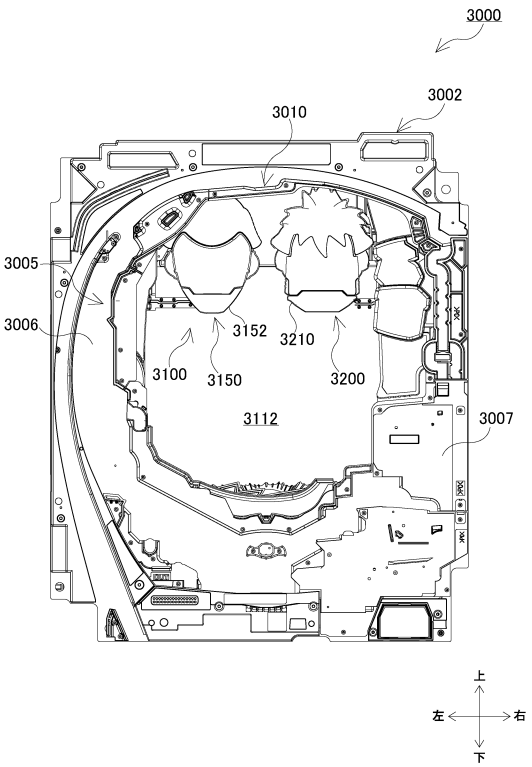
【図１５６】



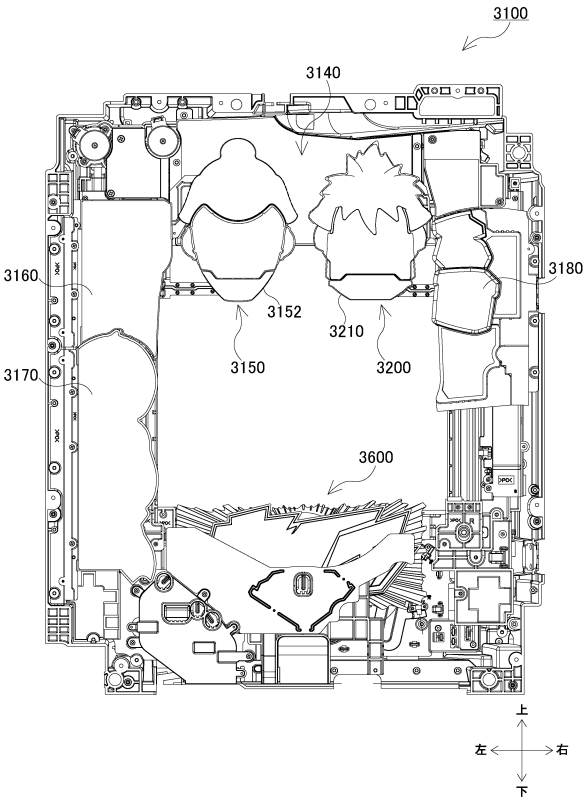
【図１５７】



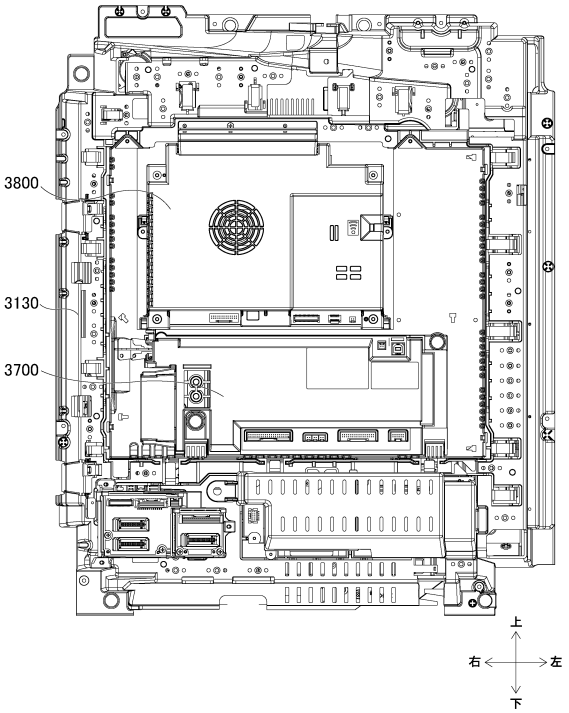
【図１５８】



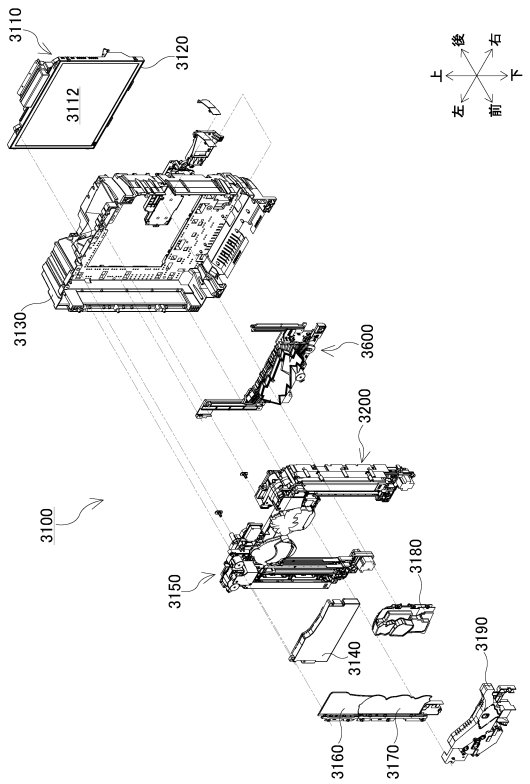
【図１５９】



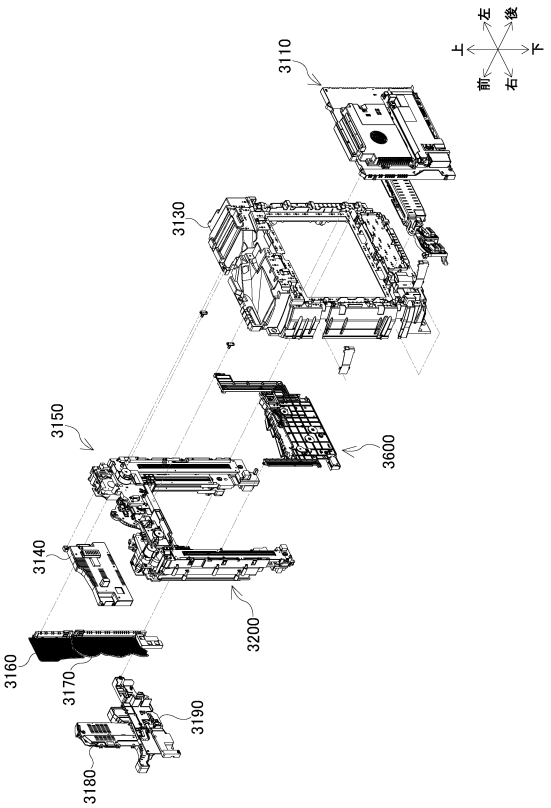
【図１６０】



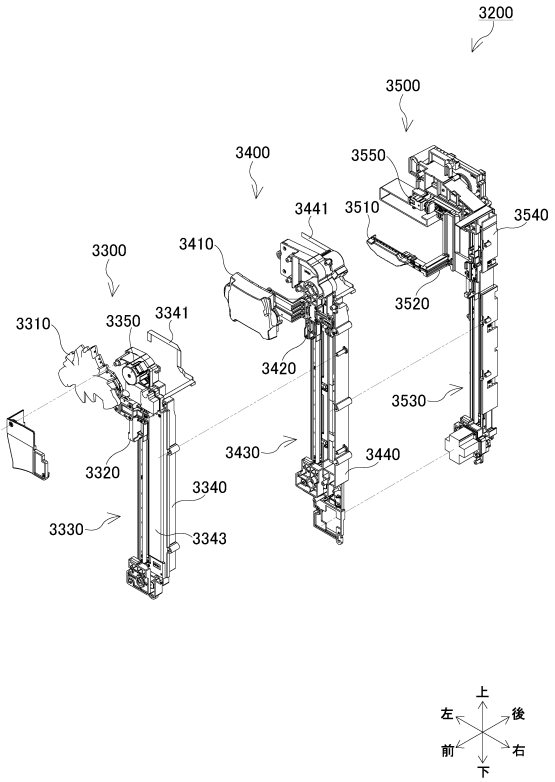
【図１６１】



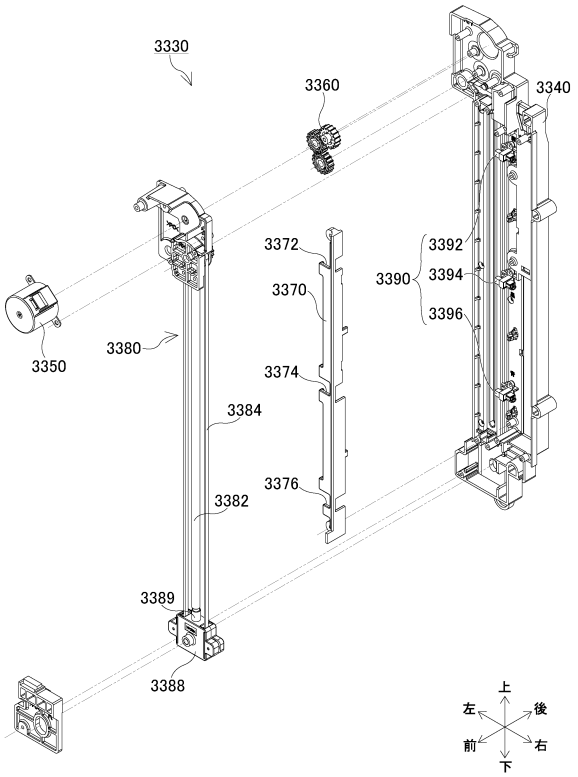
【図１６２】



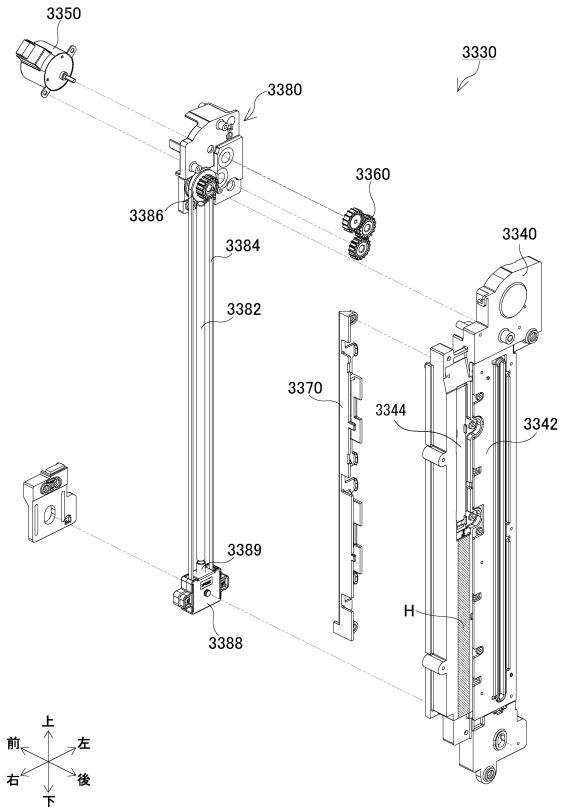
【図１６３】



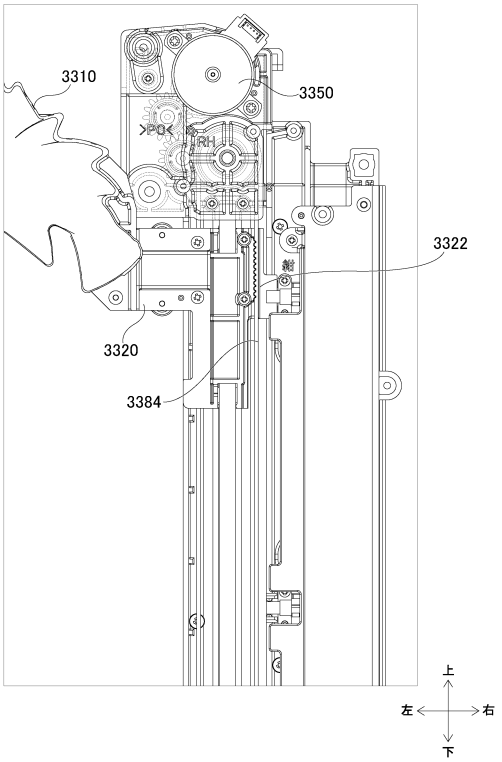
【図１６４】



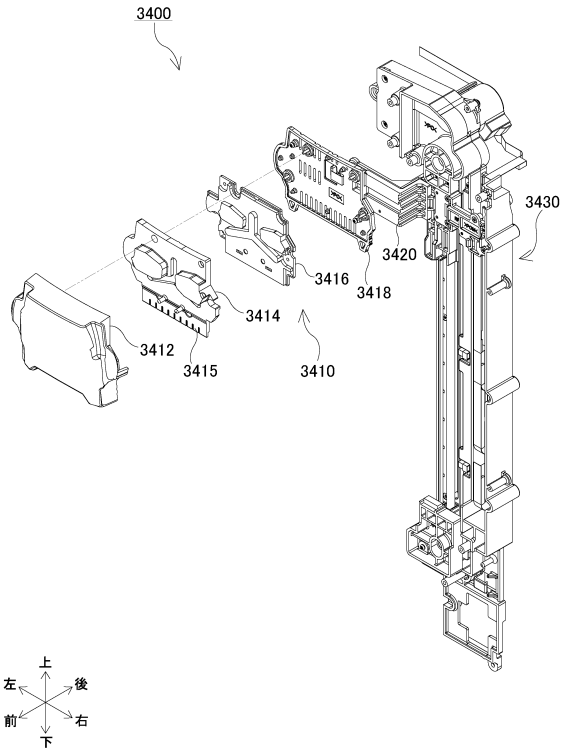
【図１６５】



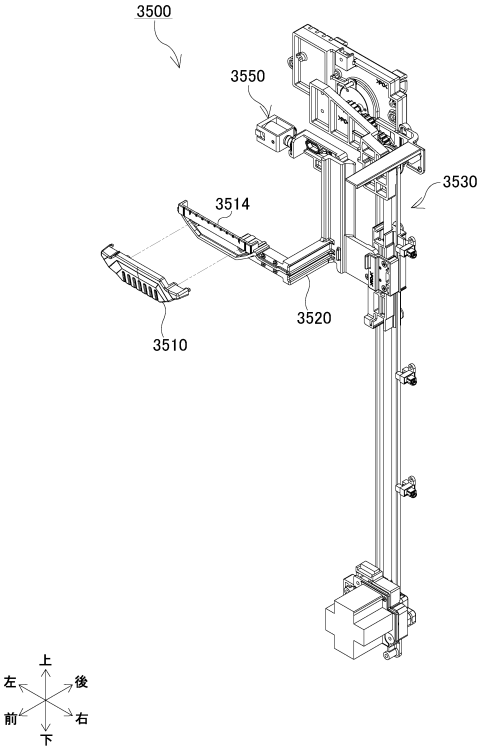
【図１６６】



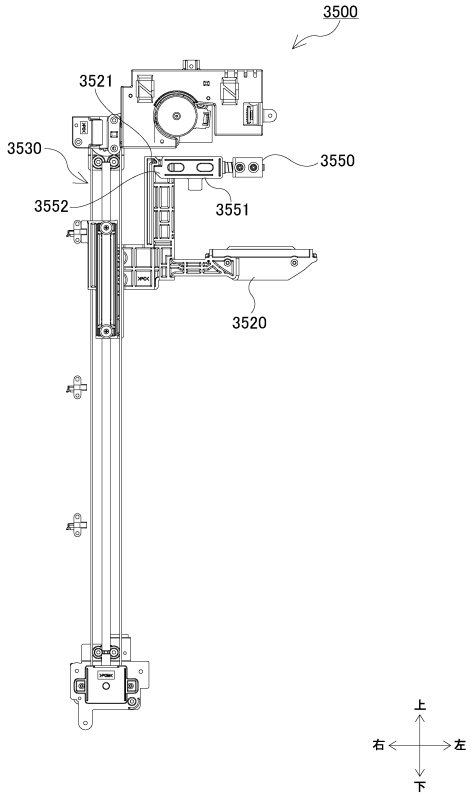
【図１６７】



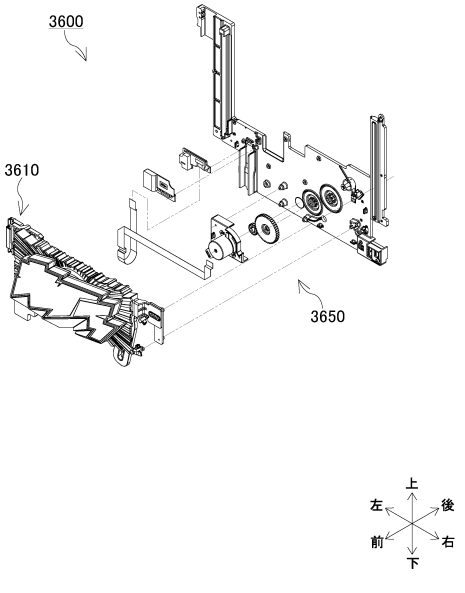
【図１６８】



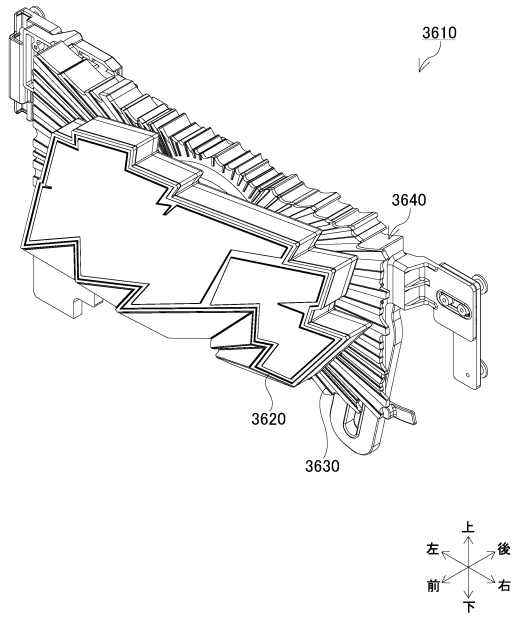
【図１６９】



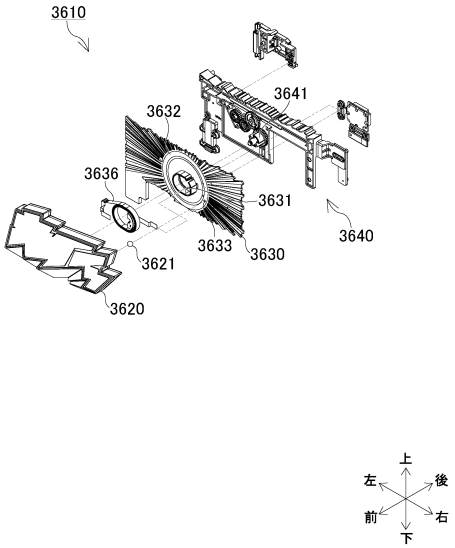
【図１７０】



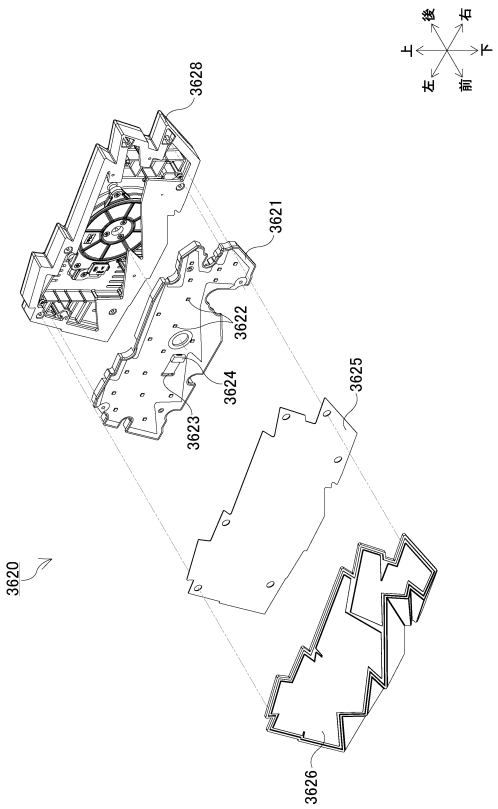
【図１７１】



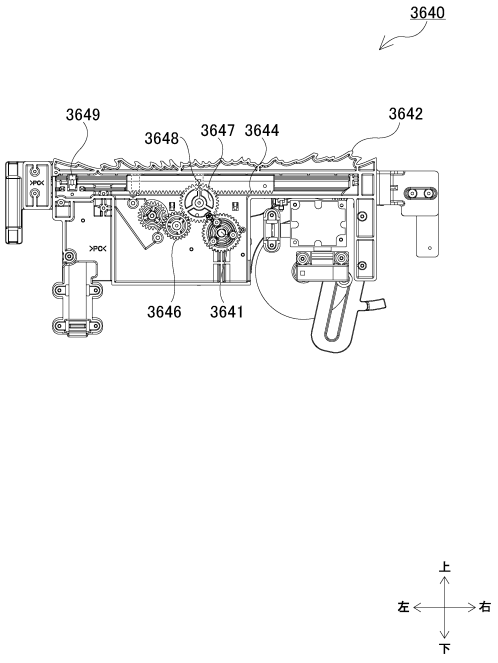
【図１７２】



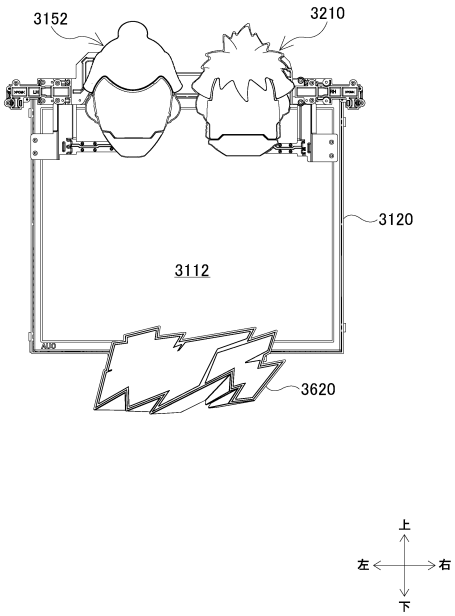
【図１７３】



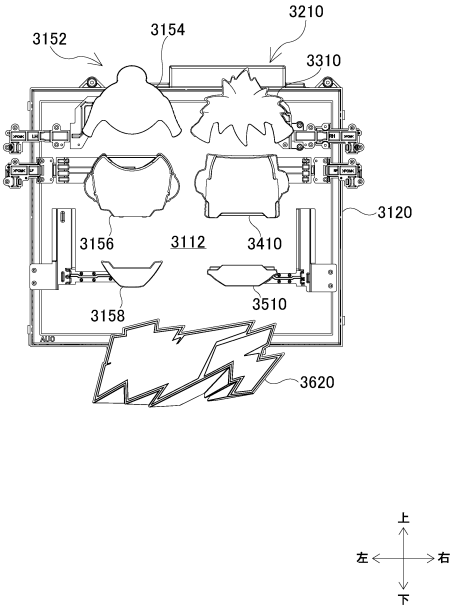
【図１７４】



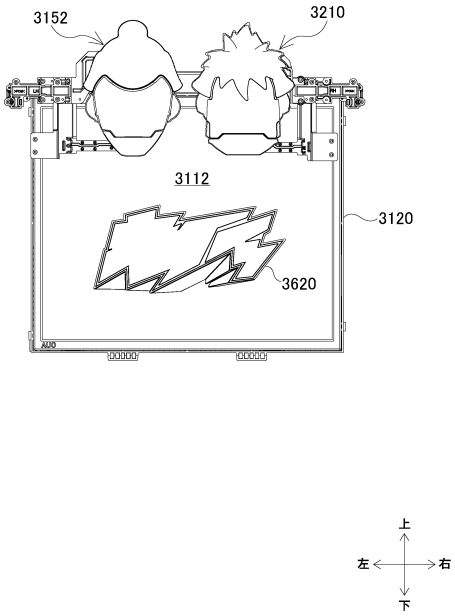
【図１７５】



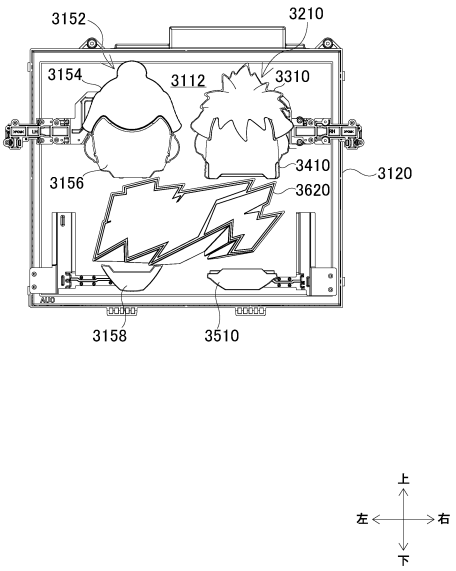
【図１７６】



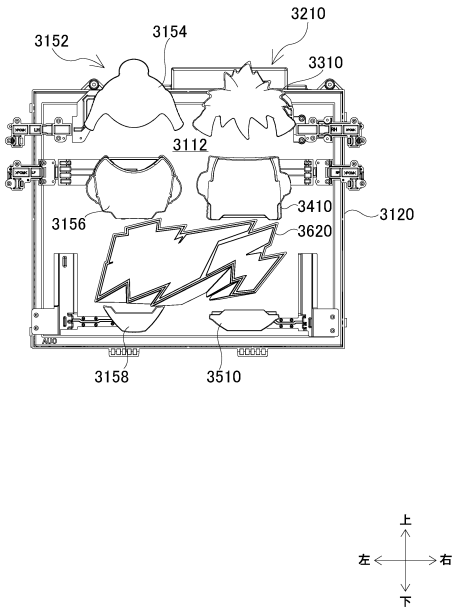
【図１７７】



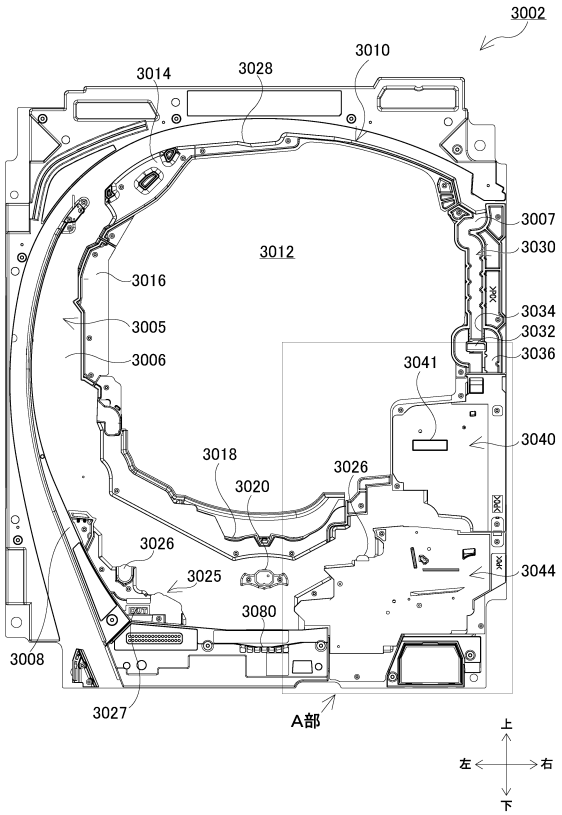
【図１７８】



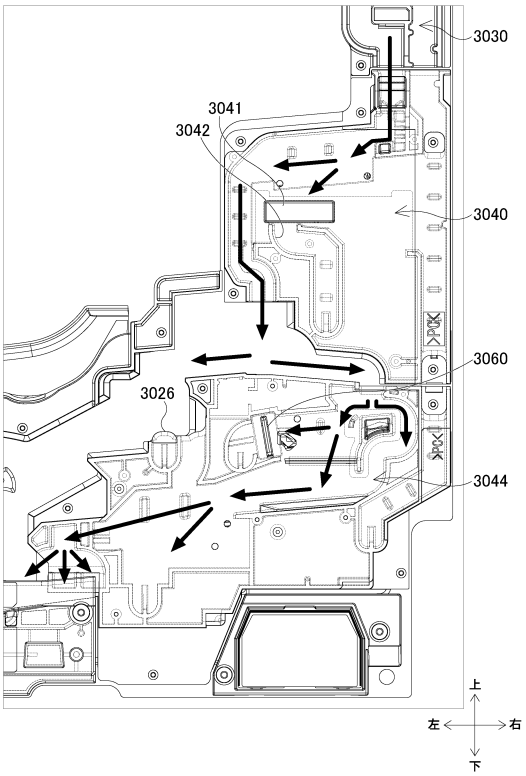
【図１７９】



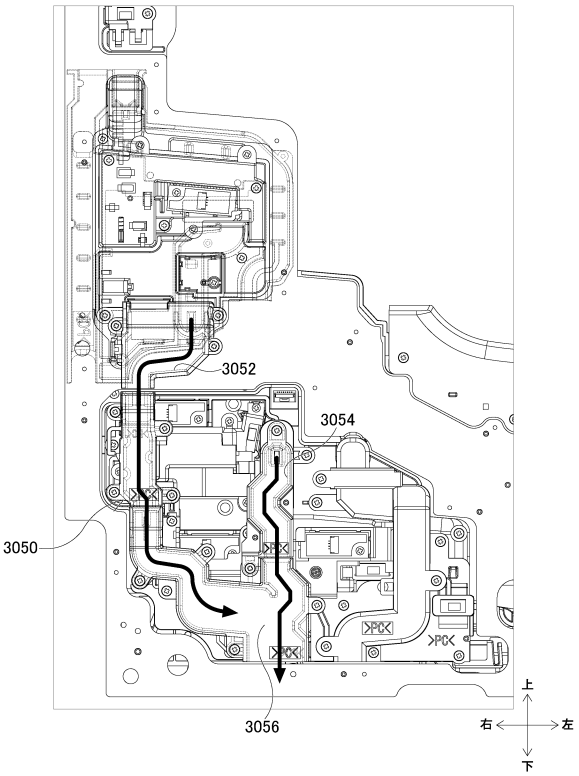
【図１８０】



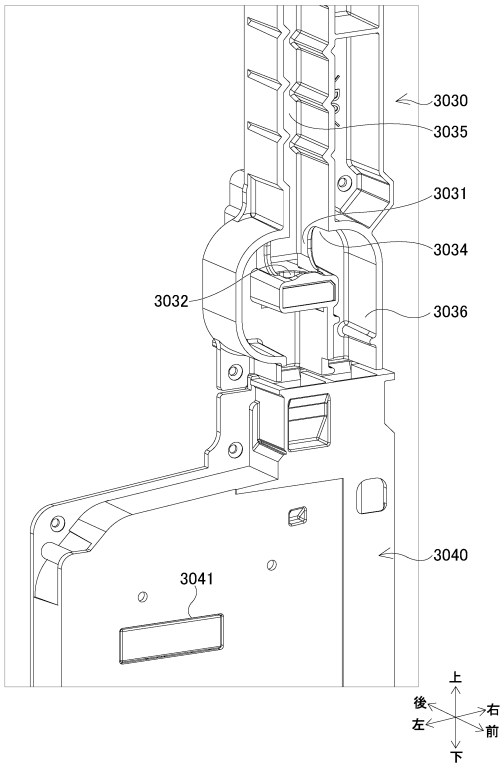
【図１８１】



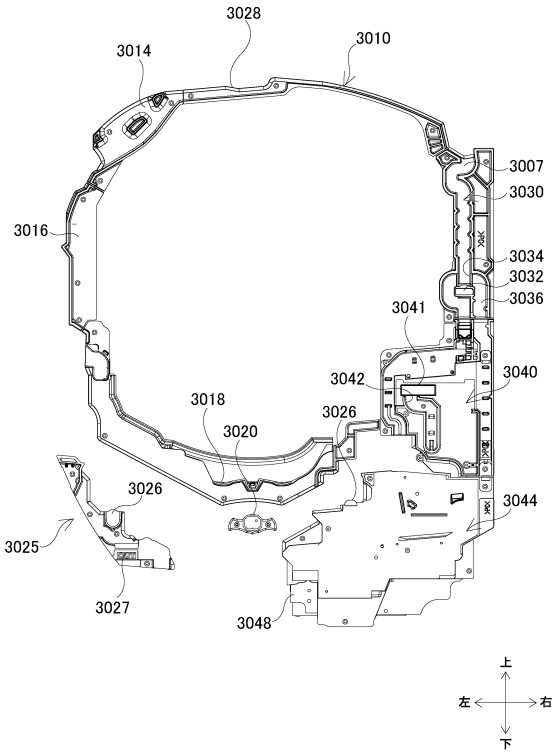
【図１８２】



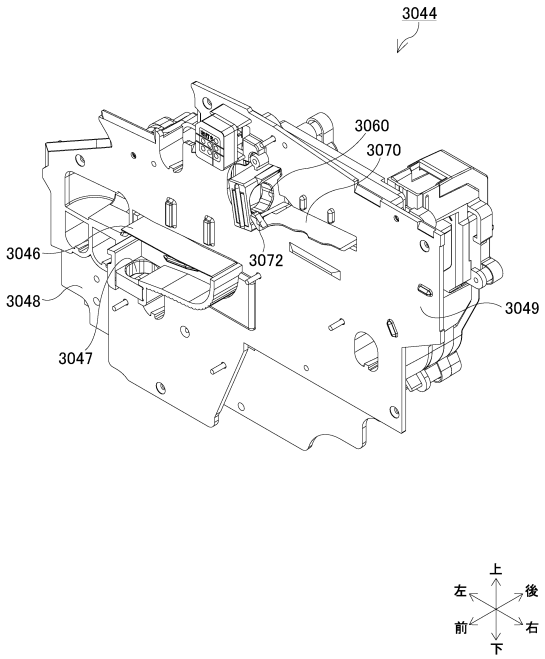
【図１８３】



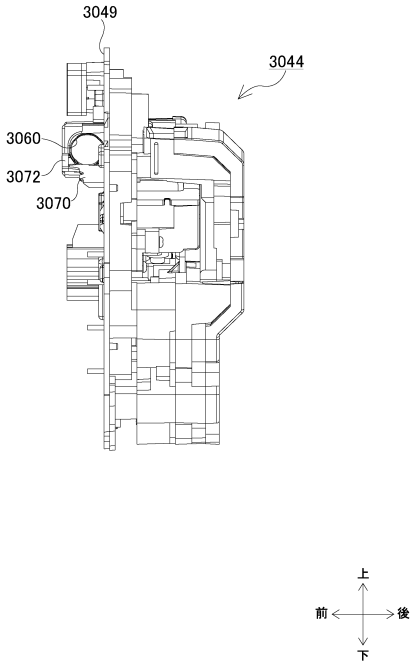
【図１８４】



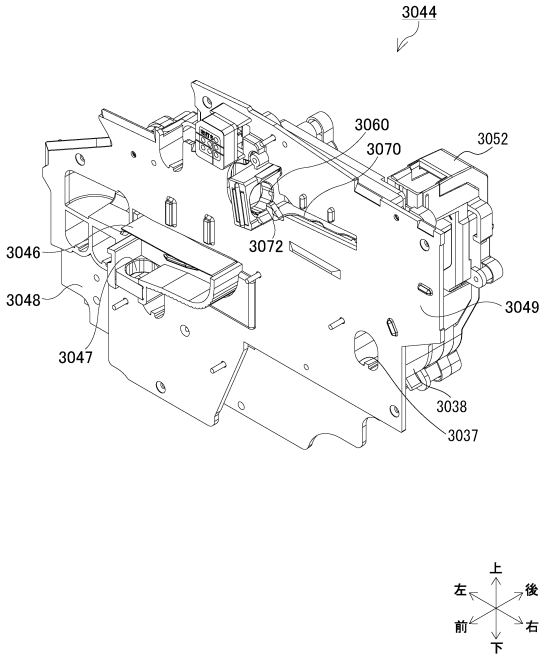
【図１８５】



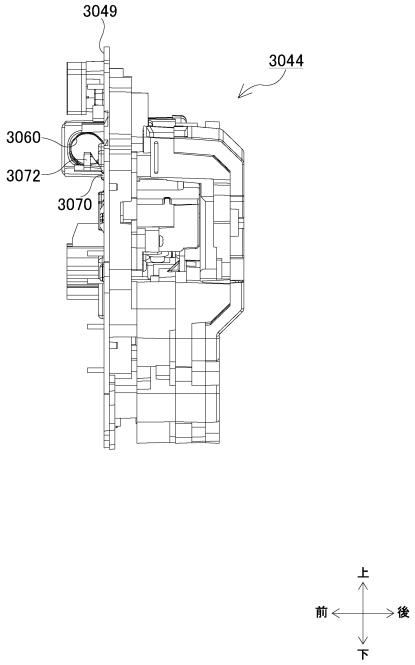
【図１８６】



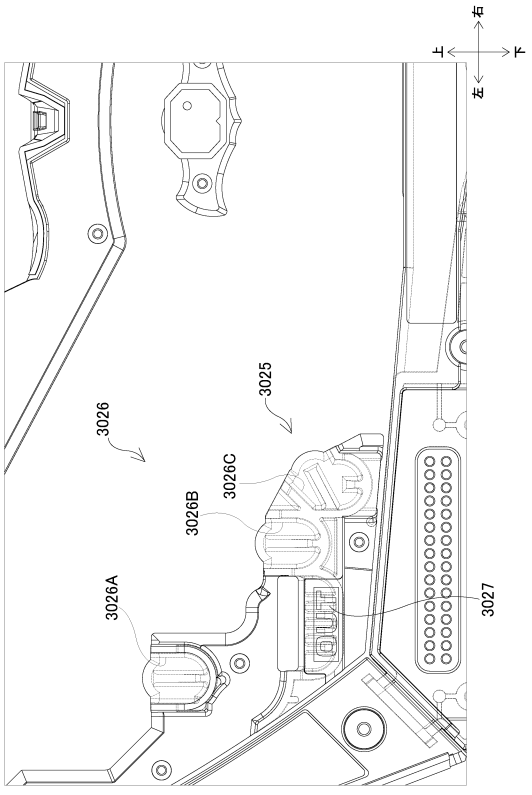
【図１８７】



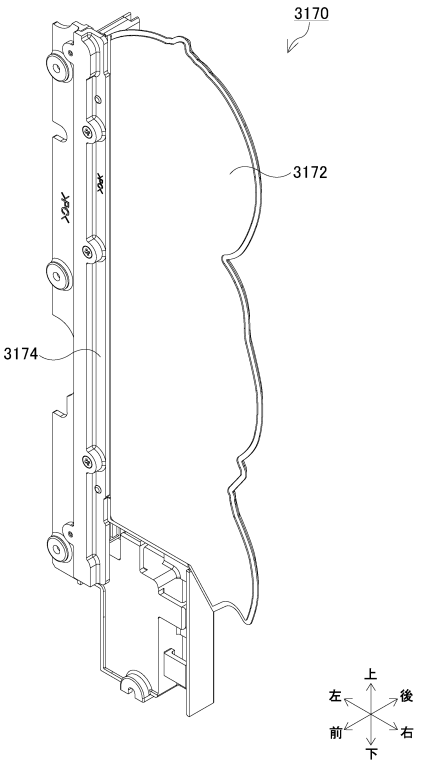
【図１８８】



【図１８９】



【図１９０】



フロントページの続き

Ｆターム（参考）　2C088　AA06 AA11 AA35 AA36 AA42 EB55