

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-109459
(P2024-109459A)

(43)公開日 令和6年8月14日(2024.8.14)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02
A 6 3 F 7/02

テーマコード(参考)
3 2 6 Z 2 C 0 8 8
3 0 4 D

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全430頁)
(21)出願番号	特願2023-14268(P2023-14268)		(71)出願人	598098526		
(22)出願日	令和5年2月1日(2023.2.1)			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	100162031		
				弁理士 長田 豊彦		
			(74)代理人	100175721		
				弁理士 高木 秀文		
			(72)発明者	菊池 直人		
				東京都江東区有明三丁目7番26号		
			(72)発明者	池ノ谷 公一		
				東京都江東区有明三丁目7番26号		
			(72)発明者	佐藤 浩二		
				東京都江東区有明三丁目7番26号		
				最終頁に続く		

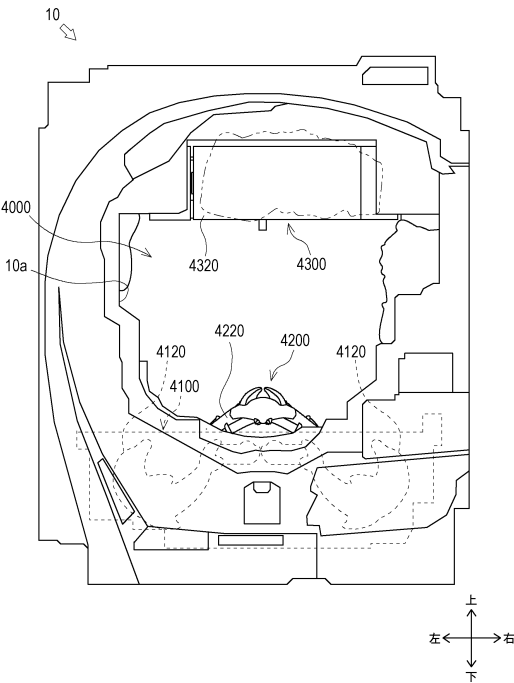
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】配線接続部と、配線固定手段と、カバーと、を備え、前記配線は、前記配線接続部への挿入方向に対し直角の方向に所定の幅を有するフラットケーブルであり、前記フラットケーブルが配置可能な溝状に形成されると共に、前記挿入方向を含む少なくとも2方向へ延びて前記フラットケーブルを案内する案内部を具備し、前記配線固定手段は、前記配線接続部に挿入された前記配線を固定する閉鎖状態と前記配線接続部に挿入された前記配線を固定しない開放状態とに動作可能な操作部材を含み、前記カバーにより前記配線接続部及び前記配線固定手段が覆われていない場合、前記閉鎖状態にある前記操作部材の開放操作が容易な状態となり、前記カバーにより前記配線接続部及び前記配線固定手段が覆われている場合、前記閉鎖状態にある前記操作部材の開放操作が困難な状態となる。

【選択図】図192



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

配線が接続される配線接続部と、
前記配線が前記配線接続部に接続された状態で、前記配線を基板上に固定可能な配線固定手段と、

前記配線接続部及び前記配線固定手段を覆うカバーと、を備え、

前記配線は、前記配線接続部への挿入方向に対し直角の方向に所定の幅を有するフラットケーブルであり、

前記フラットケーブルが配置可能な溝状に形成されると共に、前記挿入方向を含む少なくとも 2 方向へ延びて前記フラットケーブルを案内する案内部を具備し、

前記配線固定手段は、前記配線接続部に挿入された前記配線を固定する閉鎖状態と前記配線接続部に挿入された前記配線を固定しない開放状態とに動作可能な操作部材を含み、

前記カバーにより前記配線接続部及び前記配線固定手段が覆われていない場合、前記閉鎖状態にある前記操作部材の開放操作が容易な状態となり、前記カバーにより前記配線接続部及び前記配線固定手段が覆われている場合、前記閉鎖状態にある前記操作部材の開放操作が困難な状態となることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、例えばパチンコ機などの遊技機に関する。

20

【背景技術】**【0002】**

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている。例えば、特許文献 1 に記載の如くである。

【0003】

特許文献 1 には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

30

【特許文献 1】特開 2016 - 59498 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【0006】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

40

本発明の解決しようとする課題は以上の如くであり、次にこの課題を解決するための手段を説明する。

【0008】

本発明に係る遊技機は、配線が接続される配線接続部と、前記配線が前記配線接続部に接続された状態で、前記配線を基板上に固定可能な配線固定手段と、前記配線接続部及び前記配線固定手段を覆うカバーと、を備え、前記配線は、前記配線接続部への挿入方向に対し直角の方向に所定の幅を有するフラットケーブルであり、前記フラットケーブルが配置可能な溝状に形成されると共に、前記挿入方向を含む少なくとも 2 方向へ延びて前記フラットケーブルを案内する案内部を具備し、前記配線固定手段は、前記配線接続部に挿入された前記配線を固定する閉鎖状態と前記配線接続部に挿入された前記配線を固定しない

50

開放状態とに動作可能な操作部材を含み、前記カバーにより前記配線接続部及び前記配線固定手段が覆われていない場合、前記閉鎖状態にある前記操作部材の開放操作が容易な状態となり、前記カバーにより前記配線接続部及び前記配線固定手段が覆われている場合、前記閉鎖状態にある前記操作部材の開放操作が困難な状態となることを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【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。 10

【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。 20

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

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

【図11】第1のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図12】（A）第1のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例、（B）第1のパチンコ遊技機における装飾図柄停止態様決定テーブルの一例である。

【図13】第1のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図14】図13に示される当り種類決定テーブルの変形例である。

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

【図16】第1のパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。 30

【図17】第1のパチンコ遊技機の普通図柄判定テーブルの一例である。

【図18】第1のパチンコ遊技機の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

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

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

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

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

【図23】第1のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その4）である。 40

【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。 50

- 【図 2 9】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 3 0】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 3 1】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 3 2】第 1 のパチンコ遊技機の時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】第 1 のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 5】第 1 のパチンコ遊技機の天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】第 1 のパチンコ遊技機の時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】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。 20
- 【図 4 1】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 4 2】第 1 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】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 4 4】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 4 5】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。 30
- 【図 4 6】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 4 7】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 4 8】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 4 9】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 5 0】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。 40
- 【図 5 1】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 5 2】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 5 3】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 5 4】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 5 5】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 50

決定テーブルの一例である。

【図 5 6】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 5 7】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 5 8】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 5 9】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 6 0】第 1 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表の一例であって、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。 10

【図 6 1】第 1 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表の一例であって、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 6 2】第 1 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表の一例であって、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 6 3】第 1 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表の一例であって、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 6 4】第 1 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表の一例であって、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。 20

【図 6 5】第 1 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表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 6 6】第 1 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表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 6 7】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 6 8】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 6 9】第 2 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 7 0】第 2 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表の制御回路を示すブロック図の一例である。 30

【図 7 1】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 7 2】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 7 3】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 7 4】第 2 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 7 5】第 2 のパチンコ遊技機の実行演出パターン表の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 7 6】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 7 7】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。 40

【図 7 8】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 7 9】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 8 0】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 8 1】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 8 2】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 50

ート（その２）である。

【図 8 3】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 8 4】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 8 5】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 8 6】第 2 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 7】第 3 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。 10

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

【図 8 9】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 9 0】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 9 1】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 9 2】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 9 3】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 9 4】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。 20

【図 9 5】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 9 6】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 9 7】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 9 8】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 9 9】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。 30

【図 1 0 0】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 1 0 1】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 1 0 2】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 1 0 3】第 3 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】拡張例の大当た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。 40

【図 1 0 5】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 0 6】拡張例における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図 1 0 7】拡張例の大当た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 1 0 8】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機の回路構成を示すブロック図で 50

ある。

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

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

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

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

【図 1 1 3】本発明の第 3 実施形態における、電断検知に係る外部割込み処理の概要を説明するための図である。 10

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

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

【図 1 1 6】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。

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

【図 1 1 8】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される起動状態チェック処理を示すフローチャートである。 20

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

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

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

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

【図 1 2 3】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理を示すフローチャートである。 30

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

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

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

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

【図 1 2 8】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される領域外 R A M クリアチェック処理を示すフローチャートである。 40

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

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

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

【図 1 3 2】本発明の第 3 実施形態に係る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み処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるスイッチ入 50

力検知処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

【図 1 3 8】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される演出制御コマンド送信処理を示すフローチャートである。 10

【図 1 3 9】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の M Y と報知状態との関係を示す表の一例である。

【図 1 4 0】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の報知状態遷移図の一例である。

【図 1 4 1】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、表示装置の表示領域に表示される表示演出の一例を示す図である。

【図 1 4 2】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、表示装置の表示領域に表示される表示演出の優先順位を示す表である。

【図 1 4 3】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、表示装置の表示領域に表示される各報知画像及びエラー画像の表示例であって、（ A ）事前報知状を示す報知画像の表示例、（ B ）打ち止め準備状態を示す報知画像の表示例、（ C ）打ち止め状態を示す報知画像の表示例、（ D ）重大エラーの発生を示す強エラー画像の表示例、（ E ）軽微なエラーを示す弱エラー画像の表示例、（ F ）打ち止め状態を示す報知画像と強エラー画像との両方が表示される場合の表示例、（ G ）事前報知状態を示す報知画像と弱エラー画像との両方が表示される場合の表示例、である。 20

【図 1 4 4】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、図 1 1 5 に代えて実行される主制御メイン処理を示すフローチャートの一例である。

【図 1 4 5】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技停止判定処理の一例を示すフローチャートである。 30

【図 1 4 6】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の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 1 4 7】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 8】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の表示報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 0】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の L E D 報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。 40

【図 1 5 1】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の枠側 L E D の報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 2】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の盤側 L E D の報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 3】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の音報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機のゲーム演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 5】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の役物制御処理の一例を示すフローチャートである。 50

【図 1 5 6】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、(A) 表示装置の表示領域に表示されるデモ画面の一例、(B) 表示装置の表示領域に表示されるデモ演出中のメニュー画面の一例、である。

【図 1 5 7】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、(A) デモ演出中の演出カスタム設定画面の一例、(B) 各演出カスタムについての説明内容を示す表の一例、である。

【図 1 5 8】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、(A) 表示装置の表示領域にて演出図柄が変動演出中であることを示す変動演出画面の一例、(B) 演出図柄の変動演出中における演出カスタム設定画面の一例、(C) 演出図柄の変動演出中における演出カスタム変更準備中画面の一例、である。

10

【図 1 5 9】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機のタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 0】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の演出カスタム設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 1】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機のデモ演出中カスタム設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 2】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機のメニュー画面表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 3】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の演出カスタム設定メニュー画面表示処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 6 4】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の変動中カスタム設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 5】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の演出カスタム変更受付中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 6】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の演出カスタム変更中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 7】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の演出カスタム変更準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 8】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合のタイムチャートの一例である。

30

【図 1 6 9】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合のタイムチャートの一例である。

【図 1 7 0】本発明の第 5 実施形態に係る遊技機を示す正面図である。

【図 1 7 1】上部ユニットを示す正面図である。

【図 1 7 2】可動演出ユニットを示す正面図である。

【図 1 7 3】原点位置の可動演出ユニットを示す側面図である。

【図 1 7 4】可動位置の可動演出ユニットを示す側面図である。

【図 1 7 5】可動演出ユニットによる制御のパターンを示す表である。

【図 1 7 6】(a) 初期位置の遮光板を示す側面図である。(b) 初期位置から正転方向に 2 0 ステップ回転した遮光板を示す側面図である。

40

【図 1 7 7】第一検知部による検知が開始される遮光板を示す側面図である。(b) 疑似弱励磁が行われた状態の遮光板を示す側面図である。

【図 1 7 8】回転演出制御において、回転方向パターンを正転方向、位置パターンを「原点位置 原点位置」にした場合の可動体の位置を示す表である。

【図 1 7 9】(a) 図 1 7 8 の表の条件で、速度パターンを高速 (1 2 0 0 p p s) にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。(b) 図 1 7 8 の表の条件で、速度パターンを高速 (1 0 0 0 p p s) にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。

【図 1 8 0】(a) 図 1 7 8 の表の条件で、速度パターンを中速 (8 2 5 p p s) にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。(b) 図 1 7 8 の表の条件で、速度パ

50

ターンを低速（650pps）にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。

【図181】（a）回転演出制御において、回転方向パターンを正転方向、位置パターンを「原点位置 可動位置」にした場合の可動体の位置を示す表である。（b）（a）の表の条件で、速度パターンを高速（1200pps）にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。

【図182】（a）回転演出制御において、回転方向パターンを正転方向、位置パターンを「可動位置 可動位置」にした場合の可動体の位置を示す表である。（b）（a）の表の条件で、速度パターンを高速（1200pps）にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。

【図183】（a）回転演出制御において、回転方向パターンを正転方向、位置パターンを「可動位置 原点位置」にした場合の可動体の位置を示す表である。（b）（a）の表の条件で、速度パターンを高速（1200pps）にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。 10

【図184】（a）回転演出制御において、回転方向パターンを逆転方向、位置パターンを「原点位置 原点位置」にした場合の可動体の位置を示す表である。（b）（a）の表の条件で、速度パターンを高速（1200pps）にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。

【図185】（a）煽り演出制御において、回転方向パターンを正転方向、初期位置パターンを原点位置、速度パターンを低速（400pps）にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。（b）（a）の表の条件での可動体の位置を示す表である。 20

【図186】コマ送り演出制御において、回転方向パターンを正転方向、位置パターンを「可動位置 可動位置」にした場合のステッピングモータの動作を示す表である。

【図187】発光演出ユニットを模式的に示す斜視図である。

【図188】発光演出ユニットを模式的に示す側面断面図である。

【図189】発光装飾部を示す拡大斜視図である。

【図190】演出レバーを示す側面図である。

【図191】（a）下皿を示す拡大斜視図である。（b）下皿を模式的に示す側面断面図である。

【図192】本発明の第6実施形態に係る遊技機の遊技盤ユニットを示す正面図である。

【図193】第1の可動体、第2の可動体、第3の可動体及び第4の可動体を示す正面図である。 30

【図194】第1の可動体を示す正面斜視図である。

【図195】第1の装飾部を示す正面斜視図である。

【図196】第1の装飾部において、装飾レンズ部を外した状態を示す斜視図である。

【図197】第1の装飾部を示す正面分解斜視図である。

【図198】第1の装飾部を示す背面分解斜視図である。

【図199】第1の装飾部を示す平面断面図である。

【図200】第2の可動体を示す正面斜視図である。

【図201】第2の装飾部を示す正面分解斜視図である。

【図202】（a）第2の装飾部の裏カバー部を示す正面図である。（b）第2の装飾部の発光基板を示す正面図である。（c）第2の装飾部の導光レンズ部を示す正面図である。 40

【図203】第2の装飾部を示す背面分解斜視図である。

【図204】（a）第2の装飾部の裏カバー部を示す背面図である。（b）第2の装飾部の発光基板を示す背面図である。（c）第2の装飾部の導光レンズ部を示す背面図である。

【図205】第2の装飾部の導光レンズ部を示す拡大背面斜視図である。

【図206】第2の装飾部を示す拡大背面斜視図である。

【図207】第2の装飾部において、コネクタの周囲の部分を示す平面断面図である。

【図208】（a）コネクタの開閉蓋を開けた状態を模式的に示す平面断面図である。（ 50

b) コネクタの開閉蓋を閉じた状態を模式的に示す平面断面図である。

【図 2 0 9】(a) コネクタの開閉蓋を閉じた状態で、裏カバー部を取り付けた状態を模式的に示す平面断面図である。(b) 図 2 0 9 (a) における X - X 断面図である。

【図 2 1 0】第 2 の装飾部において、発光手段の周囲の部分を示す平面断面図である。

【図 2 1 1】第 3 の可動体を示す正面斜視図である。

【図 2 1 2】第 3 の装飾部を示す正面斜視図である。

【図 2 1 3】第 3 の装飾部を示す正面分解斜視図である。

【図 2 1 4】(a) 第 3 の装飾部の発光基板を示す正面図である。(b) 第 3 の装飾部の導光レンズ部を示す正面図である。

【図 2 1 5】第 3 の装飾部の発光基板、導光レンズ部、回動基板及び回動カバー部を示す背面分解斜視図である。 10

【図 2 1 6】(a) 第 3 の装飾部の発光基板を示す背面図である。(b) 第 3 の装飾部の導光レンズ部を示す背面図である。

【図 2 1 7】第 3 の装飾部において、発光基板に設けられたコネクタの周囲の部分を示す平面断面図である。

【図 2 1 8】第 3 の装飾部において、回動基板に設けられたコネクタの周囲の部分を示す側面断面図である。

【図 2 1 9】第 4 の可動体を示す正面斜視図である。

【図 2 2 0】第 4 の可動体を示す分解正面斜視図である。

【図 2 2 1】(a) 第 4 の装飾部の裏カバー部を示す正面図である。(b) 第 4 の装飾部の発光基板を示す正面図である。(c) 第 4 の装飾部の導光レンズ部を示す正面図である。 20

【図 2 2 2】第 4 の装飾部の裏カバー部、発光基板及び導光レンズ部を示す背面斜視図である。

【図 2 2 3】(a) 第 4 の装飾部の裏カバー部を示す背面図である。(b) 第 4 の装飾部の発光基板を示す背面図である。(c) 第 4 の装飾部の導光レンズ部を示す背面図である。

【図 2 2 4】第 4 の装飾部において、コネクタの周囲の部分を示す側面断面図である。

【図 2 2 5】第 4 の装飾部において、発光手段の周囲の部分を示す平面断面図である。

【図 2 2 6】本発明の第 7 実施形態に係る遊技機を示す正面図である。 30

【図 2 2 7】遊技機を示す背面斜視図である。

【図 2 2 8】遊技機の外枠、ベースドア及び球流路ユニットを示す斜視図である。

【図 2 2 9】球流路ユニットを示す分解斜視図である。

【図 2 3 0】回収樋、ファール球通路及び循環通路を示す分解斜視図である。

【図 2 3 1】循環通路を示す分解斜視図である。

【図 2 3 2】循環通路の下部を示す拡大分解斜視図である。

【図 2 3 3】循環通路の上部を示す拡大分解斜視図である。

【図 2 3 4】一部を省略した循環通路を示す平面図である。

【図 2 3 5】一部を省略した循環通路を示す背面斜視図である。

【図 2 3 6】循環通路のうち排出機構の周辺を示す背面斜視図である。 40

【図 2 3 7】(a) 排出扉が閉まっている状態の排出機構の周辺を示す平面図である。(b) 排出扉が開いている状態の排出機構の周辺を示す平面図である。

【図 2 3 8】揚上装置を示す分解斜視図である。

【図 2 3 9】揚上装置の球送りスパイラル、ブラシ部、排出部及び清掃ユニットを示す分解斜視図である。

【図 2 4 0】一部を省略した揚上装置の内部を示す斜視図である。

【図 2 4 1】(a) 球送りカムを示す斜視図である。(b) 球送りカムを示す平面図である。

【図 2 4 2】揚上装置の内部を示す平面断面図である。

【図 2 4 3】一部を省略した揚上装置の内部を示す背面斜視図である。 50

【図 2 4 4】球送りスパイラル、ブラシ部及び清掃ユニットを示す平面断面図である。

【図 2 4 5】減算装置を示す分解斜視図である。

【図 2 4 6】カバー部を省略した減算装置を示す正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

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。

【0 0 1 2】

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。

【0 0 1 3】

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。

【0 0 1 4】

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。

【0 0 1 5】

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。

【0 0 1 6】

また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を 1 回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」とも称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない状態（例えば仮停止した状態）で図柄が表示される場合もあるが、このような状態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。

【0 0 1 7】

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。

【0 0 1 8】

[1 . 第 1 のパチンコ遊技機]

10

20

30

40

50

先ず、第 1 のパチンコ遊技機について説明する。

【 0 0 1 9 】

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。

【 0 0 2 0 】

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、大当た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、大当た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。

【 0 0 2 1 】

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、大当た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、大当た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。

【 0 0 2 2 】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【 0 0 2 3 】

[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。

【 0 0 2 4 】

[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。

【 0 0 2 5 】

（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 を前方に回転させることが可能となっている。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 6 】

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。

【 0 0 2 7 】

（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。

【 0 0 2 8 】

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転させることが可能となっている。

【 0 0 2 9 】

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。

【 0 0 3 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

（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ようにも、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。

【 0 0 3 2 】

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。

【 0 0 3 3 】

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。

【 0 0 3 4 】

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

10

20

30

40

50

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、厳密に言えば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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 0 0 4 2 】

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 1 1 0（後述の図 4 参照）に沿って円弧状に転動して遊技領域 1 0 5（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。

【 0 0 4 3 】

（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 1 0 0 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 1 0 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 1 0 0 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。

【 0 0 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

（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 8 1、払出装 8 2 等で構成される。球通路 8 1 には、貯留タンク 8 0（図 2、図 3 参照）から遊技球が供給される。なお、貯留タンク 8 0 には、島設備（不図示）から遊技球が供給される。払出装 8 2 は、払出条件が成立すると、貯留タンク 8 0 から球通路 8 1 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 5 1 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 9 5 が設けられる。

【 0 0 4 6 】

（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。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

なお、図 3 では、便宜上、主制御基板 9 1、サブ制御基板 9 2、払出・発射制御基板 9 3 および電源供給基板 9 4 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。

【 0 0 4 9 】

また、本実施例では、サブ制御基板 9 2 を、ワンボード基板（1 つの基板に 1 つの制御 L S I または複数の L S I 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 3 0 4、音声制御回路 3 0 5、LED 制御回路 3 0 6 お

10

20

30

40

50

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。

【0050】

[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。

【0051】

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。

10

【0052】

（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。

20

【0053】

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。

30

【0054】

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。

【0055】

（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。

40

【0056】

（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。

【0057】

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。

50

【 0 0 5 8 】

発射装置 6 によって遊技領域 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 1 0 6 または右側領域 1 0 7 を流下する。左側領域 1 0 6 または右側領域 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 1 0 0 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 6 2 (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 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 (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 1 0 7 を流下する。

【 0 0 5 9 】

なお、この明細書において、発射ハンドル 6 2 の操作態様 (打ち方) として、左側領域 1 0 6 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 1 0 7 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 1 0 6 または右側領域 1 0 7 に向けて遊技球を打ち分け可能とされている。

10

【 0 0 6 0 】

また、センター役物 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 1 1 5 に形成されたステージ 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 1 1 8 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 1 1 8 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。

20

【 0 0 6 1 】

ステージ 1 1 8 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 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 1 2 0 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 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 1 1 9 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 1 2 0 に入賞 (通過) するようになっている。

【 0 0 6 2 】

(第 1 始動口)

第 1 始動口 1 2 0 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 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 (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 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 1 2 0 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。

30

【 0 0 6 3 】

第 1 始動口スイッチ 1 2 1 (後述の図 6 参照) により第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞 (通過) が検出されると、第 1 特別図柄にかかる各種データ (例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等) が抽出され、抽出された各種データは所定数 (例えば最大 4 個) まで記憶される。記憶された各種データは、第 1 特別図柄の始動条件 (この明細書において「第 1 特別図柄の変動開始条件」とも称する) が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 1 2 0 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 1 2 0 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。

40

【 0 0 6 4 】

この明細書において、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞を第 1 特別図柄の始動入賞と称し、第 1 特別図柄にかかる各種データ (例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄

50

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。

【0065】

(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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

(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。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

(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。

【0072】

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。

【0073】

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

10

20

30

40

50

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。

【００７４】

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、大当たり遊技状態では、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、大当たり遊技状態は、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。

10

【００７５】

（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、右打ち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。

20

【００７６】

第２始動口スイッチ１４１（後述の図６参照）により第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄にかかる各種データ（例えば、第２特別図柄の大当たり判定用乱数値、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。

30

【００７７】

（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。

40

【００７８】

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。

【００７９】

（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

50

1 始動口 1 2 0、第 2 始動口 1 4 0、大入賞口 1 3 1、一般入賞口 1 2 2 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 1 7 8 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 1 0 5 の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 1 2 2 の間等にアウト口を設けて、遊技領域 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【 0 0 8 0 】

(裏ユニット)

裏ユニット(不図示)は、遊技盤ユニット 1 0 を装飾するものであって、透過性のある遊技パネル 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路 3 0 0 によつて制御される可動役物等の演出用役物群 5 8 (後述の図 6 参照)を備える。演出用役物群 5 8 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 5 8 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。

10

【 0 0 8 1 】

[1 - 1 - 3 . L E D ユニット]

L E D ユニット 1 6 0 は、遊技盤ユニット 1 0 の右下部であって、遊技領域 1 0 5 の外側に配置される(例えば図 4 参照)。L E D ユニット 1 6 0 は、各種の表示部を一体化したユニット体である。

【 0 0 8 2 】

20

図 5 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える L E D ユニット 1 6 0 を示す正面図の一例である。

【 0 0 8 3 】

図 5 に示されるように、L E D ユニット 1 6 0 は、普通図柄表示部 1 6 1、普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6、確変報知用表示部 1 6 7、および時短報知用表示部 1 6 8 を備える。

【 0 0 8 4 】

(普通図柄表示部)

普通図柄表示部 1 6 1 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 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b 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 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b 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。

30

【 0 0 8 5 】

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 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b 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 L E D 1 6 1 a が点灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b 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 L E D 1 6 1 a が消灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b 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 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b 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 1 4 6 を作動させることが決定し、普電用可動部材 1 4 7 が所定のパターンで開閉駆動し、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞(通過)が容易となる。

40

【 0 0 8 6 】

(普通図柄用保留表示部)

普通図柄用保留表示部 1 6 2 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

50

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

【 0 0 8 7 】

普通図柄用保留表示部 1 6 2 は、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b 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 L E D 1 6 2 a が点灯するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b 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 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b 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 L E D 1 6 2 a が点滅するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b 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 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b 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 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の表示態様はこれに限られない。

【 0 0 8 8 】

（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 1 6 3 および第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を備える。第 1 特別図柄表示部 1 6 3 は、例えば、8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h からなる第 1 特別図柄表示 L E D 群を備える。同様に、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 も、例えば 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h からなる第 2 特別図柄表示 L E D 群を備える。

【 0 0 8 9 】

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 1 6 3 を構成する 8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h 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。

【 0 0 9 0 】

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 1 6 3 を構成する 8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h 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 1 6 3 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。

【 0 0 9 1 】

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 1 6 4 を構成する 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h 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。

【 0 0 9 2 】

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 1 6 4 を構成する 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h 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 1 6 4 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。

【 0 0 9 3 】

（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 1 6 5 および第 2 特別図柄用保留表示部

166を備える。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

（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。

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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 1 6 7 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。

【 0 1 0 2 】

(時短報知用表示部)

時短報知用表示部 1 6 8 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 L E D やランプ等で構成されている。

【 0 1 0 3 】

本実施例において、時短報知用表示部 1 6 8 は、例えば、第 1 時短報知用表示部 1 6 8 a および第 2 時短報知用表示部 1 6 8 b を有しているが、時短報知用表示部 1 6 8 の個数はこれに限られない。

10

【 0 1 0 4 】

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 1 6 8 a と第 2 時短報知用表示部 1 6 8 b 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。

【 0 1 0 5 】

時短報知用表示部 1 6 8 は、実行中の時短制御に応じて第 1 時短報知用表示部 1 6 8 a または / および第 2 時短報知用表示部 1 6 8 b 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。

20

【 0 1 0 6 】

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 2 0 7 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 1 6 8 が点灯または消灯する。

30

【 0 1 0 7 】

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 1 6 8 を点灯または / および消灯させるように構成されている。

【 0 1 0 8 】

[1 - 2 . 電氣的構成]

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。

40

【 0 1 0 9 】

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 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 と、から構成される。

【 0 1 1 0 】

[1 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 2 0 0 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 C P U 2 0 1、メイン R O M 2 0 2 (読み出し専用メモリ)、メイン R A M 2 0 3 (読み書き可能メモリ)、初期リセット回路 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 2 0 7 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

50

。

【 0 1 1 1 】

メインCPU 201には、メインROM 202、メインRAM 203および初期リセット回路 204等が接続される。メインCPU 201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。

【 0 1 1 2 】

メインROM 202には、メインCPU 201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CPU 201は、メインROM 202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。

【 0 1 1 3 】

メインRAM 203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RAM 203は、メインCPU 201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CPU 201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。

【 0 1 1 4 】

初期リセット回路 204は、メインCPU 201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。

【 0 1 1 5 】

バックアップコンデンサ 207は、電断時等に、メインRAM 203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。

【 0 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

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。

【 0 1 1 8 】

性能表示モニタ 170には、メインCPU 201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。

【 0 1 1 9 】

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。

【 0 1 2 0 】

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 1

10

20

30

40

50

23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。

【0121】

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た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。

10

【0122】

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。

20

【0123】

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。

【0124】

[1-2-2. サブ制御回路]

サブ制御回路300は、サブCPU301、プログラムROM302、ワークRAM303、表示制御回路304、音声制御回路305、LED制御回路306、役物制御回路307およびコマンド入力ポート308等を備える。サブ制御回路300は、主制御回路200からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図6には示されていないが、サブ制御回路300には、遊技者が操作可能な演出ボタン54（図1参照）等も接続されている。

30

【0125】

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。

40

【0126】

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。

【0127】

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。

50

【 0 1 2 8 】

表示制御回路 3 0 4 は、サブ CPU 3 0 1 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。

【 0 1 2 9 】

そして、表示制御回路 3 0 4 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 3 0 4 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。

10

【 0 1 3 0 】

音声制御回路 3 0 5 は、スピーカ 3 2 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 3 0 5 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。

【 0 1 3 1 】

音源 IC は、スピーカ 3 2 から出力される音声の制御を行う。音源 IC は、サブ CPU 3 0 1 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 3 2 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。

20

【 0 1 3 2 】

LED 制御回路 3 0 6 は、装飾 LED 等を含む LED 群 4 6 の制御を行うための回路である。LED 制御回路 3 0 6 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。

【 0 1 3 3 】

役物制御回路 3 0 7 は、各役物（例えば、演出用役物群 5 8 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 3 0 7 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。

30

【 0 1 3 4 】

また、役物制御回路 3 0 7 は、サブ CPU 3 0 1 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 CPU 3 0 1 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。

40

【 0 1 3 5 】

コマンド入力ポート 3 0 8 は、コマンド出力ポート 2 0 6 と接続されており、主制御回路 2 0 0 から送信された各種コマンドを受信するものである。

【 0 1 3 6 】

[1 - 2 - 3 . 払出・発射制御回路]

払出・発射制御回路 4 0 0 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 4 0 0 には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置 8 2、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 1 8 0

50

等が接続されている。

【 0 1 3 7 】

払出・発射制御回路 4 0 0 は、主制御回路 2 0 0 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 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装置 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。

【 0 1 3 8 】

カードユニット 1 8 0 には、球貸し操作パネル 1 8 2 が接続されている。球貸し操作パネル 1 8 2 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 1 8 0 に送信される。払出・発射制御回路 4 0 0 は、カードユニット 1 8 0 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 1 8 2 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 1 8 0 側に設けられてもよい。

10

【 0 1 3 9 】

また、払出・発射制御回路 4 0 0 は、発射ハンドル 6 2 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。

【 0 1 4 0 】

[1 - 2 - 4 . 電源供給回路]

電源供給回路 4 5 0 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 2 0 0 、サブ制御回路 3 0 0 、払出・発射制御回路 4 0 0 等に供給するために作成する電源回路である。

20

【 0 1 4 1 】

電源供給回路 4 5 0 には、電源スイッチ 9 5 等が接続されている。電源スイッチ 9 5 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 2 0 0 、サブ制御回路 3 0 0 、払出・発射制御回路 4 0 0 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。

【 0 1 4 2 】

[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。

30

【 0 1 4 3 】

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 1 2 0 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 1 2 0 , 1 4 0 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 1 2 6 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 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では第 2 始動口 1 4 0 ）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 5 4 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。

40

【 0 1 4 4 】

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

50

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。

【0145】

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30000ms）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。

10

【0146】

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。

【0147】

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。

【0148】

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。

20

【0149】

[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。

【0150】

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

30

【0151】

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

40

【0152】

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」とであると判定され、確変フラグがオンの場合は相対的に高い確率で「大当り」とであると判定される。以下、この明細書において、「大当り」とであると判定される確率を「大当り確率」と称する。

【0153】

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

50

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。

【0154】

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。

【0155】

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。

【0156】

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、大当たりである場合、大当たり遊技制御処理が行われる。大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において実行される処理である。大当たり遊技状態が終了すると、特別図柄ゲームが終了し、大当たりでない非大当た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、大当た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たり種類である場合、大当たり遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に移行する。

【0157】

一方、大当た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たりが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当たりが含まれるパチンコ遊技機では、小当たりに当選すると小当た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。

【0158】

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。

【0159】

なお、特別図柄制御処理中に始動口120, 140への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が実行される。また、始動口120, 140への遊技球の入賞時に抽出される特別図柄の始動情報（例えば、大当たり判定用乱数値、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。

【0160】

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。

【0161】

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（「大当たり」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

10

20

30

40

50

い。なお、上記の先読み判定は、始動口 1 2 0 , 1 4 0 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。

【 0 1 6 2 】

[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 1 2 6 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に基づいて行われる普通図柄制御処理、等が含まれる。

【 0 1 6 3 】

通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。この普通図柄始動通過処理では、普通図柄用の当り判定用カウンタから普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出（取得）し、抽出した始動情報を保留する。

10

【 0 1 6 4 】

また、普通図柄制御処理では、メイン CPU 2 0 1 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 CPU 2 0 1 は、普通図柄用の当り判定用カウンタから抽出された普通図柄の当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の変動パターンが決定される。

【 0 1 6 5 】

20

次いで、メイン CPU 2 0 1 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。

【 0 1 6 6 】

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 CPU 2 0 1 は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部 1 6 1（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 CPU 2 0 1 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 1 4 6（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 1 4 0（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 CPU 2 0 1 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。

30

【 0 1 6 7 】

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 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0（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。

40

【 0 1 6 8 】

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 1 4 6 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 1 4 0（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 1 4 6 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

50

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、またはノ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。

【0169】

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。

【0170】

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

10

【0171】

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。

【0172】

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

20

【0173】

[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。

30

【0174】

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。

【0175】

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。

40

【0176】

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。

【0177】

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。

【0178】

50

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。

【0179】

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。

10

【0180】

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。

20

【0181】

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」とすると称する。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。

30

【0182】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【0183】

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。

【0184】

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。

40

【0185】

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。

【0186】

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

50

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。

【0187】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【0188】

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。

【0189】

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。

【0190】

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。

【0191】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【0192】

[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。

【0193】

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。

【0194】

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。

【0195】

[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

10

20

30

40

50

のような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当たり確率は設定値に応じて異なっており、メインCPU 201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。

【0196】

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）における大当たり確率は、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）における大当たり確率は、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。

10

【0197】

なお、時短当り確率は、大当た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。

【0198】

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。

20

【0199】

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、小当たり確率を、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、小当たり当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当たり確率を0として小当たり当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

30

【0200】

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たり確率は、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。

【0201】

また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当た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とで共通の大当たり確率、設定3と設定4とで共通の大当たり確率、設定5と設定6とで共通の大当たり確率といったように、複数の設定値で大当たり確率を同じにしてもよい。

40

【0202】

また、本実施例では、設定値に応じて大当た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た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た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。

【0203】

50

[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 ROM 202 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。

【 0 2 0 4 】

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

10

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

本実施例では、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 1 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値 (0 または 1) 毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

20

【 0 2 0 7 】

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。

【 0 2 0 8 】

また、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄の当り判定処理において、第 1 特別図柄の当り判定処理と同様、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 2 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値 (0 または 1) 毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

30

【 0 2 0 9 】

本実施例では、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 408 のいずれかである場合、メイン CPU 201 は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 409 ~ 613 のいずれかである場合、メイン CPU 201 は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が 614 ~ 65535 のいずれかである場合、メイン CPU 201 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。

40

【 0 2 1 0 】

また、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 408 のいずれかである場合、メイン CPU 201 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が

50

409～1259のいずれかである場合、メインCPU201は、「大当たり」と判定し、判定値データを「大当たり判定値データ」に決定する。また、抽出された大当たり判定用乱数値が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。

【0211】

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

10

【0212】

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

20

【0213】

このように、本実施例では、例えば0～65535の範囲で発生する大当た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、大当た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、大当た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、大当た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、大当たり確率を変更することが可能となる。

30

【0214】

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。

40

【0215】

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。

【0216】

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

50

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。

【 0 2 1 7 】

ところで、図 1 0 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 C P U 2 0 1 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。

10

【 0 2 1 8 】

[1 - 4 - 3 . 特別図柄判定テーブル]

図 1 1 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 0 2 1 9 】

特別図柄判定テーブルは、始動口 1 2 0 , 1 4 0 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 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

20

【 0 2 2 0 】

図 1 1 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 C P U 2 0 1 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 ~ 6 9 である場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 0 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 7 0 ~ 9 6 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 2 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 2 」を選択する。

30

【 0 2 2 1 】

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 C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 3 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 3 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 1 0 ~ 5 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 4 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 4 」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 6 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 5 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 4 」を選択する。

40

【 0 2 2 2 】

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 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 6 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 5 」を選択する。

【 0 2 2 3 】

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

50

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。

【0224】

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。

10

【0225】

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。

【0226】

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

20

【0227】

[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。

30

【0228】

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。

40

【0229】

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。

50

【 0 2 3 0 】

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 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D 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「z 0」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 1 に対応する L E D 1 6 3 b と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 2」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 2 に対応する L E D 1 6 3 c と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。また、選択図柄コマンドが「z 7」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 4 a と、第 2 特別図柄の領域 1 に対応する L E D 1 6 4 b と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 8」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 4 a と、第 2 特別図柄の領域 2 に対応する L E D 1 6 4 c と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

10

20

【 0 2 3 1 】

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 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D 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「z 3」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 3 e と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 4」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 3 f と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 5」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 3 e と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 3 f と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 9」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 4 d と、第 2 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 4 e と、第 2 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 4 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 10」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 4 d と、第 2 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 4 f とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

30

40

50

【 0 2 3 2 】

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 1 6 3、1 6 4 に導出される L E D 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「z 6」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h のみを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1 1」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h のみを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

10

【 0 2 3 3 】

メイン C P U 2 0 1 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 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する各 L E D に出し、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出される特別図柄の停止態様を制御する。

【 0 2 3 4 】

なお、図 1 2 (A) では、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 に導出される L E D の表示態様と、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出される L E D 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 1 6 3 と第 2 特別図柄表示部 1 6 4 とで、制御信号は別々に送信されるようにするとよい。

20

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

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

30

【 0 2 3 7 】

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 1 0 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。

40

【 0 2 3 8 】

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 C P U 3 0 1 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。

【 0 2 3 9 】

図 1 2 (B) に示されるように、図柄指定コマンドが「z A 1」または「z A 6」であ

50

る場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。

【0240】

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

10

【0241】

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

【0242】

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

20

【0243】

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。

30

【0244】

なお、図柄指定コマンドが「zA5」または「zA10」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄をばらけ目で停止させる。ばらけ目は、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄のうち少なくとも一つの図柄が他の図柄と異なる停止態様が相当する。

【0245】

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。

40

【0246】

[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

50

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。

【0247】

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。

【0248】

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。

【0249】

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。

【0250】

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。

【0251】

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

【 0 2 5 2 】

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。

【 0 2 5 3 】

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。

【 0 2 5 4 】

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。

【 0 2 5 5 】

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。

【 0 2 5 6 】

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。

【 0 2 5 7 】

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。

【 0 2 5 8 】

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。

【 0 2 5 9 】

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。

【 0 2 6 0 】

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「z 6」の場合、および「z 1 1」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 1 3 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 1 3 に図示したものである。

【0 2 6 1】

このように、本実施例において、メインCPU 2 0 1 は、図 1 0 の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインCPU 2 0 1 は、図 1 1 の特別図柄判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 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。

【0 2 6 2】

また、図 1 3 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、2 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 5」の場合）、または 3 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 1 0」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、1 0 回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 1」、「z 7」の場合）、または 1 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 2」、「z 8」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。

【0 2 6 3】

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 1 4 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 1 4 は、図 1 3 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 1 4 では、A 時短遊技状態の時短回数は、例えば、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 5」、「z 1 0」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、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、1 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 1」、「z 7」の場合）または 2 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 2」、「z 8」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。

【0 2 6 4】

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。

【0 2 6 5】

時短フラグは、確変フラグと同様にメインRAM 2 0 3 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。

【0 2 6 6】

10

20

30

40

50

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。

【0267】

なお、図13等に表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。

【0268】

[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。

【0269】

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。

【0270】

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、またはノおよび、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。

【0271】

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

【0272】

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。

【0273】

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。

【0274】

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。

【0275】

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

10

20

30

40

50

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。

【0276】

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。

【0277】

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。

【0278】

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。

【0279】

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。

【0280】

[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。

【0281】

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。

【0282】

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。

【0283】

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 1 6 3 , 1 6 4 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 CPU 3 0 1 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。

【 0 2 8 4 】

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 1 6 3 , 1 6 4 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 1 6 3 , 1 6 4 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。

【 0 2 8 5 】

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、RAM 2 0 3 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 1 7 6 とは別のスイッチ（例えば、設定キー 1 7 4 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。

【 0 2 8 6 】

メイン CPU 2 0 1 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 CPU 2 0 1 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。

【 0 2 8 7 】

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 CPU 2 0 1 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。

【0288】

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。

10

【0289】

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。

【0290】

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。

20

【0291】

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。

30

【0292】

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。

40

【0293】

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

50

）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。

【0294】

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。

10

【0295】

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。

20

【0296】

[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。

【0297】

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

30

【0298】

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

【0299】

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

40

【0300】

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

50

【 0 3 0 1 】

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

【 0 3 0 2 】

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

10

【 0 3 0 3 】

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

【 0 3 0 4 】

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。

20

【 0 3 0 5 】

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。

【 0 3 0 6 】

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。

30

【 0 3 0 7 】

[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。

【 0 3 0 8 】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の当落判定値データと、通過ゲート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（100種類）の中から抽出される。

40

【 0 3 0 9 】

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。

50

【 0 3 1 0 】

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 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択する。

【 0 3 1 1 】

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 CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 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「 f z 1 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 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「 f z 2 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選

10

【 0 3 1 2 】

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 CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 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「 f z 4 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 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「 f z 5 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選

【 0 3 1 3 】

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 CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 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「 f z 7 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 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「 f z 8 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選

20

【 0 3 1 4 】

なお、本実施例において、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

30

【 0 3 1 5 】

[1 - 4 - 1 0 . 普通図柄当り種類決定テーブル]

図 1 8 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 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 1 4 6（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 4 3 の S 2 9 3 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

40

【 0 3 1 6 】

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「 f z 0 」の場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6（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 1 0 0 0 m s e c、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 1 4 6 が 1 回だけ 1 0 0 0 m s e c 開放される開放パターンに決定される。

【 0 3 1 7 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 1 」の場合、メイン CPU 2 0 1 は、

50

普通電動役物 1 4 6 (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 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 1 8 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 2 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (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 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 1 9 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 3 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (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 3 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 2 0 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 4 」の場合および「 f z 7 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (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 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。

【 0 3 2 1 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 5 」の場合および「 f z 8 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (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 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 2 2 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 6 」の場合および「 f z 9 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (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 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 2 3 】

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 1 4 6 (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 1 4 6 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。

【 0 3 2 4 】

なお、普通電動役物 1 4 6 の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物 1 4 6 が開放された場合、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【 0 3 2 5 】

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 1 4 6 (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 1 4 6 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。

【 0 3 2 6 】

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 1 4 6 (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 1 4 6 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。

【 0 3 2 7 】

[1 - 4 - 1 1 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 1 9 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

10

20

30

40

50

述の図 4 3 の S 2 9 3 の普通図柄の変動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 CPU 2 0 1 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 1 2 6 (図 4 参照) を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄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 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 0 3 2 8 】

図 1 9 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 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の変動表示時間が例えば 3 0 0 0 0 0 m s e c に決定される。非時短遊技状態における普通図柄の変動表示時間は、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。

10

【 0 3 2 9 】

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 ~ 8 9 のいずれかである場合は普通図柄の変動表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の変動表示時間が例えば 8 0 0 m s e c に決定される。

【 0 3 3 0 】

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 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の変動表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の変動表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の変動表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

20

【 0 3 3 1 】

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 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の変動表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の変動表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の変動表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

【 0 3 3 2 】

このように、1 回の可変表示あたりの普通図柄の変動表示時間は、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変動表示時間のうち、A 時短遊技状態における普通図柄の変動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 1 4 6 が開放されるまでの時間が最も短い。

30

【 0 3 3 3 】

また、B 時短遊技状態における普通図柄の変動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変動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。

【 0 3 3 4 】

[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]

40

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。

【 0 3 3 5 】

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 S T 機と呼ばれるパチン

50

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。

【０３３６】

[１ - ５ - ２ . 時短遊技状態の重複]

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

【０３３７】

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。

【０３３８】

[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。

【０３３９】

[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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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ＣＰ

10

20

30

40

50

U 2 0 1 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 2 0 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 5 0 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 5 0 回である。すなわち、A 時短遊技状態の時短残回数である 2 0 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 3 0 回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【 0 3 4 2 】

10

[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 C P U 2 0 1 は、天井最終変動において特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 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。

【 0 3 4 3 】

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。

【 0 3 4 4 】

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。

20

【 0 3 4 5 】

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 C P U 2 0 1 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 3 0 0 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 2 0 0 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 3 0 0 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。

30

【 0 3 4 6 】

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 C P U 2 0 1 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 2 0 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 3 0 0 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 3 0 0 回である。すなわち、C 時短遊技状態の時短残回数である 2 0 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 2 8 0 回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

40

【 0 3 4 7 】

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 C P U 2 0 1 は、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 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 C P U 2 0 1 は、小当り遊技状態中も時短フラグをオンに維持する。

50

【 0 3 4 8 】

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 CPU 201 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。

【 0 3 4 9 】

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 CPU 201 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。

【 0 3 5 0 】

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 CPU 201 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。

【 0 3 5 1 】

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 CPU 301 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。

【 0 3 5 2 】

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 CPU 201 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。

【 0 3 5 3 】

[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。

【 0 3 5 4 】

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。

【 0 3 5 5 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0356】

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。

【0357】

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。

【0358】

[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。

【0359】

[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。

【0360】

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。

【0361】

まず、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。

【0362】

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

10

20

30

40

50

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。

【0363】

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。

10

【0364】

[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。

【0365】

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。

20

【0366】

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。

【0367】

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。

30

【0368】

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。

40

【0369】

[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。

【0370】

50

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。

【0371】

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。

【0372】

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。

【0373】

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。

【0374】

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12000.07ms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。

【0375】

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。

【0376】

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。

【0377】

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。

【0378】

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。

【0379】

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。

【0380】

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。

【0381】

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。

【0382】

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

10

20

30

40

50

、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 N O 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 Y E S 判定となる。

【0383】

S 18 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 (S 18 が N O 判定の場合)、メイン C P U 201 は、処理を、S 21 に移す。なお、S 21 の処理については後述する。

【0384】

一方、S 18 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 (S 18 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 201 は、処理を、S 19 に移す。

【0385】

S 19 において、メイン C P U 201 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 C P U 201 は、S 19 の処理を実行した後、処理を、S 20 に移す。

【0386】

S 20 において、メイン C P U 201 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 L E D が点灯し、エラー表示が行われる。メイン C P U 201 は、S 20 の処理を実行した後、永久ループに入る。

【0387】

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 R A M 203 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。

【0388】

次に、S 21 の処理について説明する。S 21 において、メイン C P U 201 は、設定変更であることを示す値をメイン R A M 203 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 C P U 201 は、S 21 の処理を実行した後、処理を、S 22 に移す。

【0389】

S 22 において、メイン C P U 201 は、メイン R A M 203 内の X I N T 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 C P U 201 は、S 22 の処理を実行した後、処理を、S 23 に移す。

【0390】

S 23 において、メイン C P U 201 は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メイン R A M 203 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 / R A M クリア) を判定する。メイン C P U 201 は、S 23 の処理を実行した後、処理を、S 24 に移す。

【0391】

S 24 において、メイン C P U 201 は、起動時の R A M 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 R A M 203 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 C P U 201 は、S 24 の処理を実行した後、処理を、S 25 に移す。

【0392】

S 25 において、メイン C P U 201 は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、

10

20

30

40

50

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。

【0393】

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。

【0394】

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。

【0395】

S28において、メインCPU201は、初期値乱数の更新処理を行う。この処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当た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。

【0396】

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。

【0397】

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。

【0398】

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。

【0399】

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。

【0400】

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。

【0401】

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。

【0402】

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。

【0403】

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。

【0404】

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。

【0405】

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。

【0406】

10

20

30

40

50

一方、S 3 5 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（S 3 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 6 に移す。

【 0 4 0 7 】

S 3 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 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 C P U 2 0 1 は、S 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 3 7 に移す。

【 0 4 0 8 】

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、S 3 7 ~ S 4 4 の処理）の実行前に、例えば 6 m s e c の割込禁止区間（S 2 6 ~ S 3 5 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 6 m s e c 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。

【 0 4 0 9 】

S 3 7 において、メイン C P U 2 0 1 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 6 m s e c ）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メイン R A M 2 0 3 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 C P U 2 0 1 は、S 3 7 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 に移す。

【 0 4 1 0 】

S 3 8 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、S 3 8 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 に移す。

【 0 4 1 1 】

S 3 9 において、メイン C P U 2 0 1 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 2 6 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 に移す。

【 0 4 1 2 】

S 4 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄制御処理を行う。この処理には、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 4 3 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 の処理を実行した後、処理を、S 4 1 に移す。

【 0 4 1 3 】

S 4 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、L E D ユニット 1 6 0 の各表示部（例えば、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 等）に出力する表示データの設定処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 1 の処理を実行した後、処理を、S 4 2 に移す。

【 0 4 1 4 】

S 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 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 R A M 2 0 3 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 C P U 2 0 1 は、S 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 4 3 に移す。

【 0 4 1 5 】

S 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 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 2 0 6（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 C P U 2 0 1 は、S 4 3 の処理を実行した後、処理を、S 4 4 に移す。

【 0 4 1 6 】

S 4 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、状態監視処理を行う。この処理では、発射位

10

20

30

40

50

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CPU 201は、S 4 4の処理を実行した後、処理を、S 2 6に戻し、S 2 6以降の処理を行う。

【0 4 1 7】

[1 - 6 - 2 . 起動時初期設定処理]

次に、図 2 4 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）中の S 2 5 で行われる起動時初期設定処理について説明する。図 2 4 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。

10

【0 4 1 8】

メインCPU 201は、まず、起動制御フラグをロードする処理を行う（S 5 1）。メインCPU 201は、S 5 1の処理を実行した後、処理を、S 5 2に移す。

【0 4 1 9】

S 5 2において、メインCPU 201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。

【0 4 2 0】

S 5 2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（S 5 2がNO判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 5 4に移す。

20

【0 4 2 1】

一方、S 5 2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（S 5 2がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 5 3に移す。

【0 4 2 2】

S 5 3において、メインCPU 201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 5 0 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CPU 201は、S 5 3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 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【0 4 2 3】

S 5 4において、メインCPU 201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。

30

【0 4 2 4】

S 5 4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（S 5 4がNO判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 5 6に移す。

【0 4 2 5】

一方、S 5 4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（S 5 4がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 5 5に移す。

40

【0 4 2 6】

S 5 5において、メインCPU 201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 4 6 の S 3 3 6 参照）で、サブ制御回路 3 0 0 に向けて送信される。メインCPU 201は、S 5 5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 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【0 4 2 7】

S 5 6において、メインCPU 201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 4 9 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CPU 201は、

50

S 5 6 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 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 8 】

[1 - 6 - 3 . 電断処理]

次に、図 2 5 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）中の S 2 7 で行われる電断処理について説明する。図 2 5 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。

【 0 4 2 9 】

メインCPU 2 0 1 は、まず、X I N T 検知フラグがオンであるか否かを判定する（S 6 1 ）。

【 0 4 3 0 】

S 6 1 において X I N T 検知フラグがオンでないと判定された場合（S 6 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 3 1 】

一方、S 6 1 において X I N T 検知フラグがオンであると判定された場合（S 6 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 6 2 に移す。

【 0 4 3 2 】

S 6 2 において、メインCPU 2 0 1 は、チェックサム値の算出処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、S 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 6 3 に移す。

【 0 4 3 3 】

S 6 3 において、メインCPU 2 0 1 は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メインRAM 2 0 3 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RAM 2 0 3 のバックアップ領域に格納される。メインCPU 2 0 1 は、S 6 3 の処理を実行した後、処理を、S 6 4 に移す。

【 0 4 3 4 】

S 6 4 において、メインCPU 2 0 1 は、X I N T 検知フラグのクリア処理を行う。そして、S 6 4 の処理を実行した後、メインCPU 2 0 1 は、RAM アクセス禁止値設定処理を行う（S 6 5 ）を行う。メインCPU 2 0 1 は、S 6 5 の処理を実行した後、処理を、S 6 6 に移す。

【 0 4 3 5 】

S 6 6 において、メインCPU 2 0 1 は、電断まで、CPU リセット待ち処理を繰り返す。

【 0 4 3 6 】

[1 - 6 - 4 . 特別図柄制御処理]

次に、図 2 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 2 6 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。

【 0 4 3 7 】

図 2 6 に示されるように、メインCPU 2 0 1 は、まず、S 7 1 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CPU 2 0 1 は、S 7 1 の処理を実行した後、処理を、S 7 2 に移す。

【 0 4 3 8 】

なお、図示しないが、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 7 1 の処理に先だって、メインRAM 2 0 3 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。

【 0 4 3 9 】

また、同じく図示しないが、メインCPU 2 0 1 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

10

20

30

40

50

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。

【0440】

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。

【0441】

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。

【0442】

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。

【0443】

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。

【0444】

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。

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

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。

【0449】

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。

【0450】

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。

【0451】

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

10

20

30

40

50

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（S 7 5）が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 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。

【 0 4 5 2 】

[1 - 6 - 5 . 特別図柄管理処理]

次に、図 2 7 を参照して、特別図柄制御処理（図 2 6 参照）中の S 7 5 でメイン CPU 2 0 1 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 2 7 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。

【 0 4 5 3 】

なお、制御状態番号が「 0 」の場合（S 7 2 が YES 判定の場合）、特別図柄管理処理は、S 7 3 が YES 判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、S 7 4 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（S 7 2 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。

【 0 4 5 4 】

また、図 2 7 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 CPU 2 0 1 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。

【 0 4 5 5 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する（S 8 1）。

【 0 4 5 6 】

S 8 1 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（S 8 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 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 2 6 参照）に戻す。

【 0 4 5 7 】

一方、S 8 1 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（S 8 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 8 2 に移す。

【 0 4 5 8 】

S 8 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 8 3 に移す。なお、メイン CPU 2 0 1 は、S 8 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 8 3 以降の処理を行う。

【 0 4 5 9 】

S 8 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 8 3 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 2 8 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 CPU 2 0 1 は、処理を、S 8 4 に移す。

【 0 4 6 0 】

S 8 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 8 4 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 2 9 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 CPU 2 0 1 は、処理を、S 8 5 に移す。

【 0 4 6 1 】

S 8 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 8 5 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 3 0 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 CPU 2 0 1 は、処理を、S 8 6 に移す。

【 0 4 6 2 】

S 8 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 8 6 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

10

20

30

40

50

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。

【0463】

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。

【0464】

S88において、メインCPU201は、大当たり終了処理を行う。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。この大当たり終了処理の詳細については、図 42 を参照して後述する。

10

【0465】

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。

【0466】

[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。

【0467】

20

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）。

【0468】

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N O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。

【0469】

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。

【0470】

30

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。

【0471】

S93において、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図 10 参照）を参照し、特別図柄の大当た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たりである場合は大当た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たりが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当た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たりである場合は小当た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、大当たりフラグは大当た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たりが含まれるパチンコ遊技機であれば、小当たりフラグは小当たり遊技状態の開始時にオフにされる。

40

【0472】

特別図柄の当り判定処理（S93参照）では、まず、大当たりであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当た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。

【0473】

50

S 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 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 (S 9 3) 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 1 1 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 C P U 2 0 1 は、S 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 9 5 に移す。

【 0 4 7 4 】

S 9 5 において、メイン C P U 2 0 1 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 1 3 参照) を参照し、特別図柄決定処理 (S 9 4) 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 つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、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 C P U 2 0 1 は、S 9 5 の処理を実行した後、処理を、S 9 6 に移す。

10

【 0 4 7 5 】

S 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 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 1 5 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 (S 9 3) 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 C P U 2 0 1 は、S 9 6 の処理を実行した後、処理を、S 9 7 に移す。

20

【 0 4 7 6 】

S 9 7 において、メイン C P U 2 0 1 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 1 5 参照) を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理 (S 9 6) 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 C P U 2 0 1 は、S 9 7 の処理を実行した後、処理を、S 9 8 に移す。

30

【 0 4 7 7 】

S 9 8 において、メイン C P U 2 0 1 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 2 7 の S 8 4 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 9 8 の処理を実行した後、処理を、S 9 9 に移す。

【 0 4 7 8 】

S 9 9 において、メイン C P U 2 0 1 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 R A M 2 0 3 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 C P U 2 0 1 は、S 9 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 に移す。

40

【 0 4 7 9 】

S 1 0 0 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、S 1 0 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 1 に移す。

【 0 4 8 0 】

50

S 1 0 1において、メインCPU 2 0 1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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【 0 4 8 1 】

なお、メインCPU 2 0 1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（S 1 0 0）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S 1 0 1））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 4 8 2 】

[1 - 6 - 7 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 2 9 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 4 でメインCPU 2 0 1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 2 9 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。

【 0 4 8 3 】

メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S 1 1 1）。

【 0 4 8 4 】

S 1 1 1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（S 1 1 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1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 2 7 参照）に戻す。

【 0 4 8 5 】

一方、S 1 1 1において特別図柄の制御状態番号が「1」とであると判定された場合（S 1 1 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 1 1 2 に移す。

【 0 4 8 6 】

S 1 1 2において、メインCPU 2 0 1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 2 7 の S 8 5 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 3 に移す。

【 0 4 8 7 】

S 1 1 3において、メインCPU 2 0 1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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 4 に移す。

【 0 4 8 8 】

S 1 1 4において、メインCPU 2 0 1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RAM 2 0 3 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CPU 2 0 1は、S 1 1 4 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 2 7 参照）に戻す。

【 0 4 8 9 】

[1 - 6 - 8 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図 3 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 5 でメインCPU 2 0 1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 3 0 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。

【 0 4 9 0 】

10

20

30

40

50

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)。

【0491】

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。

【0492】

一方、S121において特別図柄の制御状態番号が「2」と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。

【0493】

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。

【0494】

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。

【0495】

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

【0496】

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

【0497】

S124において、メインCPU201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU201は、例えば、大入賞口131の開放回数の上限値をセットする処理(S125)、外部端子板184への大当り信号セット処理(S126)、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理(S127)、遊技状態指定パラメータ設定処理(S128)、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理(S129)等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理(S127)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理(図27のS86参照)が行われることとなる。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0498】

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。

【0499】

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。

【0500】

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

10

20

30

40

50

(S 1 2 1 ~ S 1 3 0) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 5 0 1 】

[1 - 6 - 9 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 3 1 を参照して、特別図柄遊技判定処理 (図 3 0 参照) 中の S 1 3 0 でメイン CPU 2 0 1 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 3 1 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。

【 0 5 0 2 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、時短管理処理を行う (S 1 3 1) 。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 3 2 ~ 図 3 9 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 3 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 3 2 に移す。

10

【 0 5 0 3 】

S 1 3 2 において、メイン CPU 2 0 1 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の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 3 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 3 3 に移す。

【 0 5 0 4 】

S 1 3 3 において、メイン CPU 2 0 1 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 CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理 (S 1 3 4) 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 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 1 3 4 の処理後、メイン CPU 2 0 1 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 3 0 参照) に戻す。

20

【 0 5 0 5 】

なお、特別図柄の当り判定処理 (図 2 8 の S 9 3 参照) の結果がハズレである場合、メイン CPU 2 0 1 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。

【 0 5 0 6 】

[1 - 6 - 1 0 . 時短管理処理]

次に、図 3 2 を参照して、メイン CPU 2 0 1 により実行される時短管理処理について説明する。図 3 2 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 3 1 参照) 中の S 1 3 1 でメイン CPU 2 0 1 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。

30

【 0 5 0 7 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、カウンタ更新処理を行う (S 1 4 1) 。このカウンタ更新処理の詳細については、図 3 3 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 4 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 4 2 に移す。

【 0 5 0 8 】

S 1 4 2 において、メイン CPU 2 0 1 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 3 6 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 4 2 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 3 1 参照) に戻す。

40

【 0 5 0 9 】

[1 - 6 - 1 1 . カウンタ更新処理]

次に、図 3 3 を参照して、メイン CPU 2 0 1 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 3 3 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短管理処理 (図 3 2 参照) 中の S 1 4 1 でメイン CPU 2 0 1 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。

【 0 5 1 0 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、時短カウンタ更新処理を行う (S 1 5 1) 。この時短カ

50

ウンタ更新処理の詳細については、図 3 4 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 5 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 5 2 に移す。

【 0 5 1 1 】

S 1 5 2 において、メイン CPU 2 0 1 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 3 5 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 5 2 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 3 2 参照）に戻す。

【 0 5 1 2 】

[1 - 6 - 1 2 . 時短カウンタ更新処理]

次に、図 3 4 を参照して、メイン CPU 2 0 1 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 3 4 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）中の S 1 5 1 でメイン CPU 2 0 1 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。 10

【 0 5 1 3 】

なお、図 3 4 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。

【 0 5 1 4 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいかが否かを判定する（S 1 6 1）。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。 20

【 0 5 1 5 】

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。

【 0 5 1 6 】

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。

【 0 5 1 7 】

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。 30

【 0 5 1 8 】

なお、本実施例では、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを減算し、時短カウンタが 0 になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを加算し、時短カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。また、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを更新（減算又は加算）することに代えて、特別図柄の可変表示の開始時に時短カウンタを更新し、時短カウンタが 0 になったとき（減算方式の場合）又は時短カウンタがセットされた時短回数になったとき（加算方式の場合）に、時短遊技状態を終了するようにしてもよい。 40

【 0 5 1 9 】

S 1 6 1 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（S 1 6 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 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 3 3）に戻す。

【 0 5 2 0 】

一方、S 1 6 1 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（S 1 6 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタから 1 を減算する処理を行う（S 1 6 2）。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 6 3 に移す。

【 0 5 2 1 】

S 1 6 3において、メインCPU 2 0 1は、時短モード = 3 且つ C 時短カウンタが 0 より大きいかが否かを判定する。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 Y E S 判定される。S 1 6 3 が Y E S 判定の場合、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 1 6 4 に移す。

【 0 5 2 2 】

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CPU 2 0 1 によりリセットされる。

【 0 5 2 3 】

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 2 b i t 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。

【 0 5 2 4 】

一方、S 1 6 3 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 (S 1 6 3 が N O 判定の場合)、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 1 6 5 に移す。

【 0 5 2 5 】

S 1 6 4 において、メインCPU 2 0 1 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CPU 2 0 1 は、S 1 6 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 6 5 に移す。

【 0 5 2 6 】

S 1 6 5 において、メインCPU 2 0 1 は、時短モード = 2 且つ B 時短カウンタが 0 より大きいかが否かを判定する。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 Y E S 判定される。S 1 6 5 が Y E S 判定の場合、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 1 6 6 に移す。

【 0 5 2 7 】

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CPU 2 0 1 によりリセットされる。

【 0 5 2 8 】

一方、S 1 6 5 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 (S 1 6 5 が N O 判定の場合)、メインCPU 2 0 1 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 3 3 参照) に戻す。

【 0 5 2 9 】

S 1 6 6 において、メインCPU 2 0 1 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CPU 2 0 1 は、S 1 6 6 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 3 3 参照) に戻す。

【 0 5 3 0 】

なお、図示していないが、S 1 6 4 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、S 1 6 6 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CPU 2 0 1 は、時短モードをオフ (= 0) にセットする。

【 0 5 3 1 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 5 3 2 】

[1 - 6 - 1 3 . 天井カウンタ更新処理]

次に、図 3 5 を参照して、メイン C P U 2 0 1 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 3 8 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）中の S 1 5 2 でメイン C P U 2 0 1 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。

【 0 5 3 3 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、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（S 1 7 1）。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 R A M 2 0 3 に保存される。

【 0 5 3 4 】

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 C P U 2 0 1 が天井値をセットする処理を行うようにしてもよい。

【 0 5 3 5 】

S 1 7 1 において、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（S 1 7 1 が N O 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 C P U 2 0 1 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 3 3 参照）に戻す。

【 0 5 3 6 】

S 1 7 1 において、天井カウント禁止フラグがオフである場合（S 1 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 7 2 に移す。

【 0 5 3 7 】

S 1 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタに 1 を加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 7 2 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 3 3 参照）に戻す。

【 0 5 3 8 】

[1 - 6 - 1 4 . カウンタ判定処理]

次に、図 3 6 を参照して、メイン C P U 2 0 1 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 3 6 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図 3 2 参照）中の S 1 4 2 でメイン C P U 2 0 1 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。

【 0 5 3 9 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短移行判定処理を行う（S 1 8 1）。この時短移行判定処理の詳細については、図 3 7 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 8 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 8 2 に移す。

【 0 5 4 0 】

S 1 8 2 において、メイン C P U 2 0 1 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 3 8 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 8 3 に移す。

【 0 5 4 1 】

S 1 8 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短カウンタが 1 より小さいか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【 0 5 4 2 】

S 1 8 3 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 (S 1 8 3 が N O 判定)、すなわち時短カウンタが 1 以上である場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 8 5 に移す。

【 0 5 4 3 】

一方、S 1 8 3 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 (S 1 8 3 が Y E S 判定)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 8 4 に移す。

【 0 5 4 4 】

S 1 8 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短フラグをオフにする。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 8 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 8 5 に移す。

10

【 0 5 4 5 】

なお、S 1 8 3 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 (S 1 8 3 が Y E S 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 C P U 2 0 1 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、S 1 8 3 が Y E S 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、S 1 8 3 が Y E S 判定された場合に、時短フラグをオフにするだけでなく (S 1 8 4 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

20

【 0 5 4 6 】

S 1 8 5 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、時短移行コマンドの送信予約処理 (S 1 8 6) 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 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 1 8 6 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理 (図 3 2 参照) に戻す。

【 0 5 4 7 】

[1 - 6 - 1 5 . 時短移行判定処理]

30

次に、図 3 7 を参照して、メイン C P U 2 0 1 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 3 7 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) 中の S 1 8 1 でメイン C P U 2 0 1 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。

【 0 5 4 8 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する (S 1 9 1)

【 0 5 4 9 】

S 1 9 1 において、確変フラグがオフでないと判定された場合 (S 1 9 1 が N O 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 C P U 2 0 1 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 3 6 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。

40

【 0 5 5 0 】

一方、S 1 9 1 において、確変フラグがオフであると判定された場合 (S 1 9 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 9 2 に移す。

【 0 5 5 1 】

S 1 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。

【 0 5 5 2 】

50

S 1 9 2 において、天井カウンタが天井値でないと判定された場合 (S 1 9 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 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 3 6 参照) に戻す。

【 0 5 5 3 】

一方、S 1 9 2 において、天井カウンタが天井値であると判定された場合 (S 1 9 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 9 3 に移す。

【 0 5 5 4 】

S 1 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウント禁止フラグをオンにセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 9 4 に移す。

【 0 5 5 5 】

S 1 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、S 1 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 9 6 に移す。

【 0 5 5 6 】

S 1 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタをクリアする。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 6 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 3 6 参照) に戻す。

【 0 5 5 7 】

[1 - 6 - 1 6 , 時短移行処理]

次に、図 3 8 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短移行処理について説明する。図 3 8 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) 中の S 1 8 2 でメイン C P U 2 0 1 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。

【 0 5 5 8 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する (S 2 0 2) 。

【 0 5 5 9 】

S 2 0 2 において、確変フラグがオフでないと判定された場合 (S 2 0 2 が N O 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 C P U 2 0 1 は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 (図 3 6 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。

【 0 5 6 0 】

一方、S 2 0 2 において、確変フラグがオフであると判定された場合 (S 2 0 2 が Y E S 判定)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 0 3 に移す。

【 0 5 6 1 】

S 2 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井フラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 5 6 2 】

S 2 0 3 において、天井フラグがオンでないと判定された場合 (S 2 0 3 が N O 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 C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 に移す。

【 0 5 6 3 】

一方、S 2 0 3 において、天井フラグがオンであると判定された場合 (S 2 0 3 が Y E S 判定)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 0 5 に移す。

【 0 5 6 4 】

S 2 0 5 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、S 2 0 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 に移す。

10

20

30

40

50

【 0 5 6 5 】

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 1 6 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 1 4 6 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 1 7 参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 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 1 9 参照）に示されるとおりである。

【 0 5 6 6 】

S 2 0 6 において、メインCPU 2 0 1 は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。 10

【 0 5 6 7 】

S 2 0 6 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（S 2 0 6 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CPU 2 0 1 は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。

【 0 5 6 8 】

一方、S 2 0 6 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（S 2 0 6 がYES判定）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 2 0 7 に移す。

【 0 5 6 9 】

S 2 0 7 において、メインCPU 2 0 1 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CPU 2 0 1 は、S 2 0 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 に移す。 20

【 0 5 7 0 】

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 1 3 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 1 6 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 1 4 6 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 1 7 参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 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 1 9 参照）に示されるとおりである。 30

【 0 5 7 1 】

S 2 0 8 において、メインCPU 2 0 1 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 3 9 を参照して後述する。メインCPU 2 0 1 は、S 2 0 8 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 3 6 参照）に戻す。

【 0 5 7 2 】

[1 - 6 - 1 7 . 時短設定処理]

次に、図 3 9 を参照して、メインCPU 2 0 1 により実行される時短設定処理について説明する。図 3 9 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図 3 8 参照）中のS 2 0 8 でメインCPU 2 0 1 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。 40

【 0 5 7 3 】

メインCPU 2 0 1 は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（S 2 1 1 ）。

【 0 5 7 4 】

S 2 1 1 において、時短フラグがオンであると判定された場合（S 2 1 1 がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 2 1 2 に移す。

【 0 5 7 5 】

S 2 1 1 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 50

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。

【0576】

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。

10

【0577】

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。

【0578】

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。

20

【0579】

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。

【0580】

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。

【0581】

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。

30

【0582】

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。

40

【0583】

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

50

確率、普通図柄の可変表示時間、またはノおよび普通電動役物 1 4 6 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。

【0584】

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（S 2 1 3）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。

10

【0585】

S 2 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短態様設定処理を行う。この処理は、S 2 1 1 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（S 2 0 5）または C 時短制御態様決定処理（S 2 0 7）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 CPU 2 0 1 は、S 2 1 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 5 に移す。

20

【0586】

S 2 1 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグをオンにセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 2 1 5 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 3 8）に戻す。

【0587】

このように、図 3 2 ~ 図 3 9 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 CPU 2 0 1 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 CPU 2 0 1 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。

30

【0588】

また、図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した上述の時短管理処理では、メイン CPU 2 0 1 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 6 0 0 0 0 0 m s e c 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

40

50

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。

【0589】

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。

10

【0590】

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、天井カウンタ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。

20

【0591】

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た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たり確率が319分の1(設定値1の場合)であるから、天井値は、 $319 \times 2.5 \sim 319 \times 3.0$ (倍)の範囲内であることが好ましい。

【0592】

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た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たり確率の分母に規定数を乗じた値まで(例えば大当たり確率の分母の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たり確率が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。

30

【0593】

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といった大当た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たり確率(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、大当たり確率(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。

40

【0594】

[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

50

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。

10

【0595】

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。

【0596】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、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。

【0597】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理を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。

20

【0598】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理を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。

【0599】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理を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。

30

【0600】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、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。

【0601】

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。

【0602】

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。

40

【0603】

[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。

【0604】

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)。

50

【 0 6 0 5 】

S 2 5 1 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 (S 2 5 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 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 2 7 参照) に戻す。

【 0 6 0 6 】

一方、S 2 5 1 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 (S 2 5 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 5 2 に移す。

【 0 6 0 7 】

S 2 5 2 において、メイン C P U 2 0 1 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 R A M 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 5 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 3 に移す。 10

【 0 6 0 8 】

S 2 5 3 において、メイン C P U 2 0 1 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。

【 0 6 0 9 】

S 2 5 3 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 (S 2 5 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 5 4 に移す。一方、S 2 5 3 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 (S 2 5 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 5 7 に移す。 20

【 0 6 1 0 】

S 2 5 4 において、メイン C P U 2 0 1 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 (S 2 5 4) 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 2 7 の S 8 8 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 5 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 5 に移す。

【 0 6 1 1 】

S 2 5 5 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う (S 2 5 6)。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 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 2 5 6 の処理後、メイン C P U 2 0 1 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 2 7 参照) に戻す。 30

【 0 6 1 2 】

S 2 5 7 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、S 2 5 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 8 に移す。

【 0 6 1 3 】

S 2 5 8 において、メイン C P U 2 0 1 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 1 3 1 の開放回数、大入賞口 1 3 1 の最大開放時間、大入賞口 1 3 1 への最大入賞個数、大入賞口 1 3 1 への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口 1 3 1 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 C P U 2 0 1 は、S 2 5 8 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 9 に移す。 40

【 0 6 1 4 】

S 2 5 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口 1 3 1 の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 5 9 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 0 に移す。 50

【 0 6 1 5 】

S 2 6 0 において、メイン C P U 2 0 1 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（ S 2 6 0 ）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 2 7 の S 8 7 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 1 に移す。

【 0 6 1 6 】

S 2 6 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 2 に移す。

【 0 6 1 7 】

S 2 6 2 において、メイン C P U 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 2 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 2 7 参照）に戻す。

【 0 6 1 8 】

[1 - 7 - 1 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 4 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 7 でメイン C P U 2 0 1 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 4 1 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。

【 0 6 1 9 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 4 」であるか否かを判定する（ S 2 7 1 ）。

【 0 6 2 0 】

S 2 7 1 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（ S 2 7 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 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 2 7 参照）に戻す。

【 0 6 2 1 】

一方、S 2 7 1 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（ S 2 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 2 に移す。

【 0 6 2 2 】

S 2 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 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 1 3 1 への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ 1 3 2（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 1 3 2 により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 0 6 2 3 】

S 2 7 2 において、大入賞口 1 3 1 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（ S 2 7 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 3 に移す。

【 0 6 2 4 】

一方、S 2 7 2 において、大入賞口 1 3 1 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（ S 2 7 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 4 に移す。

【 0 6 2 5 】

S 2 7 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 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 4 0 の S 2 5 8 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。

【 0 6 2 6 】

S 2 7 3 において大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過していないと判定された場合（

10

20

30

40

50

S 2 7 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 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 2 7 参照)に戻す。

【 0 6 2 7 】

一方、S 2 7 3 において大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過していると判定された場合(S 2 7 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 4 に移す。

【 0 6 2 8 】

S 2 7 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 の閉鎖設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 5 に移す。

【 0 6 2 9 】

S 2 7 5 において、メイン C P U 2 0 1 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(S 2 7 5)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 2 7 の S 8 6 参照)が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 6 に移す。

【 0 6 3 0 】

S 2 7 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 7 に移す。

【 0 6 3 1 】

S 2 7 7 において、メイン C P U 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照)において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 2 7 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 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 2 7 参照)に戻す。

【 0 6 3 2 】

[1 - 7 - 2 . 大当り終了処理]

次に、図 4 2 を参照して、特別図柄管理処理(図 2 7 参照)中の S 8 8 でメイン C P U 2 0 1 により実行される大当り終了処理について説明する。図 4 2 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。

【 0 6 3 3 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する(S 2 8 1)。

【 0 6 3 4 】

S 2 8 1 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(S 2 8 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、大当り終了処理を終了し、特別図柄管理処理(図 2 7 参照)に戻す。

【 0 6 3 5 】

S 2 8 1 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(S 2 8 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 8 2 に移す。

【 0 6 3 6 】

S 2 8 2 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、S 2 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 8 3 に移す。

【 0 6 3 7 】

S 2 8 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1 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 C P U 2 0 1 は、S 2 8 3 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 2 7 参照)に戻す。

【 0 6 3 8 】

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。

【0639】

[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。

【0640】

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。

【0641】

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）。

【0642】

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。

【0643】

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。

【0644】

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。

【0645】

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。

【0646】

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。

【0647】

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

【0648】

10

20

30

40

50

S 2 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物開放処理を行う。この S 2 9 6 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 1 4 6 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 C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 7 に移す。

【 0 6 4 9 】

S 2 9 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り終了処理を行う。この S 2 9 7 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 C P U 2 0 1 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 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

10

【 0 6 5 0 】

なお、本実施例では、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるように、普通図柄の当り判定用乱数を例えば 0 ~ 9 9 の範囲（幅）で発生させ、例えば 0 ~ 7 9 を普通図柄当り判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当り確率は、普通図柄の当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では 1 0 0 分の 8 0 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 6 0 0 0 0 0 m s e c 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 1 0 0 0 m s e c 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 1 4 0 への遊技球の入賞頻度が高められる。

20

【 0 6 5 1 】

[1 - 7 - 4 . 外部マスカブル割込処理]

次に、図 4 4 を参照して、メイン C P U 2 0 1 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 4 4 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。

【 0 6 5 2 】

30

メイン C P U 2 0 1 は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（S 3 0 1）。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 0 2 に移す。

【 0 6 5 3 】

S 3 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 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 C P U 2 0 1 は、S 3 0 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 0 3 に移す。

【 0 6 5 4 】

40

S 3 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、電断検知であるか否かを判定する。

【 0 6 5 5 】

S 3 0 3 において電断検知でないと判定された場合（S 3 0 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 5 に移す。一方、S 3 0 3 において電断検知であると判定された場合（S 3 0 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 4 に移す。

【 0 6 5 6 】

S 3 0 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、X I N T 検知フラグをセット（オンに）する。X I N T 検知フラグは電断することを示すフラグであり、X I N T 検知フラグの値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内の X I N T 検知フラグ領域に格納される。メイン C P

50

U 2 0 1 は、S 3 0 4 の処理を実行した後、処理を、S 3 0 5 に移す。

【 0 6 5 7 】

S 3 0 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 5 の処理を実行した後、処理を、S 3 0 6 に移す。

【 0 6 5 8 】

S 3 0 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メイン C P U 2 0 1 は、外部マスカブル割込処理を終了する。

【 0 6 5 9 】

[1 - 7 - 5 . システムタイマ割込処理]

次に、図 4 5 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により、例えば 2 m s e c 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 4 5 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。

【 0 6 6 0 】

メイン C P U 2 0 1 は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う (S 3 1 1) 。

【 0 6 6 1 】

次いで、メイン C P U 2 0 1 は、X I N T 検知フラグがオフであるか否かを判定する (S 3 1 2) 。X I N T 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 (S 3 1 2 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 2 6 に移す。一方、X I N T 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 (S 3 1 2 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 1 3 に移す。

【 0 6 6 2 】

S 3 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は割込許可処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の入力ポートの状態の読込処理を行い (S 3 1 4) 、処理を、S 3 1 5 に移す。

【 0 6 6 3 】

S 3 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 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 R A M 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 R A M 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。

【 0 6 6 4 】

なお、起動制御フラグは、電源投入時における設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 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 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 の両方がオフであれば電断復帰、設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 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 1 7 6 がオフ且つ設定キー 1 7 4 がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 がオン且つ設定キー 1 7 4 がオフであれば R A M クリアと判定される。

【 0 6 6 5 】

S 3 1 5 において遊技許可状態でないと判定された場合 (S 3 1 5 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、設定制御処理を行う (S 3 1 6) 。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 2 m s e c 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 (S 3 1 6) を実行した後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 2 6 に移す。なお、S 3 1 6 の設定制御処理の詳細については、図 4 6 を参照して後述する。

【 0 6 6 6 】

10

20

30

40

50

なお、遊技許可状態でない場合（S 3 1 5 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 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 1 7 4、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置 8 2 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。

【 0 6 6 7 】

一方、S 3 1 5 において遊技許可状態であると判定された場合（S 3 1 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 1 7 に移す。

【 0 6 6 8 】

S 3 1 7 において、メイン C P U 2 0 1 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 2 0 ~ 図 2 3 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 R A M 2 0 3 の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 7 の処理を実行した後、処理を、S 3 1 8 に移す。

10

【 0 6 6 9 】

S 3 1 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 8 の処理を実行した後、処理を、S 3 1 9 に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば 2 m s e c）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 R A M 2 0 3 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。

【 0 6 7 0 】

S 3 1 9 において、メイン C P U 2 0 1 は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当た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 2 m s e c）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 C P U 2 0 1 は、S 3 1 9 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 0 に移す。

20

【 0 6 7 1 】

S 3 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 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 5 1 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 0 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 1 に移す。

【 0 6 7 2 】

S 3 2 1 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、S 3 2 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 2 に移す。

30

【 0 6 7 3 】

S 3 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 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 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 3 に移す。

【 0 6 7 4 】

S 3 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、レジスタ退避処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 4 に移す。

40

【 0 6 7 5 】

S 3 2 4 において、メイン C P U 2 0 1 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 1 7 0（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 R A M 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 C P U 2 0 1 は、S 3 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 5 に移す。

【 0 6 7 6 】

S 3 2 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 3 で退避させたレジスタの復帰処理

50

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。

【0677】

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。

【0678】

[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。

【0679】

図46に示されるように、メインCPU201は、まず、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)。

【0680】

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。

【0681】

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。

【0682】

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。

【0683】

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。

【0684】

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。

【0685】

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。

【0686】

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。

【0687】

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。

10

20

30

40

50

【 0 6 8 8 】

[1 - 7 - 7 . 設定変更処理]

次に、図 4 7 を参照して、設定制御処理（図 4 6 参照）中の S 3 3 2 で行われる設定変更処理について説明する。なお、図 4 7 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。

【 0 6 8 9 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されたか否かを判定する（S 3 4 1）。この処理は、I / O ポート 2 0 5 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。

【 0 6 9 0 】

S 3 4 1 においてバックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されていないと判定された場合（S 3 4 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 4 3 に移す。一方、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されたと判定された場合（S 3 4 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 3 4 2 に移す。

【 0 6 9 1 】

S 3 4 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、設定値の範囲内更新処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 4 3 に移す。

【 0 6 9 2 】

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 1 7 6 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。

【 0 6 9 3 】

S 3 4 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する（S 3 4 3）。

【 0 6 9 4 】

S 3 4 3 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合（S 3 4 3 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。一方、S 3 4 3 において設定キー 1 7 4 がオフにされたと判定された場合（S 3 4 3 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 3 4 4 に移す。

【 0 6 9 5 】

S 3 4 4 において、メイン CPU 2 0 1 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 4 9 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（S 3 4 4）の実行後、メイン CPU 2 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【 0 6 9 6 】

[1 - 7 - 8 . 設定確認処理]

次に、図 4 8 を参照して、設定制御処理（図 4 6 参照）中の S 3 3 4 で行われる設定確認処理について説明する。なお、図 4 8 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。

【 0 6 9 7 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する（S 3 5 1）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図 4 7 参照）中の S 3 4 3 の処理と同様にして行われる。

【 0 6 9 8 】

S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合（S 3 5 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

10

20

30

40

50

【 0 6 9 9 】

一方、S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされたと判定された場合（S 3 5 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を行う（S 3 5 2）。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 5 0 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（S 3 5 2）の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【 0 7 0 0 】

[1 - 7 - 9 . 第 1 通常遊技前処理]

次に、図 4 9 を参照して、設定変更処理（図 4 7 参照）中の S 3 4 4 で行われる第 1 通常遊技前処理について説明する。図 4 9 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 2 4 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 R A M クリア時の初期設定処理としても行われる。

【 0 7 0 1 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、初期化時 R A M 設定処理を行う（S 3 6 1）。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 R A M 2 0 3 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 4 5 の S 3 2 4 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 R A M 2 0 3 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 R A M 設定処理（S 3 6 1）の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 6 2 に移す。

【 0 7 0 2 】

S 3 6 2 において、メイン C P U 2 0 1 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 4 6 参照）中の演出制御コマンド送信処理（S 3 3 6）においてサブ制御回路 3 0 0 に送信される。S 3 6 2 の処理を実行すると、メイン C P U 2 0 1 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。

【 0 7 0 3 】

[1 - 7 - 1 0 . 第 2 通常遊技前処理]

次に、図 5 0 を参照して、設定確認処理（図 4 8 参照）中の S 3 5 2 で行われる第 2 通常遊技前処理について説明する。図 5 0 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 2 4 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。

【 0 7 0 4 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、電断復帰時 R A M 設定処理を行う（S 3 7 1）。この処理では、例えば、メイン R A M 2 0 3 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 R A M 2 0 3 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 R A M 2 0 3 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 C P U 2 0 1 は、電断復帰時 R A M 設定処理（S 3 7 1）の実行後、処理を、S 3 7 2 に移す。

【 0 7 0 5 】

10

20

30

40

50

S 3 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 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 R A M 2 0 3 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。

【 0 7 0 6 】

S 3 7 2 において確変フラグがオンでないと判定された場合 (S 3 7 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 7 4 に移す。

【 0 7 0 7 】

一方、S 3 7 2 において確変フラグがオンであると判定された場合 (S 3 7 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 7 3 に移す。

【 0 7 0 8 】

S 3 7 3 において、メイン C P U 2 0 1 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 C P U 2 0 1 は、例えば確変報知 L E D (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 C P U 2 0 1 は、S 3 7 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 7 4 に移す。

【 0 7 0 9 】

S 3 7 4 において、メイン C P U 2 0 1 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 4 6 参照) 中の演出制御コマンド送信処理 (S 3 3 6) においてサブ制御回路 3 0 0 に送信される。S 3 7 4 の処理を実行すると、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を終了する。

【 0 7 1 0 】

[1 - 7 - 1 1 . スイッチ入力検出処理]

図 5 1 は、メイン C P U 2 0 1 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 5 1 に示すように、メイン C P U 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を実行する (S 3 8 1)。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 8 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 2 に移す。始動口入賞検出処理については、図 5 2 を参照して後述する。

【 0 7 1 1 】

次に、メイン C P U 2 0 1 は、一般入賞口通過検出処理を行う (S 3 8 2)。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口 1 2 2 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 C P U 2 0 1 は、S 3 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 3 に移す。

【 0 7 1 2 】

次に、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口通過検出処理を行う (S 3 8 3)。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口 1 3 1 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 C P U 2 0 1 は、S 3 8 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 4 に移す。

【 0 7 1 3 】

次に、メイン C P U 2 0 1 は、球通過検出処理を行う (S 3 8 4)。球通過検出処理では、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ 1 2 7 に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値 (普通図柄の当り判定用乱数値等) を抽出する。なお、メイン R A M 2 0 3 は、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて抽出された各種乱数値 (普通図柄の当り判定用乱数値等) を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する普通図柄始動記憶領域 (1) ~ 普通図柄始動記憶領域 (4) を有する。そして、球通過検出処理では、普通図柄始動記憶領域 (1) ~ 普通図柄始動記憶領域 (4) に空き領域があるか否か、すなわち、通過ゲート 1 2 6 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 C P U 2 0 1 は、スイッチ入力検出処理を終了する。

【 0 7 1 4 】

[1 - 7 - 1 2 . 始動口入賞検出処理]

10

20

30

40

50

図 5 2 は、メイン CPU 2 0 1 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。

【 0 7 1 5 】

図 5 2 に示すように、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したか否かを判定する (S 3 9 1) 。

【 0 7 1 6 】

第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出していないと判定された場合 (S 3 9 1 が N O 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 3 9 8 に移す。

【 0 7 1 7 】

一方、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したと判定された場合 (S 3 9 1 が Y E S 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 3 9 2 に移す。

【 0 7 1 8 】

S 3 9 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、各種乱数値 (例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等) を抽出するとともに、第 1 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、 S 3 9 2 の処理を実行した後、処理を、 S 3 9 3 に移す。

【 0 7 1 9 】

S 3 9 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 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 RAM 2 0 3 は、第 1 始動口 1 2 0 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 RAM 2 0 3 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。

【 0 7 2 0 】

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 (S 3 9 3 が N O 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 3 9 8 に移す。

【 0 7 2 1 】

一方、第 1 特別図柄の保留個数が 4 個未満である場合 (S 3 9 3 が Y E S 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 3 9 4 に移す。

【 0 7 2 2 】

S 3 9 4 において、メイン CPU 2 0 1 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 CPU 2 0 1 は、 S 3 9 4 の処理を実行した後、処理を、 S 3 9 5 に移す。

【 0 7 2 3 】

S 3 9 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 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 RAM 2 0 3 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 CPU 2 0 1 は、 S 3 9 5 の処理を実行した後、処理を、 S 3 9 6 に移す。

【 0 7 2 4 】

S 3 9 6 において、メイン CPU 2 0 1 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 2 8 の S 9 3 参照) に先だって、 S 3 9 2 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。

【 0 7 2 5 】

なお、先読み判定処理は、 S 3 9 2 で乱数値を抽出してから特別図柄の当り判定処理が

10

20

30

40

50

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。

【0726】

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。

10

【0727】

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。

【0728】

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。

【0729】

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。

20

【0730】

S399において、メインCPU201は、各種乱数値（例えば、第2特別図柄の大当たり判定用乱数値、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。

【0731】

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。

30

【0732】

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。

【0733】

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。

40

【0734】

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。

【0735】

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。

【0736】

50

S 4 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口 1 4 0 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 R A M 2 0 3 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 C P U 2 0 1 は、S 4 0 2 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 3 に移す。

【 0 7 3 7 】

S 4 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う (S 4 0 3) 。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 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 3 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 5 1 参照) に戻す。

10

【 0 7 3 8 】

[1 - 8 . サブ制御処理]

次に、図 5 3 を参照して、サブ制御回路 3 0 0 のサブ C P U 3 0 1 により実行される各種処理の内容について説明する。

【 0 7 3 9 】

図 5 3 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。

20

【 0 7 4 0 】

図 5 3 に示すように、サブ C P U 3 0 1 は、先ず、初期化処理を行う (S 5 0 1) 。この初期化処理では、例えば、R A M 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 C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 2 に移す。

【 0 7 4 1 】

なお、上述の初期化処理 (S 5 0 1) 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 S 5 0 2 ~ S 5 0 8 の処理が繰り返し実行される。

30

【 0 7 4 2 】

S 5 0 2 において、サブ C P U 3 0 1 は、コマンド入力ポート 3 0 8 (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 3 0 8 にセットされている主制御回路 2 0 0 (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 C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 3 に移す。

【 0 7 4 3 】

S 5 0 3 において、サブ C P U 3 0 1 は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S 5 0 2 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 C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 4 に移す。

【 0 7 4 4 】

S 5 0 4 において、サブ C P U 3 0 1 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 C P U 2 0 1 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 3 2 (図 6 参照) から出力される音演出の態様等が決定される。

40

【 0 7 4 5 】

演出態様決定処理 (S 5 0 4) において、サブ C P U 3 0 1 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 C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 5 に移す。

50

【 0 7 4 6 】

S 5 0 5 において、サブ C P U 3 0 1 は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4（図 6 参照）に送信する。表示制御回路 3 0 4 は、サブ C P U 3 0 1 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 C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 6 に移す。

【 0 7 4 7 】

S 5 0 6 において、サブ C P U 3 0 1 は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、サウンドリクエストを音声制御回路 3 0 5（図 6 参照）に送信する。音声制御回路 3 0 5 は、サブ C P U 3 0 1 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 3 2 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 C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 7 に移す。

【 0 7 4 8 】

S 5 0 7 において、サブ C P U 3 0 1 は、LED 制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、LED リクエストを LED 制御回路 3 0 6（図 6 参照）に送信する。LED 制御回路 3 0 6 は、サブ C P U 3 0 1 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 4 6 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 C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 8 に移す。

【 0 7 4 9 】

S 5 0 8 において、サブ C P U 3 0 1 は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、役物リクエストを役物制御回路 3 0 7（図 6 参照）に送信する。役物制御回路 3 0 7 は、サブ C P U 3 0 1 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 5 8 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 C P U 3 0 1 は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【 0 7 5 0 】

[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 3 0 0（より詳しくはサブ C P U 3 0 1）は、主制御回路 2 0 0 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 5 3 の S 5 0 4 を参照）を行う。

【 0 7 5 1 】

サブ C P U 3 0 1 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。

【 0 7 5 2 】

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 C P U 3 0 1 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。

【 0 7 5 3 】

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。

【 0 7 5 4 】

サブ変動演出パターンには、例えば後述の図 5 4 に示されるように、時短当り系リーチ

10

20

30

40

50

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 S 93 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。

【0755】

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 CPU 301 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。

10

【0756】

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 CPU 301 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。

【0757】

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。

20

【0758】

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。

【0759】

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 S 3006 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 S 3008、S 3009 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。

30

【0760】

40

[1-9-1. サブ変動演出パターン決定処理]

まず、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 ROM 302 に記憶されている。なお、プログラム ROM 302 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。

【0761】

サブ CPU 301 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

50

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 5 4 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。

【0762】

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 1 5 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 1 5 の「先読みフラグ」の欄、図 5 4、および後述の図 5 5 を参照）。

10

【0763】

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 1 5 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 1 5 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

20

【0764】

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 1 5 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 1 5 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

30

【0765】

このように、サブ CPU 301 は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図 5 4 参照）を参照し、メイン CPU 201 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 CPU 301 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。

40

【0766】

[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。

【0767】

なお、ワーク RAM 303（図 6 参照）には、メイン RAM 203 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

50

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。

【0768】

10

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。

【0769】

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。

20

【0770】

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。

【0771】

[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。

30

【0772】

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。

【0773】

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。

40

【0774】

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。

【0775】

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

50

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。

【0776】

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。

【0777】

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。

【0778】

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。

【0779】

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。

【0780】

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。

【0781】

また、図56の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値1とに対応して示される「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。

【0782】

また、図56の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値1とに対応して示される「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。

【0783】

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。

【0784】

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

10

20

30

40

50

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。

【0785】

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。

【0786】

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」）。

【0787】

このように、サブ CPU 301 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（SASP T 番号）を決定する。そして、サブ CPU 301 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（SASP T 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（SASP 演出パターン）を決定する。

【0788】

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 CPU 301 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る興味を高めることが可能となる。

【0789】

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

10

20

30

40

50

場合、サブCPU301により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のへ)～ち)の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。

へ) 保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターンA。
ト) 保留された時点では他の先読み演出形態(例えば、「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。

10

【0790】

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。

【0791】

20

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。

【0792】

[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。

【0793】

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。

30

【0794】

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。

【0795】

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。

40

【0796】

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。

【0797】

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

50

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。

【0798】

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。

10

【0799】

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。

【0800】

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。

20

【0801】

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。

【0802】

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。

30

【0803】

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。

40

【0804】

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。

【0805】

50

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に基づいて、先読み期待値演出パターンを決定する。

【0806】

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。

【0807】

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。

【0808】

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。

【0809】

[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。

【0810】

サブCPU301は、まず、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）。

【0811】

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。

【0812】

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。

【0813】

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。

【0814】

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。

【0815】

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。

【0816】

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。

【0817】

10

20

30

40

50

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（S 3 0 0 3 が N O 判定の場合）、サブ C P U 3 0 1 は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【 0 8 1 8 】

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（S 3 0 0 3 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 3 0 0 4 に移す。

【 0 8 1 9 】

S 3 0 0 4 において、サブ C P U 3 0 1 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 ）より大きいかな否かを判定する。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 C P U 3 0 1 は、この処理を実行した後、処理を、S 3 0 0 5 に移す。

10

【 0 8 2 0 】

なお、本実施例では、S 3 0 0 4 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な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（S 3 0 0 3 が Y E S 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な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 C P U 2 0 1 から情報をコマンドとして受信してもよいし、メイン C P U 2 0 1 とは別にサブ C P U 3 0 1 が管理してもよい。

20

【 0 8 2 1 】

S 3 0 0 5 において、サブ C P U 3 0 1 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 5 5 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 C P U 3 0 1 は、この処理を実行した後、処理を、S 3 0 0 6 に移す。

【 0 8 2 2 】

S 3 0 0 6 において、サブ C P U 3 0 1 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 5 6 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 C P U 3 0 1 は、この処理を実行した後、処理を、S 3 0 0 7 に移す。

30

【 0 8 2 3 】

S 3 0 0 7 において、サブ C P U 3 0 1 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」であるかな否かを判定する。この処理では、メイン C P U 2 0 1 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 Y E S 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 C P U 2 0 1 からサブ C P U 3 0 1 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。

【 0 8 2 4 】

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（S 3 0 0 7 が Y E S 判定）、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 3 0 0 8 に移す。

【 0 8 2 5 】

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（S 3 0 0 7 が N O 判定）、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 3 0 0 9 に移す。

40

【 0 8 2 6 】

S 3 0 0 8 において、サブ C P U 3 0 1 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 5 7 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 C P U 3 0 1 は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【 0 8 2 7 】

また、S 3 0 0 9 において、サブ C P U 3 0 1 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 5 8 の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）

50

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。

【0828】

[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味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。

10

【0829】

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。

【0830】

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、興味を高めることが可能となる。

20

【0831】

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、興味を高めることが可能となる。

30

【0832】

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。

40

【0833】

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。

【0834】

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

50

～図 5 6 を参照すると分かるように、サブ CPU 3 0 1 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 CPU 3 0 1 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。

【 0 8 3 5 】

また、本実施例において、サブ CPU 3 0 1 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 CPU 3 0 1 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。

10

【 0 8 3 6 】

また、先読み大当り演出パターン（例えば、図 5 6 に示される先読み当り種別演出パターン（S A S 演出パターン）「 3 7 H 」）と、先読み時短当り演出パターン（例えば、図 5 6 に示される先読み当り種別演出パターン「 2 9 H 」）と、先読み共通当り演出パターン（例えば、図 5 6 に示される先読み演出パターン（S A S 演出パターン）「 2 7 H 」）とのいずれが実行された場合であっても、サブ CPU 3 0 1 は、サブ変動演出パターンとして共通リーチ（例えば、図 5 5 に示されるサブ変動演出パターン「 0 A H 」、「 0 B H 」）を実行するようにしてもよい。

【 0 8 3 7 】

20

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。

【 0 8 3 8 】

また、図 1 5 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変動表示（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。

30

【 0 8 3 9 】

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（S 3 0 0 2 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 CPU 3 0 1 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。

40

【 0 8 4 0 】

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変動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 5 6 の先読み当り種別演出パターン「 1 7 H 」）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

50

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。

【 0 8 4 1 】

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。

【 0 8 4 2 】

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 5 6 の先読み当り種別演出パターン「 5 3 H 」）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。

10

【 0 8 4 3 】

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 5 6 の先読み当り種別演出パターン「 0 5 H 」）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。

【 0 8 4 4 】

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。

20

【 0 8 4 5 】

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。

30

【 0 8 4 6 】

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 1 2 0 に入賞して始動情報が保留された場合、サブ C P U 3 0 1 は、この保留について先読み演出を実行しない。

【 0 8 4 7 】

また、本実施例において、サブ C P U 3 0 1 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 C P U 2 0 1 により行われた先読み判定により「時短当り」と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 C P U 3 0 1 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 C P U 3 0 1 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 C P U 3 0 1 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。

40

【 0 8 4 8 】

50

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CPU 201により行われた先読み判定により「時短当り」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CPU 201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CPU 201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。

【0849】

10

[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CPU 301は、メインCPU 201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。

【0850】

[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。

20

【0851】

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。

【0852】

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。

30

【0853】

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CPU 301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CPU 301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。

40

【0854】

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。

【0855】

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。

50

【 0 8 5 6 】

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。

【 0 8 5 7 】

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。

【 0 8 5 8 】

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。

【 0 8 5 9 】

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。

【 0 8 6 0 】

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。

【 0 8 6 1 】

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。

【 0 8 6 2 】

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。

【 0 8 6 3 】

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。

【 0 8 6 4 】

[1 - 1 0 - 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。

【 0 8 6 5 】

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。

【 0 8 6 6 】

10

20

30

40

50

図 6 1 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 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 4 1 4 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。

【 0 8 6 7 】

図 6 1 (b) では、図 6 1 (a) に示される状態から、第 4 保留領域 4 1 4 に保留画像が新たに表示されている。サブ C P U 3 0 1 は、上述したとおり、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 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。

【 0 8 6 8 】

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。 10

【 0 8 6 9 】

本実施例では、図 6 1 (b) において、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 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 4 1 4 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。

【 0 8 7 0 】

図 6 1 (c) は、図 6 1 (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 6 1 (b) において第 4 保留領域 4 1 4 に表示されていた保留画像の形状が、第 3 保留領域 4 1 3 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。 20

【 0 8 7 1 】

図 6 1 (d) は、図 6 1 (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 6 1 (c) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形状が、第 2 保留領域 4 1 2 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。

【 0 8 7 2 】

図 6 1 (e) は、図 6 1 (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 6 1 (d) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形状が、第 1 保留領域 4 1 1 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。 30

【 0 8 7 3 】

図 6 1 (f) は、図 6 1 (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 6 1 (e) において第 1 保留領域 4 1 1 に表示されていた保留画像の形状が、第 0 領域 4 1 0 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。

【 0 8 7 4 】

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。

【 0 8 7 5 】

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。 40

【 0 8 7 6 】

また、図 6 1 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 C P U 3 0 1 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。 50

- ・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。

【 0 8 7 7 】

[1 - 1 0 - 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 6 2 を参照して説明する。

【 0 8 7 8 】

図 6 2 (a) ~ 図 6 2 (d) は、表示装置 7 の表示領域 7 a 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 6 2 (a) ~ 図 6 2 (d) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 1 5 H 」、「 3 5 H 」、「 5 1 H 」、または「 7 1 H 」に相当し、図 6 2 (a) ~ 図 6 2 (d) に示される先読み期待値演出パターンは、図 5 7 の「 4 3 H 」に相当する。

10

【 0 8 7 9 】

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。

20

【 0 8 8 0 】

図 6 2 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 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 4 1 3 および第 4 保留領域 4 1 4 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。

【 0 8 8 1 】

図 6 2 (b) では、図 6 2 (a) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。サブ C P U 3 0 1 は、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 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。

30

【 0 8 8 2 】

本実施例では、図 6 2 (b) において、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 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 4 1 3 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。

【 0 8 8 3 】

図 6 2 (c) は、図 6 2 (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 6 2 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形態が、第 2 保留領域 4 1 2 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。

40

【 0 8 8 4 】

図 6 2 (d) は、図 6 2 (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 6 2 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 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。

【 0 8 8 5 】

すなわち、図 6 2 (b) および図 6 2 (c) に示される先読み演出は、保留画像の形態

50

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 6 2 (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。

【0886】

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、興味を高めることが可能となる。

10

【0887】

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。

20

【0888】

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。

【0889】

また、図 6 2 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 CPU 3 0 1 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。

30

- ・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、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【0890】

[1 - 1 0 - 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、興味を向上することができる。

40

【0891】

図 6 3 (a) ~ 図 6 3 (d) は、表示装置 7 の表示領域 7 a 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 6 3 (a) ~ 図 6 3 (d) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「15H」、「35H」、「51H」、または「71H」に相当し、図 6 3 (a) ~ 図 6 3 (d) に示される先読み期待値演出パターン

50

は、図 5 7 または図 5 8 の「3 1 H」に相当する。

【0 8 9 2】

また、図 6 4 (a) ~ 図 6 4 (d) は、表示装置 7 の表示領域 7 a 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 6 4 (a) ~ 図 6 4 (d) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「0 7 H」、「2 7 H」、「4 3 H」、または「6 3 H」に相当し、図 6 4 (a) ~ 図 6 4 (d) に示される先読み期待値演出パターンは、図 5 7 または図 5 8 の「3 1 H」に相当する。

【0 8 9 3】

図 6 3 (a) および図 6 4 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 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 4 1 3 および第 4 保留領域 4 1 4 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。 10

【0 8 9 4】

図 6 3 (b) では、図 6 3 (a) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。

【0 8 9 5】

同様に、図 6 4 (b) では、図 6 4 (a) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。

【0 8 9 6】

図 6 3 (b) および図 6 4 (b) でのいずれにおいても、第 3 保留領域 4 1 3 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。 20

【0 8 9 7】

図 6 3 (c) は、図 6 3 (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 6 3 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 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 4 1 2 にシフトされていることを示す画像である。

【0 8 9 8】

同様に、図 6 4 (c) は、図 6 4 (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 6 4 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 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 4 1 2 にシフトされていることを示す画像である。 30

【0 8 9 9】

図 6 3 (d) は、図 6 3 (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 6 3 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 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。

【0 9 0 0】

一方、図 6 4 (d) は、図 6 4 (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 6 4 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 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。 40

【0 9 0 1】

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、興味を高めることが可能となる。

【0 9 0 2】

[1 - 1 1 . 機外に出力される信号]

次に、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) から第 1 のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホー 50

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。

【0903】

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。

10

【0904】

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。

20

【0905】

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 120 msec 出力される。

【0906】

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。

【0907】

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。

30

【0908】

そして、メイン CPU 201 (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 120 msec 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 CPU 201 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 120 msec 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 120 msec 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。

40

【0909】

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。

【0910】

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

50

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。

【0911】

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。

【0912】

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。

【0913】

メイン CPU 201（図 6 参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブ CPU 301（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 CPU 301 は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。

【0914】

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 CPU 201 およびサブ CPU 301（いずれも図 6 参照）による制御について簡単に説明する。

【0915】

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 CPU 201（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 CPU 301（図 6 参照）に送信する。

【0916】

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。

【0917】

サブ CPU 301（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から例えばピ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。

【0918】

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。

【0919】

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。

【0920】

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○で示し、出力されない信号を×で示す。

【0921】

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。

【0922】

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。

【0923】

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。

【0924】

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

10

20

30

40

50

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。

【0925】

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。

10

【0926】

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。

20

【0927】

[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氣的構成についても、第1のパチンコ遊技機と異なる点がある。

【0928】

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。

30

【0929】

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。

40

【0930】

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

【0931】

[2-1. 遊技盤ユニット]

50

図 6 9 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 1 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。図 6 9 に示されるように、遊技盤ユニット 1 0 1 0 には遊技領域 1 1 0 5 が形成されている。

【 0 9 3 2 】

なお、第 2 のパチンコ遊技機の遊技領域 1 1 0 5 に配置される各種部材（例えば第 1 始動口 1 1 2 0 等）は、第 1 のパチンコ遊技機の遊技領域 1 0 5（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。

【 0 9 3 3 】

図 6 9 に示されるように、遊技盤ユニット 1 0 1 0 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 1 1 0 5 が形成される遊技パネル 1 1 0 0 と、ガイドレール 1 1 1 0 と、遊技領域 1 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 1 1 1 5 と、第 1 始動口 1 1 2 0 と、一般入賞口 1 1 2 2 と、通過ゲートユニット 1 1 2 5 と、特別電動役物ユニット 1 1 3 0 と、第 2 始動口 1 1 4 0 A、1 1 4 0 B と、普通電動役物ユニット 1 1 4 5 と、小当りユニット 1 1 5 0 と、LED ユニット 1 1 6 0 と、アウト口 1 1 7 8 と、遊技盤ユニット 1 0 1 0 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 1 1 6 0 については第 1 のパチンコ遊技機の LED ユニット 1 6 0 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。

【 0 9 3 4 】

（遊技パネル）

遊技パネル 1 1 0 0 には、表示装置 1 0 0 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 1 1 0 0 の前面には、ガイドレール 1 1 1 0 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 1 1 1 0 から遊技領域 1 1 0 5 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 1 1 0 5 の下方に向けて流下する。

【 0 9 3 5 】

また、遊技パネル 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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。

【 0 9 3 6 】

（ガイドレール）

ガイドレール 1 1 1 0 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 1 1 0 5 は、ガイドレール 1 1 1 0 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 1 0 0 6（後述の図 7 0 参照）から発射された遊技球を遊技領域 1 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

【 0 9 3 7 】

（センター役物）

センター役物 1 1 1 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 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 1 1 1 6 を備えている。遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 1 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【 0 9 3 8 】

発射装置 1 0 0 6 によって遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する。左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 1 1 0 0 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 6 2（図 1、図 2 参照）の操作量が小

10

20

30

40

50

さい場合、発射された遊技球は左側領域 1 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 1 1 0 7 を流下する。

【 0 9 3 9 】

また、センター役物 1 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 1 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 1 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 1 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 1 1 1 5 に形成されたステージ 1 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 1 1 1 8 は、表示装置 1 0 0 7 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 1 1 1 8 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。

【 0 9 4 0 】

ステージ 1 1 1 8 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 1 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 1 1 2 0 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 1 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 1 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 1 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 1 1 1 9 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 1 1 2 0 に入賞（通過）するようになっている。

【 0 9 4 1 】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 1 1 2 0 は、表示装置 1 0 0 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 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1（後述の図 7 0 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 1 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 1 1 2 0 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。

【 0 9 4 2 】

第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1（後述の図 7 0 参照）により第 1 始動口 1 1 2 0 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 1 1 2 0 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 1 1 2 0 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。

【 0 9 4 3 】

（一般入賞動口）

一般入賞口 1 1 2 2 は、表示装置 1 0 0 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。一般入賞口 1 1 2 2 に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 1 2 3（後述の図 7 0 参照）により検出される。

【 0 9 4 4 】

一般入賞口スイッチ 1 1 2 3（後述の図 7 0 参照）により一般入賞口 1 1 2 2 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 1 1 2 2 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。

【 0 9 4 5 】

また、本実施例において、一般入賞口 1 1 2 2 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 1 1 2 2 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。

【 0 9 4 6 】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊

10

20

30

40

50

技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 1 1 2 6 と、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 1 1 2 7（後述の図 7 0 参照）とを一体化したユニット体である。

【 0 9 4 7 】

通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 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 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 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 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 1 0 6 に配置されていてもよい。

10

【 0 9 4 8 】

また、通過ゲート 1 1 2 6 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 1 1 2 6 への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ 1 1 2 7（後述の図 7 0 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。

20

【 0 9 4 9 】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 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 1 1 3 2（後述の図 7 0 参照）と、特別電動役物 1 1 3 3 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 1 1 3 0 は、右側領域 1 1 0 7 において、通過ゲートユニット 1 1 2 5 よりも下方に配置されている。

【 0 9 5 0 】

大当り用大入賞口 1 1 3 1 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 1 1 3 1 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 1 1 1 5 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。

30

【 0 9 5 1 】

また、大当り用大入賞口 1 1 3 1 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 1 0 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 1 1 3 2（後述の図 7 0 参照）により大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

40

【 0 9 5 2 】

特別電動役物 1 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 1 1 3 4 と、この特電用シャッタ 1 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 1 1 3 5（後述の図 7 0 参照）とを備える。特別電動役物 1 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 1 1 3 4 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 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 1 1 3 1 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 1 1 3 1 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 1 1 3 1 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

50

である。

【 0 9 5 3 】

(第 2 始動口)

本実施例では、第 2 始動口として、第 2 始動口 1 1 4 0 A および第 2 始動口 1 1 4 0 B が遊技領域 1 1 0 5 に配置されており、これらの第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B 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 1 1 4 0 A または / および第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞可能であってもよい。

【 0 9 5 4 】

第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A (後述の図 7 0 参照) により検出される。また、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 B (後述の図 7 0 参照) により検出される。第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B 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。

【 0 9 5 5 】

第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A , 1 1 4 1 B (後述の図 7 0 参照) により第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B 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 1 1 4 0 A 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 1 1 4 0 B 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 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B 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。

【 0 9 5 6 】

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 1 1 3 1 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 1 1 0 7 a , 1 1 0 7 b が形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口 1 1 3 1 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 6 9 に示される分岐釘 1 1 0 8 によって、上方の流下経路 1 1 0 7 a または下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられる。

【 0 9 5 7 】

第 2 始動口 1 1 4 0 A は、上方の流下経路 1 1 0 7 a 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 1 1 0 7 a 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 1 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが第 2 始動口 1 1 4 0 A 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 1 1 4 0 A 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 1 1 0 7 a 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 1 1 0 7 a を流下したものの第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞しなかった遊技球は、アウト口 1 1 7 8 から機外に排出されるように構成されている。

【 0 9 5 8 】

第 2 始動口 1 1 4 0 B は、下方の流下経路 1 1 0 7 b 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 1 1 4 5 の説明において後述する。

【 0 9 5 9 】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット 1 1 4 5 は、下方の流下経路 1 1 0 7 b 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 1 1 4 6 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 1 1 4 0 B とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 B としている。ただし、上記の入賞口を第 2 始動口 1 1 4 0 B 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

10

20

30

40

50

い。

【0960】

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 1140 B 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 1140 B 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。

10

【0961】

（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。

【0962】

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。

20

【0963】

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。

【0964】

また、小当りユニット 1150 は、下方の流下経路 1107 b 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 1140 B 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 1107 b 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 1140 B 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。

30

【0965】

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。

【0966】

40

（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 1140 A、1140 B、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。

50

【 0 9 6 7 】

(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 1 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路 1 3 0 0 (後述の図 7 0 参照) によって制御される可動役物等の演出用役物群 1 0 5 8 を備える。演出用役物群 1 0 5 8 は、例えば表示装置 1 0 0 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 1 0 5 8 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。

【 0 9 6 8 】

[2 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 7 0 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 7 0 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。

【 0 9 6 9 】

図 7 0 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 1 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 1 3 0 0 と、払出・発射制御回路 1 4 0 0 と、電源供給回路 1 4 5 0 と、から構成される。

【 0 9 7 0 】

[2 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 1 2 0 0 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 CPU 1 2 0 1、メイン ROM 1 2 0 2 (読み出し専用メモリ)、メイン RAM 1 2 0 3 (読み書き可能メモリ)、初期リセット回路 1 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 1 2 0 7 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。

【 0 9 7 1 】

メイン CPU 1 2 0 1 には、メイン ROM 1 2 0 2、メイン RAM 1 2 0 3 および初期リセット回路 1 2 0 4 等が接続される。メイン CPU 1 2 0 1 は、動作を監視する W D T (watchdog timer) や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【 0 9 7 2 】

メイン ROM 1 2 0 2 には、メイン CPU 1 2 0 1 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 CPU 1 2 0 1 は、メイン ROM 1 2 0 2 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。

【 0 9 7 3 】

メイン RAM 1 2 0 3 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 RAM 1 2 0 3 は、メイン CPU 1 2 0 1 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 CPU 1 2 0 1 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。

【 0 9 7 4 】

初期リセット回路 1 2 0 4 は、メイン CPU 1 2 0 1 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。

【 0 9 7 5 】

バックアップコンデンサ 1 2 0 7 は、電断時等に、メイン RAM 1 2 0 3 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。

【 0 9 7 6 】

さらに、主制御回路 1 2 0 0 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 1 2 0 5、および、サブ制御回路 1 3 0 0 に対して各種コマンドを出力可能に接続

10

20

30

40

50

されるコマンド出力ポート 1 2 0 6 等も備える。

【 0 9 7 7 】

また、主制御回路 1 2 0 0 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 1 2 0 0 には、普通図柄表示部 1 1 6 1、普通図柄用保留表示部 1 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 1 6 6、確変報知用表示部 1 1 6 7、時短報知用表示部 1 1 6 8、普電用ソレノイド 1 1 4 8、特電用ソレノイド 1 1 3 5、および、小当り用ソレノイド 1 1 5 4 等が接続されている。また、主制御回路 1 2 0 0 には、これらの他、性能表示モニタ 1 1 7 0 およびエラー報知モニタ 1 1 7 2 等も接続されている。主制御回路 1 2 0 0 は、I / O ポート 1 2 0 5 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。

【 0 9 7 8 】

性能表示モニタ 1 1 7 0 には、メイン CPU 1 2 0 1 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 6 0 0 0 0 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。

【 0 9 7 9 】

エラー報知モニタ 1 1 7 2 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 1 1 7 2 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。

【 0 9 8 0 】

また、主制御回路 1 2 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A、1 1 4 1 B、通過ゲートスイッチ 1 1 2 7、大当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 3 2、一般入賞口スイッチ 1 1 2 3 および小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2 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 1 2 0 5 を介して主制御回路 1 2 0 0 に出力される。

【 0 9 8 1 】

さらに、主制御回路 1 2 0 0 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 1 1 8 6 にデータ送信する際に用いる外部端子板 1 1 8 4、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 1 1 7 4、メイン RAM 1 2 0 3 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 1 1 7 6 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 1 1 7 6 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。

【 0 9 8 2 】

また、設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 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、所定のケース内に收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 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 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 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 の対応箇所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 1 1 7 4 または / およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

【 0 9 8 3 】

10

20

30

40

50

なお、本実施例では、設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 は、主制御回路 1 2 0 0 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 1 4 0 0 や電源供給回路 1 4 5 0 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 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【 0 9 8 4 】

[2 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 1 3 0 0 は、サブ CPU 1 3 0 1、プログラム ROM 1 3 0 2、ワーク RAM 1 3 0 3、表示制御回路 1 3 0 4、音声制御回路 1 3 0 5、LED 制御回路 1 3 0 6、役物制御回路 1 3 0 7 およびコマンド入力ポート 1 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 1 3 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 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 7 0 には示されていないが、サブ制御回路 1 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4 (図 1 参照) 等も接続されている。

10

【 0 9 8 5 】

プログラム ROM 1 3 0 2 には、サブ CPU 1 3 0 1 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 CPU 1 3 0 1 は、プログラム ROM 1 3 0 2 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 CPU 1 3 0 1 は、主制御回路 1 2 0 0 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。

【 0 9 8 6 】

ワーク RAM 1 3 0 3 は、サブ CPU 1 3 0 1 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。

20

【 0 9 8 7 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 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 1 3 0 4 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。

【 0 9 8 8 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、サブ CPU 1 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 1 0 0 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 1 0 0 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。

30

【 0 9 8 9 】

そして、表示制御回路 1 3 0 4 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 1 0 0 7 に供給する。表示装置 1 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 1 0 0 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 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 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。

40

【 0 9 9 0 】

音声制御回路 1 3 0 5 は、スピーカ 1 0 3 2 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 1 3 0 5 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。

【 0 9 9 1 】

音源 IC は、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音声の制御を行う。音源 IC は、サブ CPU 1 3 0 1 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

50

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。

【0992】

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。

【0993】

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。

10

【0994】

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。

20

【0995】

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。

【0996】

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。

【0997】

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。

30

【0998】

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。

40

【0999】

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。

【1000】

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。

【1001】

50

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。

【1002】

[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。

【1003】

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 CPU 1201 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 CPU 1201 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。

【1004】

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 CPU 1301 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。

【1005】

[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 ROM 1202 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。

【1006】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図 78 の S1034 参照）において参照されるテーブル、すなわち、第 1 始動口 1120 または第 2 始動口 1140A、1140B に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第 2 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。

【1007】

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

【1008】

本実施例では、メイン CPU 1201 は、第 1 特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 1 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0 または 1）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対

10

20

30

40

50

応する大当たり判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当た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。

【 1 0 0 9 】

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

10

【 1 0 1 0 】

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

20

【 1 0 1 1 】

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

30

【 1 0 1 2 】

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

40

【 1 0 1 3 】

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

50

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

【1014】

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

10

【1015】

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。

20

【1016】

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。

【1017】

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。

30

【1018】

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。

40

【1019】

[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。

【1020】

特別図柄判定テーブルは、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図78のS1035の特別図柄決定処理を実行する際）に

50

参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 99 (100 種類) の中から抽出される。

【 1021 】

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 CPU 1201 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 CPU 1201 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 CPU 1201 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 CPU 1201 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。

10

【 1022 】

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 CPU 1201 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 CPU 1201 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 CPU 1201 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 CPU 1201 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 CPU 1201 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。

20

【 1023 】

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 CPU 1201 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。

30

【 1024 】

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 CPU 1201 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 CPU 1201 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。

40

【 1025 】

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 CPU 1201 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。

【 1026 】

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 CPU 1201 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

50

、賞球が払い出され得る。

【 1 0 2 7 】

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 ~ 2 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 1 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 9 」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 5 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 2 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 0 」を選択する。さらに、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 6 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 3 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 0 」を選択する。

【 1 0 2 8 】

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 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 4 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 1 」を選択する。

【 1 0 2 9 】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図 7 1 参照）を参照して、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図 7 2 参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された大当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【 1 0 3 0 】

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 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 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 1 2 (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 1 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 1 6 4 （図 7 0 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 1 1 6 3 , 1 1 6 4 には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第 1 のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図 1 2 (B) 参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路 1 3 0 0 のプログラム ROM 1 3 0 2 に記憶されている。

【 1 0 3 1 】

[2 - 3 - 3 . 当り種類決定テーブル]

図 7 3 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 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 7 8 の S 1 0 3 6 の当り種類決定処理を実行する際に）参照される。図 7 3 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。

【 1 0 3 2 】

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「 z 0 」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。

10

【１０３３】

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。

20

【１０３４】

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

30

【１０３５】

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。

40

【１０３６】

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。

50

【 1 0 3 7 】

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。

【 1 0 3 8 】

例えば、選択図柄コマンドが「z 3」の場合および「z 1 1」の場合、メインCPU 1201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CPU 1201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。

10

【 1 0 3 9 】

また、選択図柄コマンドが「z 4」の場合、「z 5」の場合、および「z 1 2」の場合、メインCPU 1201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CPU 1201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。

20

【 1 0 4 0 】

また、選択図柄コマンドが「z 6」の場合、および「z 1 3」の場合、メインCPU 1201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「z 6」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「z 1 3」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CPU 1201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。

30

【 1 0 4 1 】

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「z 7」の場合、および「z 1 4」の場合）、メインCPU 1201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CPU 1201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。

【 1 0 4 2 】

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「z 7」の場合、および「z 1 4」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。

40

【 1 0 4 3 】

このように、本実施例において、メインCPU 1201は、図71の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し

50

(当落判定を行い)、当落(「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」)を決定する。その後、メインCPU1201は、図72の特別図柄判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140A, 1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部1163, 1164に導出される表示態様の種類(例えば、時短当りの種類、大当りの種類)を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【1044】

10

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。

20

【1045】

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。

30

【1046】

[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。

40

【1047】

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。

【1048】

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

50

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。

【1049】

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。

【1050】

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。

【1051】

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。

【1052】

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。

【1053】

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

【1054】

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600000ms（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1000ms（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。

【1055】

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。

【1056】

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。

【1057】

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。

10

20

30

40

50

【 1 0 5 8 】

また、図 7 4 および図 7 5 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。

【 1 0 5 9 】

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 1 2 0 0 のメイン R O M 1 2 0 2 には普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参
照）、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参
照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）が記憶されている。そして、メイ
ン C P U 1 2 0 1 は、普通電動役物 1 1 4 6 （図 6 9 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 1 1 4 6 の作動態様を制御する
。

10

【 1 0 6 0 】

[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 1 2 0 0 のメイン C P U 1 2 0 1 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 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の
S 3 9 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 C P U 1 2 0 1 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 4 2、図 8 6）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。

20

【 1 0 6 1 】

[2 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図 7 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行わ
れる特別図柄制御処理について説明する。図 7 6 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。

30

【 1 0 6 2 】

図 7 6 に示されるように、メイン C P U 1 2 0 1 は、先ず、S 1 0 0 1 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 C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 2 に移す。

【 1 0 6 3 】

なお、図示しないが、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり
、S 1 0 0 1 の処理に先だって、メイン R A M 1 2 0 3 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。

40

【 1 0 6 4 】

また、同じく図示しないが、メイン C P U 1 2 0 1 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 C P U 1 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照）
において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御
回路 1 3 0 0 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

50

ある場合、サブCPU1301はデモ表示演出を行う。

【1065】

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。

10

【1066】

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。

20

【1067】

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。

【1068】

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。

30

【1069】

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。

【1070】

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。

【1071】

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。

40

【1072】

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。

【1073】

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

50

た場合（S 1 0 0 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 7 に移す。

【 1 0 7 4 】

S 1 0 0 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 を参照して後述する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 7 に移す。

【 1 0 7 5 】

S 1 0 0 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、第 2 特別図柄の制御状態番号をロードする。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 7 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 8 に移す。

【 1 0 7 6 】

S 1 0 0 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 7 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。

【 1 0 7 7 】

S 1 0 0 8 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（S 1 0 0 8 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 1 0 に移す。

【 1 0 7 8 】

一方、S 1 0 0 8 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（S 1 0 0 8 が Y E S 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 C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 0 9 に移す。

【 1 0 7 9 】

S 1 0 0 9 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 を参照して後述する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 1 0 に移す。

【 1 0 8 0 】

S 1 0 1 0 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、第 1 特別図柄の制御状態番号をロードする。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 1 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 1 1 に移す。

【 1 0 8 1 】

S 1 0 1 1 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 1 0 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。

【 1 0 8 2 】

S 1 0 1 1 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（S 1 0 1 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 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 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 1 0 8 3 】

一方、S 1 0 1 1 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（S 1 0 1 1 が Y E S 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 C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 1 2 に移す。

【 1 0 8 4 】

S 1 0 1 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 を参照して後述する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 1 2 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 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 1 0 8 5 】

10

20

30

40

50

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。

【1086】

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。

【1087】

[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。

【1088】

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。

【1089】

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。

【1090】

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）。

【1091】

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。

【1092】

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。

【1093】

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。

【1094】

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。

【1095】

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。

10

20

30

40

50

【 1 0 9 6 】

S 1 0 2 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 1 0 2 5 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 8 1 および図 8 2 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 C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 6 に移す。

【 1 0 9 7 】

S 1 0 2 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 1 0 2 6 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 8 4 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 C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 7 に移す。

【 1 0 9 8 】

S 1 0 2 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。この S 1 0 2 7 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 8 5 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 C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 8 に移す。

【 1 0 9 9 】

S 1 0 2 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当たり終了処理を行う。この S 1 0 2 8 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。この大当たり終了処理の詳細については、図 8 6 を参照して後述する。

【 1 1 0 0 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 2 3 ~ S 1 0 2 8 の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図 7 6 参照）に戻す。なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中の S 1 0 0 3 で呼び出されている場合には処理を S 1 0 0 4 に戻し、S 1 0 0 6 で呼び出されている場合には処理を S 1 0 0 7 に戻し、S 1 0 0 9 で呼び出されている場合には処理を S 1 0 1 0 に戻し、S 1 0 1 2 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。

【 1 1 0 1 】

[2 - 4 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 7 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 3 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 7 8 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。

【 1 1 0 2 】

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 S 1 0 2 3 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 S 1 0 2 3 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 0 3 】

図 7 8 に示されるように、メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 0 」であるか否かを判定する（S 1 0 3 1）。

【 1 1 0 4 】

S 1 0 3 1 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（S 1 0 3 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 0 5 】

一方、S 1 0 3 1 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（S 1 0 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 3 2 に移す。

10

20

30

40

50

【 1 1 0 6 】

S 1 0 3 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 S 1 0 3 2 では、たとえ S 1 0 3 1 が Y E S 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（ S 1 0 3 2 が N O 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。

【 1 1 0 7 】

S 1 0 3 2 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（ S 1 0 3 2 が N O 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 C P U 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 0 8 】

一方、 S 1 0 3 2 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（ S 1 0 3 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、 S 1 0 3 3 に移す。

【 1 1 0 9 】

S 1 0 3 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、 S 1 0 3 3 の処理を実行した後、処理を、 S 1 0 3 4 に移す。

【 1 1 1 0 】

S 1 0 3 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 1 参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第 1 特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第 2 特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メイン C P U 1 2 0 1 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 C P U 1 2 0 1 は、 S 1 0 3 4 の処理を実行した後、処理を、 S 1 0 3 5 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。

【 1 1 1 1 】

上記の特別図柄の当り判定処理（ S 1 0 3 4 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。

【 1 1 1 2 】

S 1 0 3 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 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（ S 1 0 3 4 ）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 7 2 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はないが、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 C P U 1 2 0 1 は、 S 1 0 3 5 の処理を実行した後、処理を、 S 1 0 3 6 に移す。

【 1 1 1 3 】

S 1 0 3 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 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

10

20

30

40

50

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 7 3 参照）を参照し、特別図柄決定処理（S 1 0 3 5）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 つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、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 CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 7 に移す。

【 1 1 1 4 】

S 1 0 3 7 において、メイン CPU 1 2 0 1 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 7 4、図 7 5 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（S 1 0 3 4）の結果、リーチ判定用乱数値またはノ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 7 4 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 7 5 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 CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 7 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 8 に移す。

【 1 1 1 5 】

S 1 0 3 8 において、メイン CPU 1 2 0 1 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 7 4、図 7 5 参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S 1 0 3 7）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 CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 9 に移す。

【 1 1 1 6 】

S 1 0 3 9 において、メイン CPU 1 2 0 1 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 7 7 の S 1 0 2 4 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 0 に移す。

【 1 1 1 7 】

S 1 0 4 0 において、メイン CPU 1 2 0 1 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 RAM 1 2 0 3 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 CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 4 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 1 に移す。

【 1 1 1 8 】

S 1 0 4 1 において、メイン CPU 1 2 0 1 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 CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 4 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 2 に移す。

【 1 1 1 9 】

S 1 0 4 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

【 1 1 2 0 】

なお、メイン CPU 1 2 0 1 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（S 1 0 4 1）および特別図柄演出開始コマンド送信予

10

20

30

40

50

約処理（S 1 0 4 2）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 1 2 1 】

[2 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 7 9 および図 8 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 4 でメイン CPU 1 2 0 1 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 7 9 および図 8 0 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。

【 1 1 2 2 】

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 S 1 0 2 4 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 S 1 0 2 4 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。

【 1 1 2 3 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 1 」であるか否かを判定する（S 1 0 5 1）。

【 1 1 2 4 】

S 1 0 5 1 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（S 1 0 5 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 2 5 】

一方、S 1 0 5 1 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（S 1 0 5 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 5 2 に移す。

【 1 1 2 6 】

S 1 0 5 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 3 に移す。

【 1 1 2 7 】

S 1 0 5 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 2 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。

【 1 1 2 8 】

S 1 0 5 3 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（S 1 0 5 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 2 9 】

一方、S 1 0 5 3 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（S 1 0 5 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 5 4 に移す。

【 1 1 3 0 】

S 1 0 5 4 において、メイン CPU 1 2 0 1 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 7 7 の S 1 0 2 5 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 5 に移す。

【 1 1 3 1 】

S 1 0 5 5 において、メイン CPU 1 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 5 の処理を実行した後、処理を、S 1

10

20

30

40

50

0 5 6 に移す。

【 1 1 3 2 】

S 1 0 5 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 R A M 1 2 0 3 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 C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 5 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 7 に移す。

【 1 1 3 3 】

S 1 0 5 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【 1 1 3 4 】

S 1 0 5 7 において、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が小当りでないと判定された場合（S 1 0 5 7 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 5 9 に移す。

【 1 1 3 5 】

一方、S 1 0 5 7 において、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が小当りであると判定された場合（S 1 0 5 7 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 5 8 に移す。

【 1 1 3 6 】

S 1 0 5 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 5 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 9 に移す。

【 1 1 3 7 】

S 1 0 5 9 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【 1 1 3 8 】

S 1 0 5 9 において、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が大当りでないと判定された場合（S 1 0 5 9 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 3 9 】

一方、S 1 0 5 9 において、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が大当りであると判定された場合（S 1 0 5 9 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 6 0 に移す。

【 1 1 4 0 】

S 1 0 6 0 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 1 に移す。

【 1 1 4 1 】

S 1 0 6 1 において、メイン C P U 1 2 0 1 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。

【 1 1 4 2 】

S 1 0 6 1 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（S 1 0 6 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 4 3 】

10

20

30

40

50

一方、S 1 0 6 1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（S 1 0 6 1がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 6 2に移す。

【 1 1 4 4 】

S 1 0 6 2において、メインCPU 1 2 0 1は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 6 2の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 3に移す。

【 1 1 4 5 】

S 1 0 6 3において、メインCPU 1 2 0 1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CPU 1 2 0 1は、S 1 0 6 3の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 4に移す。 10

【 1 1 4 6 】

S 1 0 6 4において、メインCPU 1 2 0 1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 7 8 の S 1 0 3 4 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CPU 1 2 0 1は、S 1 0 6 4の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 5に移す。

【 1 1 4 7 】

S 1 0 6 5において、メインCPU 1 2 0 1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CPU 1 2 0 1は、S 1 0 6 5の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 6に移す。 20

【 1 1 4 8 】

S 1 0 6 6において、メインCPU 1 2 0 1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CPU 1 2 0 1は、S 1 0 6 6の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 7に移す。

【 1 1 4 9 】

S 1 0 6 7において、メインCPU 1 2 0 1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CPU 1 2 0 1は、S 1 0 6 7の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 8に移す。 30

【 1 1 5 0 】

S 1 0 6 8において、メインCPU 1 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 6 8の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 9に移す。

【 1 1 5 1 】

S 1 0 6 9において、メインCPU 1 2 0 1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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 6 9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 7 7 参照）に戻す。 40

【 1 1 5 2 】

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 7 8 の S 1 0 3 4 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。

【 1 1 5 3 】

[2 - 4 - 5 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図 8 1 および図 8 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 5 でメイン C P U 1 2 0 1 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 8 1 および図 8 2 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。

【 1 1 5 4 】

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 S 1 0 2 5 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 S 1 0 2 5 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 5 5 】

メイン C P U 1 2 0 1 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（ S 1 0 7 1 ）。

【 1 1 5 6 】

S 1 0 7 1 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（ S 1 0 7 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 5 7 】

一方、 S 1 0 7 1 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（ S 1 0 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、 S 1 0 7 2 に移す。

【 1 1 5 8 】

S 1 0 7 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 1 5 9 】

S 1 0 7 2 において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（ S 1 0 7 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、 S 1 0 7 3 に移す。一方、 S 1 0 7 2 において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（ S 1 0 7 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、 S 1 0 7 5 に移す。

【 1 1 6 0 】

S 1 0 7 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、小当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 1 6 1 】

S 1 0 7 3 において、小当た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（ S 1 0 7 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、 S 1 0 7 4 に移す。

【 1 1 6 2 】

S 1 0 7 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 8 3 を参照して後述する。なお、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 6 3 】

一方、 S 1 0 7 3 において、小当たりであるすなわち停止した特別図柄が小当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（ S 1 0 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、 S 1 0 7 5 に移す。

【 1 1 6 4 】

S 1 0 7 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当たり遊技制御処理または小当た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 1 1 8 4 を介して例えばホールコンピュータ 1 1 8 6（いずれも図 7 0 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

10

20

30

40

50

、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。

【1165】

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。

【1166】

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 10
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。

【1167】

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 20
（S1071～S1081）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1168】

[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。

【1169】

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 30
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。

【1170】

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 40
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。

【1171】

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 40
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。

【1172】

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。

10

20

30

40

【 1 1 7 3 】

[2 - 4 - 7 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 8 4 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 6 でメイン C P U 1 2 0 1 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 8 4 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。

【 1 1 7 4 】

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 S 1 0 2 6 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 S 1 0 2 6 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

10

【 1 1 7 5 】

メイン C P U 1 2 0 1 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（ S 1 1 0 1 ）。

【 1 1 7 6 】

S 1 1 0 1 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（ S 1 1 0 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 7 7 】

一方、S 1 1 0 1 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（ S 1 1 0 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 0 2 に移す。

20

【 1 1 7 8 】

S 1 1 0 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 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、大当たり遊技制御処理の実行時であれば、大当た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、小当たり遊技制御処理の実行時であれば、小当た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 R A M 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 3 に移す。

【 1 1 7 9 】

S 1 1 0 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口（例えば、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 または小当たり用大入賞口 1 1 5 1 ）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、大当たり遊技状態において開放される大当たり用大入賞口 1 1 3 1 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 7 3 参照）に示されるように 4 ラウンドまたは 1 0 ラウンドである。一方、小当たり遊技状態において開放される小当たり用大入賞口 1 1 5 1 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。

30

【 1 1 8 0 】

S 1 1 0 3 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（ S 1 1 0 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 0 4 に移す。

【 1 1 8 1 】

S 1 1 0 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 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（ S 1 1 0 4 ）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、大当たり終了処理（図 7 7 の S 1 0 2 8 参照）が行われることとなる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 5 に移す。

40

【 1 1 8 2 】

S 1 1 0 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 C P U 1 2 0 1 は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う（ S 1 1 0 6 ）。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、

50

サブ制御回路 1300 に送信される。そして、S1106 の処理後、メイン CPU 1201 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】

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 CPU 1201 は、処理を、S1107 に移す。

【1184】

S1107 において、メイン CPU 1201 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 CPU 1201 は、S1107 の処理を実行した後、処理を、S1108 に移す。

10

【1185】

S1108 において、メイン CPU 1201 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 CPU 1201 は、S1108 の処理を実行した後、処理を、S1109 に移す。

【1186】

S1109 において、メイン CPU 1201 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 CPU 1201 は、S1109 の処理を実行した後、処理を、S1110 に移す。

20

【1187】

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 30000 msec 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 1800 msec 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。

30

【1188】

S1110 において、メイン CPU 1201 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 CPU 1201 は、S1110 の処理を実行した後、処理を、S1111 に移す。

40

【1189】

S1111 において、メイン CPU 1201 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 CPU 1201 は、S1111 の処理を実行した後、処理を、S1112 に移す。

【1190】

S1112 において、メイン CPU 1201 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 1201 は、S1112 の処理を実行した後、処理を、S1113 に移す。

50

【 1 1 9 1 】

S 1 1 1 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 1 3 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 9 2 】

[2 - 4 - 8 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 8 5 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 7 でメイン C P U 1 2 0 1 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 8 5 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。

【 1 1 9 3 】

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 S 1 0 2 7 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 S 1 0 2 7 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 9 4 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S 1 1 2 1）。

【 1 1 9 5 】

S 1 1 2 1 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（S 1 1 2 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 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 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 9 6 】

一方、S 1 1 2 1 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（S 1 1 2 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 2 に移す。

【 1 1 9 7 】

S 1 1 2 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）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スイッチ 1 1 3 2、小当り用大入賞口カウンスイッチ 1 1 5 2（いずれも図 7 0 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 R A M 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 1 9 8 】

S 1 1 2 2 において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）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（S 1 1 2 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 3 に移す。

【 1 1 9 9 】

一方、S 1 1 2 2 において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）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（S 1 1 2 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 4 に移す。

【 1 2 0 0 】

S 1 1 2 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）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 8 4 の S 1 1 0 9 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。

【 1 2 0 1 】

10

20

30

40

50

S 1 1 2 3において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 1 1 2 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1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 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 2 】

一方、S 1 1 2 3において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 1 1 2 3がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 1 2 4に移す。

【 1 2 0 3 】

S 1 1 2 4において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の閉鎖処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 2 4の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 5に移す。

【 1 2 0 4 】

S 1 1 2 5において、メインCPU 1 2 0 1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（S 1 1 2 5）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 7 7 の S 1 0 2 6 参照）が行われることとなる。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 2 5の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 6に移す。

【 1 2 0 5 】

S 1 1 2 6において、メインCPU 1 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 2 6の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 7に移す。

【 1 2 0 6 】

S 1 1 2 7において、メインCPU 1 2 0 1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、次のシステムタイム割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 1 2 7の処理後、メインCPU 1 2 0 1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 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 7 】

[2 - 4 - 9 . 大当り終了処理]

次に、図 8 6 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 8 でメインCPU 1 2 0 1 により実行される大当り終了処理について説明する。図 8 6 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。

【 1 2 0 8 】

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 S 1 0 2 8 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 S 1 0 2 8 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 2 0 9 】

メインCPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S 1 1 3 1）。

【 1 2 1 0 】

S 1 1 3 1 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（S 1 1 3 1 がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1 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 7 7 参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 7 6 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。

【 1 2 1 1 】

一方、S 1 1 3 1 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（S 1 1 3 1 がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 3 2 に移す

10

20

30

40

50

。

【 1 2 1 2 】

S 1 1 3 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 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（S 1 1 3 2）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 C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 3 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 3 3 に移す。

10

【 1 2 1 3 】

S 1 1 3 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1 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 C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 3 3 の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 1 4 】

なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の大当たり終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

20

【 1 2 1 5 】

[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。

【 1 2 1 6 】

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 C P U 1 2 0 1 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 1 1 2 0 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 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B 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 1 1 4 5 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。

30

【 1 2 1 7 】

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 1 1 5 1 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 を超える小当りラッシュとなる。

40

【 1 2 1 8 】

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。まず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート 1 1 2 6 を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物 1 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第 2 始動口 1 1 4 0 B）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、大当たり遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口 1 1 3 1 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 1 1 4 0 B 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 1 1 5 1 が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口 1 1 5 1 に入賞可能となる。小

50

当り用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球が入賞すると、上述したように例えば 1 0 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 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球は、第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞可能である。第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B 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 7 1 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 7 5 参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間 1 0 0 0 m s e c）が実行されるため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 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。

10

【 1 2 1 9 】

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 1 1 4 0 B が開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球の殆どが第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていたとしても、小当り用大入賞口 1 1 5 1 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 1 1 4 0 B 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 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が第 2 始動口 1 1 4 0 A 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 1 1 4 0 A には、右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a 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。

20

【 1 2 2 0 】

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 1 1 2 6 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 1 1 4 6 が作動し、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口 1 1 5 1 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 7 4 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 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B 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 1 1 5 1 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 1 1 4 5 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。

30

【 1 2 2 1 】

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。

40

【 1 2 2 2 】

[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。

50

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。

【 1 2 2 3 】

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。

【 1 2 2 4 】

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 2 1 8 4（後述の図 8 8 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 2 1 8 6（後述の図 8 8 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。

10

【 1 2 2 5 】

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。

20

【 1 2 2 6 】

[3 - 1 . 遊技盤ユニット]

図 8 7 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 2 0 1 0 について説明する。この遊技盤ユニット 2 0 1 0 も、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス 4 3（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。

【 1 2 2 7 】

図 8 7 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 2 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 2 0 1 0 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 2 1 0 5 が形成される。

30

【 1 2 2 8 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機の遊技領域 2 1 0 5 に配置される各種部材（例えば第 1 始動口 2 1 2 0 等）は、第 1 のパチンコ遊技機の遊技領域 1 0 5 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。

【 1 2 2 9 】

図 8 7 に示されるように、遊技盤ユニット 2 0 1 0 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 2 1 0 5 が形成される遊技パネル 2 1 0 0 と、ガイドレール 2 1 1 0 と、遊技領域 2 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 2 1 1 5 と、第 1 始動口 2 1 2 0 と、第 2 始動口 2 1 4 0 と、一般入賞口 2 1 2 2 と、通過ゲートユニット 2 1 2 5 と、特別電動役物ユニット 2 1 3 0 と、普通電動役物ユニット 2 1 4 5 と、LED ユニ
ット 2 1 6 0 と、V 入賞装置 2 1 5 0 と、アウト口 2 1 7 8 と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、LED ユニ
ット 2 1 6 0 については第 1 のパチンコ遊技機の LED ユニ
ット 1 6 0 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。

40

【 1 2 3 0 】

（遊技パネル）

遊技パネル 2 1 0 0 には、表示装置 2 0 0 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 2 1 0 0 の前面には、ガイドレール 2 1 1 0 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 2 1 1 0 から遊技領域 2 1 0 5 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 2 1 0 5 の下方に向けて流

50

下する。

【 1 2 3 1 】

また、遊技パネル 2 1 0 0 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 2 1 0 0 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 2 1 0 0 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 2 1 0 0 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。

【 1 2 3 2 】

（ガイドレール）

ガイドレール 2 1 1 0 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 2 1 0 5 は、ガイドレール 2 1 1 0 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 2 0 0 6（後述の図 8 8 参照）から発射された遊技球を遊技領域 2 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

【 1 2 3 3 】

（センター役物）

センター役物 2 1 1 5 は、遊技パネル 2 1 0 0 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 2 1 1 6 を備えている。遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 2 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【 1 2 3 4 】

発射装置 2 0 0 6 によって遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する。左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 2 1 0 0 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 6 2（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 2 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 2 1 0 7 を流下する。

【 1 2 3 5 】

また、センター役物 2 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球が進입可能とされたワープ入口 2 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 2 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 2 1 1 5 に形成されたステージ 2 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 2 1 1 8 は、表示装置 2 0 0 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 2 1 1 8 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。

【 1 2 3 6 】

ステージ 2 1 1 8 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 2 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 2 1 2 0 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 2 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 2 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 2 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 2 1 1 9 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 2 1 2 0 に入賞（通過）するようになっている。

【 1 2 3 7 】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 2 1 2 0 は、表示装置 2 0 0 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 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1（後述の図 8 8 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 2 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 2 1 2 0 に代えてまたは加えて、右

10

20

30

40

50

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。

【1238】

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。

【1239】

（第2始動口）

第2始動口2140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）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。

【1240】

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。

【1241】

（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。

【1242】

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。

【1243】

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。

【1244】

（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。

【1245】

（特別電動役物ユニット）

10

20

30

40

50

特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、大入賞口 2 1 3 1 と、大入賞口 2 1 3 1 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 2 1 3 2（後述の図 8 8 参照）と、特別電動役物 2 1 3 3 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 2 1 3 0 は、右側領域 2 1 0 7 において、通過ゲートユニット 2 1 2 5 よりも下方に配置されている。

【 1 2 4 6 】

大入賞口 2 1 3 1 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 2 1 3 1 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 2 1 1 5 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。

10

【 1 2 4 7 】

大入賞口 2 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば 1 0 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 2 1 3 2（後述の図 8 8 参照）により大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 1 2 4 8 】

特別電動役物 2 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 2 1 3 4 と、この特電用シャッタ 2 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 2 1 3 5（後述の図 8 8 参照）とを備える。特別電動役物 2 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 2 1 3 4 は、大入賞口 2 1 3 1 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 2 1 3 1 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 2 1 3 1 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た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た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たり遊技状態は、大入賞口 2 1 3 1 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。

20

30

【 1 2 4 9 】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 2 1 4 5 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 2 1 4 6 とを一体化したユニット体であって、右側領域 2 1 0 7 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 2 1 4 0 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 としている。

【 1 2 5 0 】

普通電動役物 2 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 2 1 4 7 と、この普電用シャッタ 2 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 2 1 4 8（後述の図 8 8 参照）とを備える。普通電動役物 2 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 2 1 4 7 は、第 2 始動口 2 1 4 0 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 2 1 4 0 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 2 1 4 7 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。

40

【 1 2 5 1 】

（V 入賞装置）

V 入賞装置 2 1 5 0 は、右側領域 2 1 0 7 において通過ゲート 2 1 2 6 の下流側に設けられている。V 入賞装置 2 1 5 0 は、V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 5 1 と、開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させることが可能な V

50

アタッカー 2 1 5 2 と、この V アタッカー 2 1 5 2 を作動させて開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させる V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 と、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたときに V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 5 3 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が通過可能な V 入賞口 2 1 5 5 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 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 2 1 5 6 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち V 入賞口 2 1 5 5 に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口 2 1 5 7 と、V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター 2 1 5 8 と、この V シャッター 2 1 5 8 を作動させて V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター用ソレノイド 2 1 5 9 と、V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 6 0 とを備える。なお、V 入賞装置 2 1 5 0 は、通過ゲート 2 1 2 6 よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 2 1 0 6 に設けられていてもよい。

10

【 1 2 5 2 】

V アタッカー 2 1 5 2 は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口 2 1 5 1 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 2 1 5 4（後述の図 8 8 参照）の作動により V アタッカー 2 1 5 2 が例えば 1 回作動する。V アタッカー 2 1 5 2 は、1 回作動すると開閉入賞口 2 1 5 1 が例えば 1 8 0 0 m s e c 開放する開放状態となる。そして、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放している間、V 入賞装置 2 1 5 0 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 1 0 個である。

20

【 1 2 5 3 】

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 2 1 5 2 を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、9 0 0 m s e c 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 2 1 5 0 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。

【 1 2 5 4 】

V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 は、V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 5 3 により V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入が検出されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、払出・発射制御回路 2 4 0 0 を介して例えば 1 0 個の賞球を払い出し、メイン C P U 2 2 0 1 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 2 1 5 1 を開放することができる最大時間（例えば 1 8 0 0 m s e c）が経過していなくても、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 により V アタッカー 2 1 5 2 が作動して開閉入賞口 2 1 5 1 が閉鎖される。

30

【 1 2 5 5 】

V 入賞口 2 1 5 5 は、遊技球が通過したことを条件に、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続される。すなわち、V 入賞口 2 1 5 5 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。

40

【 1 2 5 6 】

V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 は、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過を検出するものである。メイン C P U 2 2 0 1（図 8 8 参照）は、V アタッカー 2 1 5 2 が開放してから所定時間（例えば 4 0 0 0 m s e c）内に V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過を検出すると、V アタッカー 2 1 5 2 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 2 1 5 2 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。

【 1 2 5 7 】

50

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 2 1 3 1 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 2 1 5 2 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 2 1 5 2 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 2 1 3 1 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。

【 1 2 5 8 】

また、例えば特別電動役物 2 1 3 3 の内部（すなわち、特電用シャッタ 2 1 3 4 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 2 1 3 4 が開放状態とされ、特別電動役物 2 1 3 3 の内部に設けられた V 入賞口 2 1 5 5 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。

10

【 1 2 5 9 】

ハズレ口 2 1 5 7 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入したものの V 入賞口 2 1 5 5 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 2 1 5 7 を通過した遊技球は機外に排出される。なお、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口 2 1 5 7 を通過し、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過がなかった場合、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続されずに終了する。

20

【 1 2 6 0 】

V シャッター 2 1 5 8 は、V シャッター用ソレノイド 2 1 5 9（後述の図 8 8 参照）の作動により、V 入賞口 2 1 5 5 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 2 1 5 5 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、「6 0 0 0 m s e c 閉鎖 1 0 0 0 m s e c 開放 6 0 0 0 m s e c 閉鎖」の動作を繰り返す 7 0 0 0 m s e c のサイクル（周期）で V シャッター 2 1 5 8 が常時一定動作を行っている。

【 1 2 6 1 】

係止部材 2 1 6 0 は、V 入賞口 2 1 5 5 の上方に設けられており、V 入賞装置 2 1 5 0 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構成されている。V 入賞装置 2 1 5 0 に進入したものの係止部材 2 1 6 0 により保持されなかった遊技球は、ハズレ口 2 1 5 7 から機外に排出される。V 入賞装置 2 1 5 0 に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材 2 1 6 0 により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口 2 1 5 7 から機外に排出される。

30

【 1 2 6 2 】

また、係止部材 2 1 6 0 は、V アタッカー 2 1 5 2 が作動してから一定時間（例えば 3 0 0 0 m s e c）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 2 1 6 0 における係止が解除された遊技球は、V 入賞口 2 1 5 5 に向けて落下し、このタイミングで V 入賞口 2 1 5 5 が開放されていれば V 入賞口 2 1 5 5 に入賞（通過）し、このタイミングで V 入賞口 2 1 5 5 が閉鎖していればハズレ口 2 1 5 7 を通過する。なお、係止部材 2 1 6 0 を設けずに、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球を、V 入賞口 2 1 5 5 またはハズレ口 2 1 5 7 に振り分けるようにしてもよい。

40

【 1 2 6 3 】

（アウト口）

アウト口 2 1 7 8 は、遊技領域 2 1 0 5 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 2 1 2 0、第 2 始動口 2 1 4 0、大入賞口 2 1 3 1、V 入賞装置 2 1 5 0、一般入賞口 2 1 2 2 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 2 1 7 8 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 2 1 0 5 の最下流側に設け

50

られている。ただし、上記のアウト口 2 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 2 1 2 2 の間や特別電動役物ユニット 2 1 3 0 と第 2 始動口 2 1 4 0 との間等にアウト口を設けて、遊技領域 2 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【 1 2 6 4 】

(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 2 0 1 0 を装飾するものであって、遊技パネル 2 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路 2 3 0 0 によって制御される可動役物等の演出用役物群 2 0 5 8 を備える。これらの演出用役物群 2 0 5 8 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。

10

【 1 2 6 5 】

[3 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 8 8 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 8 8 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。

【 1 2 6 6 】

図 8 8 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 2 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 2 3 0 0 と、払出・発射制御回路 2 4 0 0 と、電源供給回路 2 4 5 0 と、から構成される。

20

【 1 2 6 7 】

[3 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 2 2 0 0 は、メイン CPU 2 2 0 1、メイン ROM 2 2 0 2 (読み出し専用メモリ)およびメイン RAM 2 2 0 3 (読み書き可能メモリ)、初期リセット回路 2 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 2 2 0 7 等を備えており、主基板ケース(不図示)内に收容されている。

【 1 2 6 8 】

メイン CPU 2 2 0 1 には、メイン ROM 2 2 0 2、メイン RAM 2 2 0 3 および初期リセット回路 2 2 0 4 等が接続される。メイン CPU 2 2 0 1 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。

30

【 1 2 6 9 】

メイン ROM 2 2 0 2 には、メイン CPU 2 2 0 1 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 CPU 2 2 0 1 は、メイン ROM 2 2 0 2 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。

【 1 2 7 0 】

メイン RAM 2 2 0 3 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 RAM 2 2 0 3 は、メイン CPU 2 2 0 1 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 CPU 2 2 0 1 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。

40

【 1 2 7 1 】

初期リセット回路 2 2 0 4 は、メイン CPU 2 2 0 1 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。

【 1 2 7 2 】

バックアップコンデンサ 2 2 0 7 は、電断時等に、メイン RAM 2 2 0 3 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。

50

【 1 2 7 3 】

さらに、主制御回路 2 2 0 0 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 2 2 0 5、および、サブ制御回路 2 3 0 0 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 2 2 0 6 等も備える。

【 1 2 7 4 】

また、主制御回路 2 2 0 0 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 2 2 0 0 には、普通図柄表示部 2 1 6 1、普通図柄用保留表示部 2 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 2 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 2 1 6 6、時短報知用表示部 2 1 6 8、普電用ソレノイド 2 1 4 8、特電用ソレノイド 2 1 3 5、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4、および、V シャッター用ソレノイド 2 1 5 9 等が接続されている。また、主制御回路 2 2 0 0 には、これらの他、性能表示モニタ 2 1 7 0 およびエラー報知モニタ 2 1 7 2 等も接続されている。主制御回路 2 2 0 0 は、I / O ポート 2 2 0 5 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。

【 1 2 7 5 】

性能表示モニタ 2 1 7 0 には、メイン CPU 2 2 0 1 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 6 0 0 0 0 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。

【 1 2 7 6 】

エラー報知モニタ 2 1 7 2 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 2 1 7 2 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。

【 1 2 7 7 】

また、主制御回路 2 2 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1、通過ゲートスイッチ 2 1 2 7、大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2、V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3、V 入賞口スイッチ 2 1 5 6、および、一般入賞口スイッチ 2 1 2 3 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 2 2 0 5 を介して主制御回路 2 2 0 0 に送信される。

【 1 2 7 8 】

さらに、主制御回路 2 2 0 0 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 2 1 8 6 にデータ送信する際に用いる外部端子板 2 1 8 4、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 2 1 7 4、メイン RAM 2 2 0 3 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 2 1 7 6 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 2 1 7 6 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。

【 1 2 7 9 】

また、設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 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、所定のケース内に收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 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 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 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 の対応箇所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 2 1 7 4 また

10

20

30

40

50

は、およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

【 1 2 8 0 】

なお、本実施例では、設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 は、主制御回路 2 2 0 0 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 2 4 0 0 や電源供給回路 2 4 5 0 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 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【 1 2 8 1 】

[3 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 2 3 0 0 は、サブ CPU 2 3 0 1、プログラム ROM 2 3 0 2、ワーク RAM 2 3 0 3、表示制御回路 2 3 0 4、音声制御回路 2 3 0 5、LED 制御回路 2 3 0 6、役物制御回路 2 3 0 7 およびコマンド入力ポート 2 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 2 3 0 0 は、主制御回路 2 2 0 0 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 8 8 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 2 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4 (図 1 参照) 等も接続されている。

10

【 1 2 8 2 】

プログラム ROM 2 3 0 2 には、サブ CPU 2 3 0 1 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 CPU 2 3 0 1 は、プログラム ROM 2 3 0 2 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 CPU 2 3 0 1 は、主制御回路 2 2 0 0 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。

20

【 1 2 8 3 】

ワーク RAM 2 3 0 3 は、サブ CPU 2 3 0 1 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。

【 1 2 8 4 】

表示制御回路 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 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 2 3 0 4 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。

30

【 1 2 8 5 】

表示制御回路 2 3 0 4 は、サブ CPU 2 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 2 0 0 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 2 0 0 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。

【 1 2 8 6 】

そして、表示制御回路 2 3 0 4 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 2 0 0 7 に供給する。表示装置 2 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 2 0 0 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 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 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。

40

【 1 2 8 7 】

音声制御回路 2 3 0 5 は、スピーカ 2 0 3 2 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 2 3 0 5 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。

【 1 2 8 8 】

音源 IC は、スピーカ 2 0 3 2 から発生させる音声の制御を行う。音源 IC は、サブ C

50

P U 2 3 0 1 から供給される音声発生命令に応じて、音声データ R O M 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 I C は、選択された音声データを音声データ R O M 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 A M P に供給する。A M P は、スピーカ 2 0 3 2 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。

【 1 2 8 9 】

L E D 制御回路 2 3 0 6 は、装飾 L E D 等を含む L E D 群 2 0 4 6 の制御を行うための回路である。L E D 制御回路 2 3 0 6 は、L E D 制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類の L E D 装飾パターンが記憶されている装飾データ R O M 等を備える。

【 1 2 9 0 】

役物制御回路 2 3 0 7 は、各役物（例えば、演出用役物群 2 0 5 8 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 2 3 0 7 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 R O M 等を備える。

【 1 2 9 1 】

また、役物制御回路 2 3 0 7 は、サブ C P U 2 3 0 1 からの役物作動命令に応じて、役物データ R O M 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 R O M 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 C P U 2 3 0 1 からの点灯命令に基づいて、役物データ R O M 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 R O M 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。

【 1 2 9 2 】

コマンド入力ポート 2 3 0 8 は、コマンド出力ポート 2 2 0 6 と接続されており、主制御回路 2 2 0 0 から送信されたコマンドを受信するものである。

【 1 2 9 3 】

払出・発射制御回路 2 4 0 0 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 2 4 0 0 には、遊技球を払い出すための払出装置 2 0 8 2、遊技球を発射するための発射装置 2 0 0 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 2 1 8 0 等が接続されている。

【 1 2 9 4 】

払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、主制御回路 2 2 0 0 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 2 0 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装置 2 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。

【 1 2 9 5 】

カードユニット 2 1 8 0 には、球貸し操作パネル 2 1 8 2 が接続されている。球貸し操作パネル 2 1 8 2 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 2 1 8 0 に送信される。払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、カードユニット 2 1 8 0 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置 2 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 2 1 8 2 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 2 1 8 0 側に設けられてもよい。

【 1 2 9 6 】

また、払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、発射ハンドル 6 2（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。

【 1 2 9 7 】

電源供給回路 2 4 5 0 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 2 2 0 0、サブ

10

20

30

40

50

制御回路 2 3 0 0、払出・発射制御回路 2 4 0 0 等に供給するために作成する電源回路である。

【 1 2 9 8 】

電源供給回路 2 4 5 0 には、電源スイッチ 2 0 9 5 等が接続されている。電源スイッチ 2 0 9 5 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 2 2 0 0、サブ制御回路 2 3 0 0、払出・発射制御回路 2 4 0 0 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。

【 1 2 9 9 】

[3 - 3 . 基本仕様]

次に、図 8 9 ~ 図 9 2 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。 10

【 1 3 0 0 】

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 CPU 2 2 0 1 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。

【 1 3 0 1 】

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 CPU 2 3 0 1 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示する制御を実行する。 20

【 1 3 0 2 】

[3 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 8 9 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 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。

【 1 3 0 3 】

図 8 9 に示されるとおり、第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。 30

【 1 3 0 4 】

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。 40

【 1 3 0 5 】

メイン ROM 2 2 0 2 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 2 1 2 0 への入賞に基づいて実行される第 1 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞に基づいて実行される第 2 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 50

(幅)と、それに対応する判定値データ(「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」と)の関係が規定されている。

【1306】

なお、この第3のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。

【1307】

また、この第3のパチンコ遊技機では、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0~65535の範囲(幅)で発生する。

10

【1308】

なお、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または/および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

20

【1309】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Vアタッカー2152の開放時間を設定値毎に変えてV入賞装置2150への入賞率を変えたり、V入賞口2155の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてV入賞口2155への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、V入賞口2155の開放頻度(すなわちVアタッカー2152の作動頻度)や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

30

【1310】

[3-3-2. 特別図柄判定テーブル]

図90は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1311】

特別図柄判定テーブルは、始動口2120, 2140に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0~99(100種類)の中から抽出される。

40

【1312】

図90に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0~99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「Z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「ZA1」を選択する。

【1313】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のよう

50

インCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が4～60のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が61～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

【1314】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

10

【1315】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【1316】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

20

【1317】

さらに、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

【1318】

なお、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路2200のメインROM2202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164（図88参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部2163、2164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路2300のプログラムROM2302に記憶されている。

30

40

【1319】

[3-3-3. 当り種類決定テーブル]

図91は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなく時短遊技状態に制御される。

50

図 9 1 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 9 1 の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

【1320】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C 時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 30、M = 6、N = 3 に決定する。また、選択図柄コマンドが「z5」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 30、M = 3、N = 3 に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

10

【1321】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（A 時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z1」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を 10 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 50、M = 5、N = 2 に決定する。また、選択図柄コマンドが「z2」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を 4 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 50、M = 5、N = 1 に決定する。また、選択図柄コマンドが「z3」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を 4 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「z6」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を 10 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 50、M = 5、N = 2 に決定する。

20

【1322】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「z7」）であって、第 2 のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインCPU2201は、ラウンド数を 10 ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L = 50、M = 5、N = 2 に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第 2 のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインCPU2201は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻る。

30

【1323】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、メインCPU2201は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU2201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

40

【1324】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図 9 1 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 9 1 に図示したものである。

【1325】

また、図 9 1 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

50

条件としてもよい。例えば、終了条件「L」、「M」、および「N」の全部を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「L」、「M」、および「N」のうちいずれか一の終了条件のみを、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「L」、「M」、および「N」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。

【1326】

10

[3-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図92は、第3のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図92中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1327】

図92に示されるように、メインCPU2201は、第1始動口2120に遊技球が入賞したときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140に遊技球が入賞したときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

20

【1328】

図92に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1329】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1330】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第1始動口2120に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

30

【1331】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1332】

また、第2特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

40

【1333】

第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「1」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1334】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「0」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、変

50

動時間が例えば600000ms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、有利者に与える利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【1335】

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

【1336】

メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU2201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU2301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【1337】

なお、便宜上、図92の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メインCPU2201は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【1338】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU2201が決定しているが、これに限られず、サブCPU2301が決定するようにしてもよい。

【1339】

なお、メインCPU2201は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第2特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【1340】

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

【1341】

メインCPU2201は、決定した変動パターン情報をサブCPU2301に送信する。サブCPU2301は、メインCPU2201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置2007の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ2032から出力される音演出を制御する。

【1342】

また、図92の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【1343】

また、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第1のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路2200のメインROM2202には普通図柄の当り判定テーブル（図16参照）、普通図柄判定テーブル（図17参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図18参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図19参照）が記憶されている。そして、メインCPU2201は、普通電動役物2146（図87参照）の開放パターンを第1のパチ

10

20

30

40

50

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 2 1 4 6 の作動態様を制御する。

【 1 3 4 4 】

[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 2 2 0 0 のメイン CPU 2 2 0 1 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 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 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 CPU 2 2 0 1 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 4 2、図 1 0 3）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。

10

【 1 3 4 5 】

[3 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図 9 3 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 9 3 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。

【 1 3 4 6 】

図 9 3 に示されるように、メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、S 2 0 0 1 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 CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 0 2 に移す。

20

【 1 3 4 7 】

なお、図示しないが、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 2 0 0 1 の処理に先だって、メイン RAM 2 2 0 3 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。

【 1 3 4 8 】

また、同じく図示しないが、メイン CPU 2 2 0 1 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 CPU 2 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 2 3 0 0 が受信すると、サブ CPU 2 3 0 1 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。

30

【 1 3 4 9 】

S 2 0 0 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 0 1 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。

40

【 1 3 5 0 】

S 2 0 0 2 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（S 2 0 0 2 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

【 1 3 5 1 】

一方、S 2 0 0 2 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（S 2 0 0 2 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 3 に移す。

【 1 3 5 2 】

S 2 0 0 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄が可変表示開始であるか

50

否か、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【1353】

S2003において第2特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合(S2003がNO判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2004に移す。

【1354】

S2004において、メインCPU2201は、第1特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【1355】

S2004において第1特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合(S2004がNO判定の場合)、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理(図20~図23参照)に戻す。

【1356】

一方、S2004において第1特別図柄が可変表示開始である、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合(S2004がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2005に移す。

【1357】

S2003に戻って、第2特別図柄が可変表示開始である、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合(S2003がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2005に移す。

【1358】

S2005において、メインCPU2201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図94を参照して後述する。メインCPU2201は、S2003の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理(図20~図23参照)に戻す。

【1359】

なお、メインCPU2201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理(S2001~S2005)を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【1360】

このように、本実施例では、第3のパチンコ遊技機として、第2特別図柄の始動情報が保留されている場合、第1特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理(S2005)が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第1特別図柄の始動情報が保留されている場合、第2特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理(S2005)が実行される優先変動機としてもよいし、第1始動口2120または第2始動口2140への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【1361】

[3-4-2. 特別図柄管理処理]

次に、図94を参照して、特別図柄制御処理(図93参照)中のS2005でメインCPU2201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図94は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【1362】

なお、制御状態番号が0の場合(S2002がYES判定の場合)、特別図柄管理処理は、S2003がYES判定の場合は第2特別図柄が処理対象であり、S2004がYES判定の場合は第1特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が0でない場合(S2002がNO判定の場合)、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【1363】

また、図94に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「0」~「7」)は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU2201は、制御状態番号に

10

20

30

40

50

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。

【 1 3 6 4 】

メインCPU 2201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（S 2011）。

【 1 3 6 5 】

S 2011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（S 2011がN O判定の場合）、メインCPU 2201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。

【 1 3 6 6 】

一方、S 2011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（S 2011がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2012に移す。 10

【 1 3 6 7 】

S 2012において、メインCPU 2201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインCPU 2201は、S 2012の処理を実行した後、処理を、S 2013に移す。なお、メインCPU 2201は、S 2012の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 2013以降の処理を行う。

【 1 3 6 8 】

S 2013において、メインCPU 2201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS 2013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CPU 2201は、処理を、S 2014に移す。 20

【 1 3 6 9 】

S 2014において、メインCPU 2201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS 2014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CPU 2201は、処理を、S 2015に移す。

【 1 3 7 0 】

S 2015において、メインCPU 2201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS 2015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CPU 2201は、処理を、S 2016に移す。 30

【 1 3 7 1 】

S 2016において、メインCPU 2201は、V入賞装置開放準備処理を行う。このS 2016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CPU 2201は、処理を、S 2017に移す。 40

【 1 3 7 2 】

S 2017において、メインCPU 2201は、V入賞装置開放制御処理を行う。このS 2017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CPU 2201は、処理を、S 2018に移す。

【 1 3 7 3 】

S 2018において、メインCPU 2201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS 2018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 50

制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU2201は、処理を、S2019に移す。

【1374】

S2019において、メインCPU2201は、大入賞口開放制御処理を行う。この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。

【1375】

S2020において、メインCPU2201は、大当たり終了処理を行う。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。この大当たり終了処理の詳細については、図103を参照して後述する。

【1376】

メインCPU2201は、S2013～S2020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図93参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【1377】

[3-4-3. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図95を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2013でメインCPU2201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図95は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【1378】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1379】

図95に示されるように、メインCPU2201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S2021）。

【1380】

S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S2021がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1381】

一方、S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S2021がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2022に移す。

【1382】

S2022において、メインCPU2201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU2201は、S2022の処理を実行した後、処理を、S2023に移す。

【1383】

S2023において、メインCPU2201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図89参照）を参照し、特別図柄の大当た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、大当たり、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、大当たり、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。

10

20

30

40

50

【 1 3 8 4 】

S 2 0 2 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 (S 2 0 2 3) 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 9 0 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 C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 5 に移す。

【 1 3 8 5 】

S 2 0 2 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 1 参照) を参照し、特別図柄決定処理 (S 2 0 2 4) 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 2 1 5 5 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 C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 6 に移す。

【 1 3 8 6 】

S 2 0 2 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 2 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 (S 2 0 2 3) 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 C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 7 に移す。

【 1 3 8 7 】

S 2 0 2 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 2 参照) を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理 (S 2 0 2 6) 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 C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 8 に移す。

【 1 3 8 8 】

S 2 0 2 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 4 の S 2 0 1 4 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 8 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 9 に移す。

【 1 3 8 9 】

S 2 0 2 9 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 R A M 2 2 0 3 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 C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 9 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 3 0 に移す。

【 1 3 9 0 】

S 2 0 3 0 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 3 0 の処理を実行した後、処理を、S

2 0 3 1 に移す。

【 1 3 9 1 】

S 2 0 3 1 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。

【 1 3 9 2 】

なお、メイン C P U 2 2 0 1 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（S 2 0 3 0 ）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S 2 0 3 1 ））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

10

【 1 3 9 3 】

[3 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 9 6 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 4 でメイン C P U 2 2 0 1 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 9 6 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。

【 1 3 9 4 】

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 S 2 0 1 4 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 S 2 0 1 4 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。

20

【 1 3 9 5 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 1 」であるか否かを判定する（S 2 0 4 1 ）。

【 1 3 9 6 】

S 2 0 4 1 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（S 2 0 4 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 4 参照）に戻す。

【 1 3 9 7 】

一方、S 2 0 4 1 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（S 2 0 4 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 4 2 に移す。

30

【 1 3 9 8 】

S 2 0 4 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 4 の S 2 0 1 5 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 4 3 に移す。

【 1 3 9 9 】

S 2 0 4 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 4 3 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 4 4 に移す。

40

【 1 4 0 0 】

S 2 0 4 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 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

50

柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU 2201は、S 2044の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1401】

[3 - 4 - 5 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図97を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS 2015でメインCPU 2201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図97は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【1402】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS 2015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S 2015で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1403】

メインCPU 2201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（S 2051）。

【1404】

S 2051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（S 2051がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1405】

一方、S 2051において特別図柄の制御状態番号が「2」とであると判定された場合（S 2051がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2052に移す。

【1406】

S 2052において、メインCPU 2201は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【1407】

S 2052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（S 2052がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2060に移す。一方、S 2052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（S 2052がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2053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、S 2052においてNO判定される。

【1408】

S 2053において、メインCPU 2201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CPU 2201は、S 2053の処理を実行した後、処理を、S 2054に移す。

【1409】

また、S 2053の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインCPU 2201は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【1410】

S 2054において、メインCPU 2201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CPU 2201は、例えば、大入賞口2131の開放回数の上限值をセットする処理（S 2055）、外部端子板2184への大当り信号セット処理（S 2056）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2057）、

遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 0 5 8）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 5 9）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（S 2 0 5 7）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 9 4 の S 2 0 1 8 参照）が行われることとなる。その後、メイン CPU 2 2 0 1 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 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 1 1 】

S 2 0 6 0 において、メイン CPU 2 2 0 1 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。

【 1 4 1 2 】

S 2 0 6 0 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（S 2 0 6 0 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 1 に移す。一方、S 2 0 6 0 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（S 2 0 6 0 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 1 に移す。

【 1 4 1 3 】

S 2 0 6 1 において、メイン CPU 2 2 0 1 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 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 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 CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 6 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 6 2 に移す。

【 1 4 1 4 】

S 2 0 6 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 5 0 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 6 3 に移す。

【 1 4 1 5 】

S 2 0 6 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、外部端子板 2 1 8 4 への役物開放当り信号セット処理（S 2 0 6 3）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 0 6 5）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 6 6）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（S 2 0 6 4）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 9 4 の S 2 0 1 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン CPU 2 2 0 1 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 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 1 6 】

S 2 0 6 7 において、メイン CPU 2 2 0 1 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 9 8 を参照して後述する。なお、メイン CPU 2 2 0 1 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 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 1 7 】

なお、メイン CPU 2 2 0 1 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（S 2 0 5 1 ~ S 2 0 6 7）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 4 1 8 】

[3 - 4 - 6 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 9 8 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 9 7 参照）中の S 2 0 6 7 でメイン CPU 2 2 0 1 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 9 8 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。

10

20

30

40

50

【 1 4 1 9 】

メインCPU 2201は、先ず、時短管理処理を行う（S 2071）。1種2種混合機と称される第3のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第3のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第1のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第3のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第1のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図37参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（S 191参照）、確変フラグがオフであることを条件としてS 192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、S 191の処理を行わずに、S 192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CPU 2201は、S 2071の処理を実行した後、処理を、S 2072に移す。

10

【 1 4 2 0 】

S 2072において、メインCPU 2201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の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU 2201は、S 2072の処理を実行した後、処理を、S 2073に移す。

20

【 1 4 2 1 】

S 2073において、メインCPU 2201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CPU 2201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S 2074）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S 322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、S 2074の処理後、メインCPU 2201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。

30

【 1 4 2 2 】

[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S 2016でメインCPU 2201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。

【 1 4 2 3 】

メインCPU 2201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（S 2081）。

40

【 1 4 2 4 】

S 2081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（S 2081がNO判定の場合）、メインCPU 2201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。

【 1 4 2 5 】

一方、S 2081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（S 2081がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2082に移す。

【 1 4 2 6 】

S 2082において、メインCPU 2201は、V入賞装置2150の開放パターン（

50

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。

10

【1427】

S2083において、メインCPU2201は、V入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、V入賞口2155の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU2201は、S2083の処理を実行した後、処理を、S2084に移す。

【1428】

S2084において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理(S2084)を行うことにより、このV入賞装置開放準備処理の終了後に、V入賞装置開放制御処理(図94のS2017参照)が行われることとなる。メインCPU2201は、S2084の処理を実行した後、処理を、S2085に移す。

20

【1429】

S2085において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU2201は、S2085の処理を実行した後、処理を、S2086に移す。

【1430】

S2086において、メインCPU2201は、V入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV入賞装置開放中表示コマンドは、次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。

30

【1431】

[3-4-8.V入賞装置開放制御処理]

次に、図100を参照して、特別図柄管理処理(図94参照)中のS2017でメインCPU2201により実行されるV入賞装置開放制御処理について説明する。図100は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1432】

メインCPU2201は、まず、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)。

40

【1433】

S2091において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合(S2091がNO判定の場合)、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

【1434】

一方、S2091において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合(S2091がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2092に移す。

【1435】

S2092において、メインCPU2201は、Vアタッカー2152の作動により開

50

閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたときに V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 5 0 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 2 1 5 3 (図 8 8 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 2 1 5 3 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 R A M 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 4 3 6 】

S 2 0 9 2 において、V 入賞装置 2 1 5 0 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 (S 2 0 9 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 3 に移す。

10

【 1 4 3 7 】

一方、S 2 0 9 2 において、V 入賞装置 2 1 5 0 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 (S 2 0 9 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 4 に移す。

【 1 4 3 8 】

S 2 0 9 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間 (すなわち開閉入賞口 2 1 5 1 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、S 2 0 8 2 の処理 (図 9 9 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。

【 1 4 3 9 】

20

S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していないと判定された場合 (S 2 0 9 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 4 0 】

一方、S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していると判定された場合 (S 2 0 9 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 4 に移す。

【 1 4 4 1 】

S 2 0 9 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 (すなわち開閉入賞口 2 1 5 1) の閉鎖処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 5 に移す。

30

【 1 4 4 2 】

S 2 0 9 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V 入賞口 2 1 5 5 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 2 1 5 6 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 2 1 5 0 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 2 1 5 2 の作動が開始してから規定時間内、係止部材 2 1 6 0 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。

【 1 4 4 3 】

S 2 0 9 5 において V 入賞検出があったと判定された場合 (S 2 0 9 5 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 6 に移す。

40

【 1 4 4 4 】

S 2 0 9 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6 (いずれも図 8 8 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 9 1 参照) に示されるように例えば 1 5 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する。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

50

呼しているが、V当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインCPU2201は、S2096の処理を実行した後、処理を、S2097に移す。

【1445】

また、S2096のV当り遊技制御の開始設定処理において、メインCPU2201は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【1446】

S2097において、メインCPU2201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に行われたV入賞装置2150の開放（すなわちVアタッカー2152の作動）が、1ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V入賞検出があったと判定された（S2095がYES判定された）ことによって実行されるV当り遊技制御は、2ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインCPU2201は、S2097の処理を実行した後、処理を、S2098に移す。

【1447】

S2098において、メインCPU2201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU2201は、例えば、V入賞装置2150の開放回数（すなわち、Vアタッカー2152の作動回数）の上限値をセットする処理（S2099）、外部端子板2184へのV当り信号セット処理（S2100）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S2101）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S2102）、および、V当り開始表示コマンドの送信予約処理（S2103）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S2101）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図94のS2018参照）が行われることとなる。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1448】

S2095に戻って、このS2095においてV入賞検出がなかったと判定された場合（S2095がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2104に移す。

【1449】

S2104において、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図98を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU2201は、S2104の処理を実行した後、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1450】

[3-4-9. 大入賞口開放準備処理]

次に、図101を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2018でメインCPU2201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図101は、第3のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【1451】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S2111）。

【1452】

S2111において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S2111がNO判定の場合）、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1453】

一方、S2111において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S2111がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2112に移す。

10

20

30

40

50

【 1 4 5 4 】

S 2 1 1 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 R A M 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 3 に移す。

【 1 4 5 5 】

S 2 1 1 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 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。

10

【 1 4 5 6 】

S 2 1 1 3 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（S 2 1 1 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 1 4 に移す。

【 1 4 5 7 】

S 2 1 1 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 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（S 2 1 1 4）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 9 4 の S 2 0 2 0 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 5 に移す。

20

【 1 4 5 8 】

S 2 1 1 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 C P U 2 2 0 1 は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（S 2 1 1 6）。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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、S 2 1 1 6 の処理後、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 5 9 】

S 2 1 1 3 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（S 2 1 1 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 1 7 に移す。

30

【 1 4 6 0 】

S 2 1 1 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 8 に移す。

【 1 4 6 1 】

S 2 1 1 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 5 の S 2 0 2 3 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 9 7 の S 2 0 5 2 が Y E S 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 2 1 3 1 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 9 7 の S 2 0 6 0 が Y E S 判定され）、さらに V 入賞検出された（図 1 0 0 の S 2 0 9 5 が Y E S 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 2 1 5 0（すなわち開閉入賞口 2 1 5 1）が選択される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 8 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 9 に移す。

40

【 1 4 6 2 】

S 2 1 1 9 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 への最大入賞個数、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 への入賞時の賞

50

球数等がセットされる。大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 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 CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 1 9 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 0 に移す。

【 1 4 6 3 】

なお、上記の「大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0」は、大入賞口 2 1 3 1 および V 入賞装置 2 1 5 0 のうち、開放する大入賞口として S 2 1 1 8 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。

10

【 1 4 6 4 】

S 2 1 2 0 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 1 に移す。

【 1 4 6 5 】

S 2 1 2 1 において、メイン CPU 2 2 0 1 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（S 2 1 2 1）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 9 4 の S 2 0 1 9 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 1 の

20

【 1 4 6 6 】

S 2 1 2 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 3 に移す。

【 1 4 6 7 】

S 2 1 2 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 3 の処理を実行した

30

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 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 6 8 】

[3 - 4 - 1 0 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 1 0 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 9 でメイン CPU 2 2 0 1 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 1 0 2 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。

【 1 4 6 9 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する（S 2 1 3 1）。

40

【 1 4 7 0 】

S 2 1 3 1 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（S 2 1 3 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 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 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 7 1 】

一方、S 2 1 3 1 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（S 2 1 3 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 2 に移す。

【 1 4 7 2 】

50

S 2 1 3 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 3 1 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 2 1 3 2 (図 8 8 参照) または V 入賞装置 2 1 5 0 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 2 1 5 3 (図 8 8 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 2 1 3 2 または V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 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 R A M 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 4 7 3 】

S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 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 (S 2 1 3 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 3 に移す。

10

【 1 4 7 4 】

一方、S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 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 (S 2 1 3 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 4 に移す。

【 1 4 7 5 】

S 2 1 3 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 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 1 0 1 の S 2 1 1 9 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。

20

【 1 4 7 6 】

S 2 1 3 3 において大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していないと判定された場合 (S 2 1 3 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 7 7 】

一方、S 2 1 3 3 において大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していると判定された場合 (S 2 1 3 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 4 に移す。

【 1 4 7 8 】

30

S 2 1 3 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の閉鎖処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 3 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 5 に移す。

【 1 4 7 9 】

S 2 1 3 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 (S 2 1 3 5) 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 9 4 の S 2 0 1 8 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 3 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 6 に移す。

【 1 4 8 0 】

40

S 2 1 3 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 7 に移す。

【 1 4 8 1 】

S 2 1 3 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 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 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、S 2 1 3 7 の処理後、メイン C P U 2 2 0 1 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 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 8 2 】

50

[3 - 4 - 1 1 . 大当り終了処理]

次に、図 1 0 3 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 2 0 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される大当り終了処理について説明する。図 1 0 3 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。

【 1 4 8 3 】

メイン CPU 2 2 0 1 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（ S 2 1 4 1 ）。

【 1 4 8 4 】

S 2 1 4 1 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（ S 2 1 4 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 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 9 4 参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 9 3 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る。

【 1 4 8 5 】

S 2 1 4 1 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（ S 2 1 4 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、 S 2 1 4 2 に移す。

【 1 4 8 6 】

S 2 1 4 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 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 CPU 2 2 0 1 は、 S 2 1 4 2 の処理を実行した後、処理を、 S 2 1 4 3 に移す。

【 1 4 8 7 】

S 2 1 4 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 9 8 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 CPU 2 2 0 1 は、 S 2 1 4 3 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 9 4 参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 9 3 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る。

【 1 4 8 8 】

なお、メイン CPU 2 2 0 1 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。

【 1 4 8 9 】

[4 . 拡張例]

以下に、上述した第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第 3 のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【 1 4 9 0 】

[4 - 1 . 確変制御の拡張例]

第 1 のパチンコ遊技機および第 2 のパチンコ遊技機では、大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

【 1 4 9 1 】

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。

10

20

30

40

50

【 1 4 9 2 】

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。

【 1 4 9 3 】

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。

10

【 1 4 9 4 】

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。

【 1 4 9 5 】

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。

20

【 1 4 9 6 】

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。

30

【 1 4 9 7 】

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。

40

【 1 4 9 8 】

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。

50

【 1 4 9 9 】

また、図 1 0 4 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。

【 1 5 0 0 】

図 1 0 5 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 1 0 5 に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の当り時選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、4 0 % の選択率で「z 0」が選択され、1 0 % の選択率で「z 1」が選択され、5 0 % の選択率で「z 2」が選択される。また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、1 5 % の選択率で「z 3」が選択され、5 0 % の選択率で「z 4」が選択され、3 5 % の選択率で「z 5」が選択される。

【 1 5 0 1 】

図 1 0 6 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 1 0 6 に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、当り時選択図柄コマンドが「z 0」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（3 R 通常大当り A）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z 1」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（1 0 R 通常大当り A）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z 2」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 1 開放態様の大当り（1 0 R 確変大当り A）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z 3」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（1 0 R 通常大当り B）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「z 4」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 1 開放態様の大当り（1 0 R 確変大当り B）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「z 5」の場合、ラウンド数が「1 0」で特定領域の開放態様が第 2 開放態様の大当り（1 0 R 確変大当り C）に決定される。

【 1 5 0 2 】

すなわち、上記の図 1 0 4 ~ 図 1 0 6 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、4 0 % の選択率で 3 R 通常大当り A に決定され、1 0 % の選択率で 1 0 R 通常大当り A に決定され、5 0 % の選択率で 1 0 R 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、1 5 % の選択率で 1 0 R 通常大当り B に決定され、5 0 % の選択率で 1 0 R 確変大当り B に決定され、3 5 % の選択率で 1 0 R 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。

【 1 5 0 3 】

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 1 0 4（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 1 0 7 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。

【 1 5 0 4 】

図 1 0 7 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

10

20

30

40

50

トの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。

【１５０５】

図１０７（Ａ）に示されるように、他の例の第１開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当た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、大当た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、大当た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。

10

【１５０６】

また、図１０７（Ｂ）に示されるように、他の例の第２開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

20

【１５０７】

なお、上記では、大当た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、大当た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、大当た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、大当たり遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第３のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

30

【１５０８】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第１特別図柄専用の開放態様や第２特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【１５０９】

40

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第２特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第１態様または第２態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【１５１０】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の２回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば

50

、特定領域が開放状態とされる回数は１回であってもよいし複数回であってもよい。

【１５１１】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【１５１２】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に到達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に到達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

【１５１３】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に到達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に到達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第３のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【１５１４】

また、上述したＶ確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなＶ確変機では、リミッタ回数を例えばＮ回とすると、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものととして、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とはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

【１５１５】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ＳＴ機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ＳＴ回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてＳＴ回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂Ｖ確変タイプの遊技機であってもよい。

【１５１６】

[４－２．時短制御の拡張例]

第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に、大当り遊技制御処理の終了後、時短制御

10

20

30

40

50

が実行されうるようにしたが、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでない場合であっても、時短制御が実行されうるようにしてもよい。

【 1 5 1 7 】

例えば、特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズレであったとしても、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄当り判定処理とは別に、時短制御を実行するか否かを定める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

10

【 1 5 1 8 】

また、特別図柄当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を、同一フレームにおいて特別図柄当り判定処理に先だって実行してもよい。

【 1 5 1 9 】

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。

【 1 5 2 0 】

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。

20

【 1 5 2 1 】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

30

【 1 5 2 2 】

また、サブＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 1 5 2 3 】

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。

40

【 1 5 2 4 】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブＣＰＵは、大当り遊技状態において推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。

50

この点、本実施例では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブCPUは、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば2回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば2回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

10

【1525】

また、特別図柄当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブCPUは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【1526】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイ

20

【1527】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【1528】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、1種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。

30

【1529】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってもよい。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。

40

【1530】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第1始動口および第2始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【1531】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値デ

50

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、特定の当り図柄、特定の当り図柄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。

10

【1532】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理(図68のS2023参照)の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインCPU2201は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

20

【1533】

(時短当落判定処理の実行タイミング)

始動口の遊技球の入賞(通過)に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メインCPUは、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

30

【1534】

また、メインCPUは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに(例えば保留される前に)時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

【1535】

(時短当落判定処理を実行可能な遊技状態)

時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態(例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等)においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。

40

【1536】

(時短制御の態様)

大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第1の時短フラグおよび第2の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御

50

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ボ制御の両方を行い、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ボ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ボ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ボ制御のうち電サボ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。

【 1 5 3 7 】

(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「 1 0 0 」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「 5 0 」に決定すること等が相当する。

【 1 5 3 8 】

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、興味を高めることが可能となる。

【 1 5 3 9 】

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。

【 1 5 4 0 】

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。

【 1 5 4 1 】

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。

【 1 5 4 2 】

10

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。

【 1 5 4 3 】

（時短制御の開始タイミング）

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。

20

【 1 5 4 4 】

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし（「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず）、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする（大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある）ことが好ましい。

30

【 1 5 4 5 】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理の結果に基づいて、ただちに（特別図柄当り判定処理が行われる前）に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態（すなわち、時短制御の実行有無）が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

40

【 1 5 4 6 】

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。

【 1 5 4 7 】

なお、第3のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（時短制御が実行される大当り）であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この

50

大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（時短制御が実行される役物開放当り）であって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄当り判定処理（図68のS2023参照）の結果が役物開放当りであることに基づいてVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインCPUは、開閉入賞口2151が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。

10

【1548】

（時短遊技状態の終了タイミング）

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が0回にセットされた場合」等である。

【1549】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

20

【1550】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによって開閉入賞口2151が開放されたものの、Vアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインCPU2201は、開閉入賞口2151が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

【1551】

（時短回数書き換え）

時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない（すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する）ようにしてもよい。

30

【1552】

なお、時短回数を書き換える場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて（セットして）もよいし、特別図柄当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

40

【1553】

（時短当り確率）

第1始動口または第2始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第1始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第1時短当落判定処理」と称する）と、第2始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第2時短当落判定処理」と称する）とで、時短当り確率が異なるよう

50

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。

【 1 5 5 4 】

(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 L E D 表示群に設けて、メイン C P U 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 C P U 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。

10

【 1 5 5 5 】

(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 C P U 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 C P U 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。

20

【 1 5 5 6 】

また、第 3 のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メイン C P U 2 2 0 1 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。

30

【 1 5 5 7 】

[4 - 3 . 遊技媒体の管理にかかわる拡張例]

本明細書に記載された第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典 (例えば、賞球、賞データ等) が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体 (例えば、遊技球、メダル等) が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され (接続され) 、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

40

【 1 5 5 8 】

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 1 5 個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、1 5 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。

【 1 5 5 9 】

50

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。

10

【1560】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

20

【1561】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【1562】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていか、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。

30

【1563】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

40

【1564】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワ

50

ード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

【1565】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【1566】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【1567】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【1568】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【1569】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実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

10

20

30

40

50

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。

10

【 1 5 7 0 】

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。

20

【 1 5 7 1 】

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。

30

【 1 5 7 2 】

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。

【 1 5 7 3 】

40

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へ送信し、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。

【 1 5 7 4 】

50

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。

【 1 5 7 5 】

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。

【 1 5 7 6 】

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。

【 1 5 7 7 】

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。

【 1 5 7 8 】

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。

【 1 5 7 9 】

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。

【 1 5 8 0 】

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。

【 1 5 8 1 】

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

10

20

30

40

50

の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メインＣＰＵは、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様でＬＥＤ群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。

【１５８２】

[４－４．その他の拡張例]

本明細書では、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、本明細書に記載された技術を、例えばパチスロ等、他の遊技機に適用することができる。

【１５８３】

本明細書に記載された技術をパチンコ遊技機およびパチスロのいずれに適用した場合であっても、図柄の仮停止を伴う演出については、リールによる仮停止を含んでも良い。なお、図柄の「停止」には本停止と仮停止があり、「停止」の解釈はいずれであってもよい。また、遊技者による遊技を行うための操作には、レバー、ハンドル、ボタンなどの操作、タッチ等、いずれであってもよい。

【１５８４】

パチンコ遊技機では、演出ボタンを操作することによって遊技機の管理者が演出等の設定を行う場合があるが、当該演出ボタンによる設定の後、遊技者が遊技を開始するよう運用される場合がある。この場合、結果的に、管理者による操作が、遊技者が遊技を行うための操作となる場合も想定される。同様にパチスロでは、管理者が２ベット遊技を行い、２ベット遊技に応じたＢＢフラグが成立した状態で、遊技者が３ベット遊技を行う運用を想定する場合がある。この場合、遊技者が２ベット遊技と３ベット遊技とのいずれでも遊技を行うことができるものの、２ベット遊技を遊技機の管理者が行う場合があるため、管理者が行う遊技（例えば、２ベット遊技等）やホールメニューの選択等が、遊技者が遊技を行うための操作であってもよい。

【１５８５】

パチンコ遊技機では、メインＣＰＵの制御により右打ちか左打ちかを報知することで遊技者の遊技方法を管理し、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブＣＰＵの制御により報知するようにしてもよい。

【１５８６】

パチスロでは、遊技者による押し順（アシスト）等、遊技者の遊技方法をメインＣＰＵの制御により管理する場合があるが、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合に、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブＣＰＵの制御により報知するようにしてもよい。

【１５８７】

また、パチンコ遊技機では、主制御基板と払出制御基板とが別基板で搭載されているが、１ボードであってもよい。パチスロでは、払出制御基板が存在しない場合があるが、主制御基板で払出が制御されていてもよいし、主制御基板と払出制御基板とに分かれていてもよい。

【１５８８】

また、パチスロは、通常、種々の遊技に必要な装置を内部に収納した矩形の筐体、及び筐体に対して開閉可能な扉を備えているが、パチスロにおける筐体を枠としてとらえることが可能である。一方、パチンコにおいては、外枠を筐体ととらえること、外枠及びベースドアを筐体ととらえること、外枠、ベースドア、ガラスドア及び皿ユニットからなる遊技機全体を筐体ととらえること等が可能である。なお、筐体と扉との間や、枠と扉との間に、各種制御基板が設けられたユニット、中枠、中間部などが存在していてもよいし、扉、枠、筐体等に、各種制御基板や表示手段、装飾部、役物等が存在していてもよい。

【１５８９】

[５．第３実施形態]

次に本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機（遊技機）の構成及び各種動作につい

10

20

30

40

50

て、図面を参照しながら説明する。なお、第 1 実施形態（第 1 のパチンコ遊技機～第 3 のパチンコ遊技機）、第 2 実施形態（封入式の遊技機）に記載した発明を、以下に説明する第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機に適用することができる。

【1590】

本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機の構成が、図 108 に示されている。この構成は、図 6 に示す第 1 のパチンコ遊技機と同様の構成である。例えば、第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機の主制御回路 6200、メイン CPU 6201、メイン ROM 6202、メイン RAM 6203、設定キー差込口 6174、設定キー 6174a、RAM クリアスイッチ 6176、電源スイッチ 6095 は、第 1 のパチンコ遊技機の主制御回路 2000、メイン CPU 2001、メイン ROM 2002、メイン RAM 2003、設定キー差込口 174、設定キー 174a、RAM クリアスイッチ 176、電源スイッチ 95 にそれぞれ対応する。したがって、ここでは、第 1 のパチンコ遊技機と異なる構成、及び、本願の発明に関連する構成について説明を行う。

10

【1591】

<メイン CPU が有する各種レジスタ>

ここで、図 109 を参照しながら、メイン CPU 6201 が有する各種レジスタについて説明する。なお、図 109 は、メイン CPU 6201 に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

【1592】

図 109 (A) に示すように、メイン CPU 6201 は、メインレジスタとして、拡張レジスタ (Q レジスタ、U レジスタ)、汎用レジスタ (A レジスタ、B レジスタ、C レジスタ、D レジスタ、E レジスタ、H レジスタ、L レジスタ)、フラグレジスタ (F レジスタ)、インデックスレジスタ (IX レジスタ、IY レジスタ)、及びスタックポインタ (スタックポインタ SP) を有する。

20

【1593】

また、メイン CPU 6201 は、サブレジスタとして、拡張レジスタ (Q' レジスタ)、汎用レジスタ (A' レジスタ、B' レジスタ、C' レジスタ、D' レジスタ、E' レジスタ、H' レジスタ、L' レジスタ)、フラグレジスタ (F' レジスタ)、及びインデックスレジスタ (IX' レジスタ、IY' レジスタ) を有する。なお、上述したメインレジスタ、サブレジスタのそれぞれは、1 バイトのレジスタで構成される。

30

【1594】

また、本実施形態では、B レジスタと C レジスタとをペアレジスタ (BC レジスタ) として用い、D レジスタと E レジスタとをペアレジスタ (DE レジスタ) として用いる。さらに、本実施形態では、H レジスタと L レジスタとをペアレジスタ (HL レジスタ) として用いる。

【1595】

また、本実施形態では、2 つのバンク (バンク 0、バンク 1) を切り替えて処理を行うように制御することができ、上述したメインレジスタとサブレジスタに関しても、バンク 0 のメインレジスタ、サブレジスタと、バンク 1 のメインレジスタ、サブレジスタとが用意され、バンクの切り替えによって、プログラムの命令が利用・参照するレジスタが、バンク 0 のレジスタ、及びバンク 1 のレジスタの間で切り替えられる。

40

【1596】

なお、本実施形態のプログラムでは、アドレスの上位側のアドレスデータ (アドレス値) が Q レジスタに格納される。例えば、メイン CPU 6201 がリセットされると、Q レジスタには、バンク 0 において利用されるメイン RAM 6203 の先頭アドレス (上位側) 「F0」H がセットされ、バンクを切り替えてバンク 1 を利用する場合には、バンク 1 において利用されるメイン RAM 6203 の先頭アドレス (上位側) 「F2」H が Q レジスタにセットされるように制御 (処理) してもよい。

【1597】

また、上位側のアドレスデータとして Q レジスタを使用する場合以外にも、Q レジスタ

50

以外のレジスタ（例えば、Hレジスタ）に、メインRAM 6203の先頭アドレス（上位側）「F0」Hをセットし、Qレジスタ以外のレジスタ（例えば、Dレジスタ）に、メインRAM 6203の先頭アドレス（上位側）「F2」Hがセットされるように制御（処理）してもよい。

【1598】

特に、メインRAM 6203の遊技用エリアと領域外エリアを参照する場合に、遊技用エリアの上位側のアドレスを参照する場合はQレジスタ（特定のレジスタ）を使用する命令を使用して参照し、領域外エリアの上位側のアドレスを参照する場合はQレジスタ以外のレジスタを使用する命令を使用して参照するように制御してもよく、このとき、バンク1に切り替える前、または切り替えた後に、Qレジスタ以外のレジスタに先頭アドレス（上位側）「F2」Hが設定されるように制御（処理）してもよい。

【1599】

なお、本実施形態のプログラムにおいて、メインRAM 6203の遊技用エリアと領域外エリアを参照、及び書き込みを行う制御（処理）の過多に応じて、QレジスタにセットするメインRAM 6203の先頭アドレス（上位側）を「F0」H、または「F2」Hをセットすることが望ましい。

【1600】

例えば、メインRAM 6203の先頭アドレス（上位側）が「F0」Hのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Qレジスタに「F0」Hをセットし、また、メインRAM 6203の先頭アドレス（上位側）が「F2」Hのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Qレジスタに「F2」Hをセットする。

【1601】

さらに、本実施形態では、1バイトのレジスタで構成された、インタラプトページアドレスレジスタ（Iレジスタ）、メモリリフレッシュレジスタ（Rレジスタ）、プログラムカウンタ（PC）、割込み許可レジスタ1、及び割込み許可レジスタ2を、制御レジスタとして有する。

【1602】

また、図109（B）に示すように、フラグレジスタのFレジスタ、F レジスタのそれぞれには、各ビットに演算処理の結果等を示す所定のフラグ情報がセットされる。例えばビット6（D6）には、演算結果の判定処理において演算結果が「0」であるか否かを示すデータ（ゼロ・フラグ）がセットされる。具体的には、演算結果が「0」である場合、ビット6にデータ「1」がセットされ、演算結果が「0」でない場合には、ビット6にデータ「0」がセットされる。そして、演算結果の判定処理では、メインCPU 6201は、ビット6のデータ「0」/「1」を参照して演算結果の判定を行う。

【1603】

また、フラグレジスタのビット2（D2）には、パリティフラグ、またはオーバーフローフラグがセットされる。例えば、パリティフラグとして利用される場合、論理演算を実行した際に、演算結果が格納されるディスティネーション内のビット「1」の数をカウントし、合計が奇数であれば「0」をセットし、偶数であれば「1」をセットする。また、オーバーフローフラグとして利用される場合、符号付き算術演算を実行した際に、オーバーフローとなったときにオーバーフローフラグがセットされる。

【1604】

また、所定の命令によって、フラグレジスタの各ビット（例えば、ビット2）に、他のレジスタの値をセットするように制御することもできる。

【1605】

<メインROM及びメインRAMの内部構成（メモリマップ）>

次に、図110を参照しながら、主制御回路6200（マイクロプロセッサ）に含まれるメインROM 6202及びメインRAM 6203の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図110（A）が、メモリ全体のメモリマップを示して

おり、図 110 (B) が、当該メモリ全体の内蔵 ROM の構成を示しており、図 110 (C) が、当該メモリ全体の内蔵 RAM の構成を示している。図 110 (A) の内蔵 ROM は、例えば、図 108 のメイン ROM 6202 に対応し、図 110 (A) の内蔵 RAM は、図 108 のメイン RAM 6203 に対応する。

【1606】

主制御回路 200 が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図 110 (A) に示すように、アドレスの先頭 (例えば、「0000」H) から、メイン ROM 6202 のメモリ領域、メイン RAM 6203 のメモリ領域、機能レジスタのエリアが、未使用領域を間に挟んでこの順で配置される。ここで、機能レジスタは、各周辺機能の動作設定のために用いられる第 1 のレジスタと、モニタや制御のための第 2 のレジスタからなる 2 種類の内蔵レジスタを含む。

10

【1607】

メイン ROM 6202 のメモリマップでは、図 110 (B) に示すように、メイン ROM 6202 のアドレスの先頭 (「0000」H) 側から、遊技用エリア (すなわち、プログラムエリア (遊技用エリア)、及びデータエリア (遊技用エリア))、領域外エリア、及び、その他のエリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、この例では、16 バイトの未使用領域が設けられている。

【1608】

なお、プログラムエリア (遊技用エリア) には、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メイン CPU 6201 により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリア (遊技用エリア) には、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メイン CPU 6201 により使用される各種データ (例えば、大当たり抽選データテーブル等のデータテーブル、副制御回路 6300 に対して各種制御指令 (コマンド) を送信するためのデータ等) が記憶される。

20

【1609】

すなわち、プログラムエリア (遊技用エリア) とデータエリア (遊技用エリア) とからなる遊技用エリアには、遊技店で遊技者が実際に行う遊技に関連する制御処理 (遊技性に関する処理) に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

【1610】

また、領域外エリアには、遊技者により実施される遊技 (遊技の進行及び遊技性) に直接関与しない各種処理 (遊技性に影響を与えない処理) の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチンコ遊技機 6001 の検定試験 (試射試験) で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電断復帰時 (電源復帰時) のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が格納される。

30

【1611】

メイン RAM 6203 のメモリマップでは、図 110 (C) に示すように、メイン RAM 6203 のアドレスの先頭 (「F000」H) から、遊技用エリア (すなわち、作業領域 (遊技用エリア)、及びスタックエリア (遊技用エリア))、領域外エリア (すなわち、作業領域 (領域外エリア))、及びスタックエリア (領域外エリア) が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、メイン ROM 6202 と同様に、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、この例では、16 バイトの未使用領域が設けられている。

40

【1612】

作業領域 (遊技用エリア)、及びスタックエリア (遊技用エリア) には、遊技者により実施される遊技 (遊技の進行及び遊技性) に関連する制御プログラムの実行により決定された各種データ (各種乱数値、大当たり判定結果等) が一時的に格納される。

【1613】

また、作業領域 (領域外エリア)、及びスタックエリア (領域外エリア) は、遊技者に

50

より実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理の作業領域である。本実施形態では、この作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理が実行される。

【1614】

上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機6001では、メインROM6202内において、遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、遊技用エリアとは異なるアドレスに配置された領域外エリアに格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理は、メインRAM6203内において、遊技用エリアとは異なるアドレスに配置された領域外エリアを使用して行われる。

10

【1615】

このようなメインROM6202の構成では、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを領域外エリアに配置することができ、そのために、遊技用エリアの容量の圧迫を回避することができる。

【1616】

また、本実施形態では、上述のように、バンクの切り替えを行うことによって、バンク0に係る処理とバンク1に係る処理を切り替えることができるが、ここで、バンク0に係る処理は、メインROM6202の遊技用エリアに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインRAM6203の遊技用エリアを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技の動作を制御するための演算処理を行う。すなわち、バンク0に係る処理は、遊技用エリアに係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図109で説明した、バンク0のレジスタである。

20

【1617】

一方、バンク1に係る処理は、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインRAM6203の領域外エリアを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理（遊技以外の処理を行うための演算処理）を行う。すなわち、バンク1に係る処理は、領域外エリアに係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図109で説明した、バンク1のレジスタである。

30

【1618】

なお、バンク0に係る処理（遊技用エリアに係る処理）は、メインROM6202のプログラムエリア（遊技用エリア）に記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインROM6202のデータエリア（遊技用エリア）に記憶されているデータを参照し、さらに、メインRAM6203の作業領域（遊技用エリア）を利用してデータの参照・更新を行うが、メインRAM6203の作業領域（領域外エリア）に記憶されたデータの参照を行うこともある。

【1619】

同様に、バンク1に係る処理（領域外エリアに係る処理）は、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているデータを参照し、さらに、メインRAM6203の作業領域（領域外エリア）を利用してデータの参照・更新を行うが、メインRAM6203の作業領域（遊技用エリア）に記憶されたデータの参照を行うこともある。

40

【1620】

バンク0の処理からバンク1の処理に切り替えるには、例えば、所定のサブプログラムを特定の呼び出し命令によりコールすることによって行われ、バンク1の処理からバンク0の処理に戻るには、例えば、上述した特定の呼び出し命令でコールされた所定のサブプログラムにおいて特定のリターン命令をコールすることによって行われる。

【1621】

なお、本実施形態では、図110（C）に示すように、メインRAM6203において

50

、アドレス「F 0 0 0」Hから始まる1つの領域を作業領域（遊技用エリア）として用いたが、このような形態は例示に過ぎず、本発明がこのような実施例に限定されるものではない。例えば、「F 0 0 0」Hから始める領域を第1作業領域（遊技用エリア）とし、「F 1 0 0」Hから始める領域を第2作業領域（遊技用エリア）とするなど、作業領域を、特定の処理単位で複数に分割して用いるようにすることもできる。

【1622】

また、図110は、メモリ内の領域を模式的に示したものであり、本発明の構成が、例示したアドレスや、各領域の見た目のサイズ（容量）等に限定されるものではない。

【1623】

< 割込み許可レジスタ >

10

ここで、図109に示した割込み許可レジスタ1、及び割込み許可レジスタ2について、より詳細に説明する。

【1624】

割込み許可レジスタ1は、その値によって、割込み要因マスクによって、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御可能なマスカブル割込みの許可/禁止が決定され、割込み許可レジスタ2は、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御できないノンマスカブル割込み処理後に割込み許可レジスタ1の値を復帰させるために利用される。

【1625】

また、割込み許可レジスタ2に関しては、上記のような、ノンマスカブル割込み処理からの復帰以外に、領域外エリアに係る処理の呼び出し命令（以降、「領域外エリア処理呼出命令」と称する）を実行した後に、領域外エリアに係る処理から遊技用エリアに係る処理に復帰する命令（以降、「遊技用エリア処理復帰命令」とする）がされた場合に、それまで割込み許可レジスタ2に格納されていた値が、割込み許可レジスタ1にコピーされる（割込み許可レジスタ2の値を割込み許可レジスタ1に復帰させる）。

20

【1626】

また、ノンマスカブル割込みを受け付けた場合、または、領域外エリア処理呼出命令実行時には、割込み許可レジスタ1の値がクリアされ（値は「0」になる）、結果的に、その値が維持される間、マスカブル割込みが禁止される。

【1627】

30

さらに、割込み許可レジスタ2の値は、所定の命令により、フラグレジスタ（Fレジスタ）のパリティ/オーバーフロー・フラグに格納され、割込み許可レジスタ2の値を参照したり、一時的に退避したりすることができる。

【1628】

また、割込み許可命令を実行すると、割込み許可レジスタ1の値は、割込み許可を表す値「1」となり、同時に割込み許可レジスタ2の値も、割込み許可を表す値「1」となる。このように、割込み許可命令が実行されると、マスカブル割込みが許可される。また、割込み禁止命令を実行すると、割込み許可レジスタ1の値は、割込み禁止を表す値「0」となり、同時に割込み許可レジスタ2の値も、割込み禁止を表す値「0」となる。

【1629】

40

< メインRAMの遊技用エリアと領域外エリアに関するクリア処理 >

次に、図111、図112を参照して、メインRAM6203のクリア処理の概要について説明する。当該クリア処理におけるメインRAM6203のクリア範囲は、起動状態に応じて判定され、その起動状態は、電源投入時の設定キー6174a、及びRAMクリアスイッチ6176の操作等に基づいて決定される。この処理は、後述する起動状態チェック処理（図118）において詳細に説明する。

【1630】

起動時におけるメインRAM6203のクリア範囲は、図111（A）に示す起動状態に応じて判定される。この起動状態は、図111（A）に示すように、メインRAM6203に異常があるか否か（図111（A）の「メインRAM異常」の欄）、パチンコ遊技

50

機の電源投入時の操作（図 1 1 1（A）の「電源投入時の操作」の欄）、及び前回の電断時に設定変更が行われていたか否か（図 1 1 1（A）の「設定変更中電断復帰」の欄）に基づいた複数のパターンにより決定される。メイン R A M 6 2 0 3 に異常があるか否かについては、メイン R A M 6 2 0 3 の指定領域について、電源投入前と電源投入後で C R C を算出し、算出された C R C 値の照合を行い、両者の値が異なる場合に、メイン R A M 6 2 0 3 に異常があるものと判断する。

【 1 6 3 1 】

図 1 1 1（A）の第 1 のパターン（N O . 1）は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「A」であり、設定変更中の電断復帰でない（X 印で示されている）パターンである。ここで、パチンコ遊技機の電源投入時の操作は、「A」～「D」で表され、これらは、図 1 1 1（B）に示す、パチンコ遊技機の電源投入時の操作のパターン「A」～「D」に対応する。

10

【 1 6 3 2 】

図 1 1 1（B）のパターン「A」は、電源が投入されていない状態で、設定キー 6 1 7 4 a をオン操作せず（すなわち、オフ状態のまま）、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 のオン操作せずに（すなわち、オフ状態のまま）、電源スイッチ 6 0 9 5 のオン操作を行う操作である。この操作は、通常の営業開始時の状態でもあり、また、電圧降下等のトラブルや、瞬断などによって再立ち上げがされるような状況でも考えられる。

【 1 6 3 3 】

パターン「B」は、電源が投入されていない状態で、設定キー 6 1 7 4 a をオン操作し（例えば、設定キー差込口 6 1 7 4 に差し込み、所定方向に回す）、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 のオン操作せずに（オフのままとして）、電源スイッチ 6 0 9 5 のオン操作を行う操作である。この操作は、通常、設定確認処理を行うために行われる操作である。

20

【 1 6 3 4 】

パターン「C」は、電源が投入されていない状態で、設定キー 6 1 7 4 a をオン操作せず、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 のオン操作をして、電源スイッチ 6 0 9 5 のオン操作を行う操作である。この操作は、通常、メイン R A M 6 2 0 3 のクリアを行うために行われる操作である。

【 1 6 3 5 】

パターン「D」は、電源が投入されていない状態で、設定キー 6 1 7 4 a をオン操作し、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 のオン操作、及び電源スイッチ 6 0 9 5 のオン操作の両方を行う操作である。この操作は、通常、設定変更を行うために行われる操作である。

30

【 1 6 3 6 】

上記のように、電源投入時の操作は、パターン「A」～「D」のいずれか 1 つであり、図 1 1 1（A）の第 1 のパターンの場合、パターン「A」の欄に「☐」が配置されてパターン「A」の操作が行われていることが表されており、その他のパターン「B」～「D」は X 印となっている。

【 1 6 3 7 】

図 1 1 1（A）の第 1 のパターンの場合、起動状態は「電断復帰」と判定され、クリア範囲は電断復帰時 R A M クリア範囲となる。このクリア範囲については、図 1 1 2 を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が電断復帰時 R A M クリア範囲に設定された後、メイン C P U 6 2 0 1 は、当該クリア範囲をクリアし、その後、電断復帰に応じた処理を行う。なお、起動状態が「電断復帰」であるとき、メイン C P U 6 2 0 1 は、後述する報知モードが 0 ～ 3 の何れかである場合には報知モードを 0 にセットし、報知モードが 3 の場合及び 4 の場合には報知モードを維持する。さらに、報知モードが 4 の場合、メイン C P U 6 2 0 1 は、遊技停止状態とする。

40

【 1 6 3 8 】

図 1 1 1（A）の第 2 のパターン（N O . 2）は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「B」であり、設定変更中の電断復帰でない（X 印で示されている）パターンである。

50

【 1 6 3 9 】

図 1 1 1 (A) の第 2 のパターンの場合、起動状態は「設定確認」と判定され、クリア範囲は電断復帰時 R A M クリア範囲となる。このクリア範囲については、図 1 1 2 を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が電断復帰時 R A M クリア範囲に設定された後、メイン C P U 6 2 0 1 は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定確認の処理を行う。なお、起動状態が「設定確認」であるとき、メイン C P U 6 2 0 1 は、後述する報知モードが 0 ~ 3 の何れかである場合には報知モードリセット (0 にセット) し、報知モードが 3 の場合及び 4 の場合には報知モードを維持する。さらに、報知モードが 4 の場合、メイン C P U 6 2 0 1 は、遊技停止状態とする。

【 1 6 4 0 】

10

図 1 1 1 (A) の第 3 のパターン (N O . 3) は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「 C 」であり、設定変更中の電断復帰でない (X 印で示されている) パターンである。

【 1 6 4 1 】

図 1 1 1 (A) の第 3 のパターンの場合、起動状態は「 R A M クリア (バックアップクリア) 」と判定され、クリア範囲は設定変更時 R A M クリア範囲となる。このクリア範囲については、図 1 1 2 を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時 R A M クリア範囲に設定された後、メイン C P U 6 2 0 1 は、当該クリア範囲をクリアし、その後、電断復帰に応じた処理を行う。なお、起動状態が「 R A M クリア」であるとき、メイン C P U 6 2 0 1 は、後述する報知モードが 0 ~ 4 のいずれであったとしても、報知モードをリセットし、遊技停止状態としない。

20

【 1 6 4 2 】

図 1 1 1 (A) の第 4 のパターン (N O . 4) は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「 D 」であり、設定変更中の電断復帰でない (X 印で示されている) パターンである。

【 1 6 4 3 】

図 1 1 1 (A) の第 4 のパターンの場合、起動状態は「設定変更」と判定され、クリア範囲は設定変更時 R A M クリア範囲となる。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時 R A M クリア範囲に設定された後、メイン C P U 6 2 0 1 は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。なお、起動状態が「設定変更」であるとき、メイン C P U 6 2 0 1 は、後述する報知モードが 0 ~ 4 のいずれであったとしても、報知モードを 0 にセットし、遊技停止状態としない。

30

【 1 6 4 4 】

図 1 1 1 (A) の第 5 のパターン (N O . 5) は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「 A 」 ~ 「 D 」のどれでもよい「 A N Y 」であり、設定変更中の電断復帰がある (印で示されている) パターンである。

【 1 6 4 5 】

図 1 1 1 (A) の第 5 のパターンの場合、起動状態は「設定変更」と判定され、クリア範囲は設定変更時 R A M クリア範囲となる。このように、設定変更中の電断復帰である場合は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常がない限り、パチンコ遊技機の電源投入時の操作がどのようなものであっても、クリア範囲に設定変更時 R A M クリア範囲が設定されることになる。このパターンでは、電断前の設定キー 6 1 7 4 a 、 R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の操作を表す状態情報がセットされ、電源投入後に、電断前の設定キー 6 1 7 4 a 、 R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の操作が再現される。

40

【 1 6 4 6 】

このクリア範囲については、図 1 1 2 を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時 R A M クリア範囲に設定された後、メイン C P U 6 2 0 1 は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。

【 1 6 4 7 】

図 1 1 1 (A) の第 6 のパターン (N O . 6) は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常があり

50

、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「D」である場合のクリア範囲を示している。また、このパターンでは、設定変更中の電断復帰であるか否かについては、どちらでも良いことを表す「ANY」で示されている。

【1648】

図111(A)の第6のパターンの場合、起動状態は「RAM異常1」と判定され、クリア範囲は異常時RAMクリア範囲となる。このクリア範囲については、図112を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が異常時RAMクリア範囲に設定された後、メインCPU6201は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。

【1649】

図111(A)の第7のパターン(NO.7)は、メインRAM6203に異常があり、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「D」以外のいずれかである場合のクリア範囲を示している。また、このパターンでは、第6のパターンと同様に、設定変更中の電断復帰であるか否かについては、どちらでも良いことを表す「ANY」で示されている。

【1650】

図111(A)の第7のパターンの場合、起動状態は「RAM異常2」と判定され、クリア範囲としては、異常時RAMクリア範囲が設定されるが、最終的には、遊技復帰不可能エラー処理が行われ、遊技停止となる。

【1651】

なお、図111(A)に示す起動状態は、パチンコ遊技機の電源が投入されたときのステータスを識別することを目的としており、この起動状態に応じてメインRAM6203のクリア範囲が判定される。ここで、電断復帰時に設定されるクリア範囲とは、起動状態が電断復帰である場合に設定されるクリア範囲(すなわち、「電断復帰時RAMクリア範囲」)であり、設定変更時に設定されるクリア範囲とは、起動状態が設定変更である場合に設定されるクリア範囲(すなわち、「設定変更時RAMクリア範囲」)である。

【1652】

なお、パチンコ遊技機の電源が投入されたときに、メインCPU6101が、電断復帰の処理を行うことになったとしても、クリア範囲として「電断復帰時RAMクリア範囲」が設定されるとは限らない。例えば、図111(A)の第1のパターンでは、クリア範囲として「電断復帰時RAMクリア範囲」が設定され、そのクリア範囲がクリアされた後、電断復帰の処理を行うが、第3のパターンでは、クリア範囲として「設定変更時RAMクリア範囲」が設定されるが、そのクリア範囲がクリアされた後、電断復帰の処理が行われる。

【1653】

また、「異常時RAMクリア範囲」、「設定変更時RAMクリア範囲」、「電断復帰時RAMクリア範囲」はそれぞれ、後述の図112に示すようなクリア範囲とすることができ、これらのクリア範囲の少なくとも2つを、同じクリア範囲とするように設計することも可能である。

【1654】

次に、図112を参照して、それぞれのクリア範囲の概要について説明する。

【1655】

図112(A)には、異常時RAMクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインRAM6203の遊技用エリアについての異常時RAMクリア範囲は、先頭のアドレス(「F000」H)からスタックエリア(遊技用エリア)の途中までである。メインRAMが異常であると判定されているので、作業領域はすべてクリアする。また、スタックエリアは、アドレス「F200」Hからアドレス値の小さい方向に順に用いられるため、ここでは、使用中のスタックエリアを保護するために、アドレス「F1FC」Hまでをクリアし、スタックエリアのすべてをクリアしないようにしている。スタックエリアには、例えば、呼び出されたプログラムの戻り番地を記憶している領域があり、この部分をクリア対象にしないことで、当該戻り番地を保護している。

10

20

30

40

50

【 1 6 5 6 】

メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアについての異常時 R A M クリア範囲は、先頭のアドレス（「 F 2 1 0 」 H ）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。すなわち、作業領域（領域外エリア）のすべてがクリアされる。なお、この例では、上述のように、16 バイトの未使用領域を設けているため、領域外エリアの先頭アドレスは、遊技用エリアの最終アドレスに16 バイトを加算した「 F 2 1 0 」 H となる（図 1 1 2 （ B ）、図 1 1 2 （ C ）の領域外エリアについても同様）。また、このような、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアのクリア範囲については、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアについての異常時 R A M クリア範囲の先頭のアドレス（「 F 0 0 0 」 H ）の下位 1 バイト（すなわち、「 0 0 」 H ）に基づいて判断している。

10

【 1 6 5 7 】

図 1 1 2 （ B ）には、設定変更時 R A M クリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアについての設定変更時 R A M クリア範囲は、アドレス（「 F 0 0 3 」 H ）からスタックエリア（遊技用エリア）の途中までである。設定変更時と判定されているので、作業領域は、先頭アドレス（「 F 0 0 0 」 H ）から 3 バイト分確保されている設定変更に係る設定値をクリアしないようにしている。また、スタックエリアは、アドレス「 F 2 0 0 」 H からアドレス値の小さい方向に順に用いられるため、ここでは、使用中のスタックエリアを保護するために、アドレス「 F 1 F C 」 H までをクリアし、スタックエリアのすべてをクリアしないようにしている。スタックエリアには、例えば、呼び出されたプログラムの戻り番地を記憶している領域があり、この部分をクリア対象にしないことで、当該戻り番地を保護している。

20

【 1 6 5 8 】

メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアについての設定変更時 R A M クリア範囲は、アドレス（「 F 2 3 2 」 H ）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。作業領域（領域外エリア）では、性能表示等に関するデータがクリアされずに残される。このような、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアのクリア範囲については、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアについての設定登録時 R A M クリア範囲の先頭のアドレス（「 F 0 0 3 」 H ）の下位 1 バイト（すなわち、「 0 3 」 H ）に基づいて判断している。

【 1 6 5 9 】

図 1 1 2 （ C ）には、電断復帰時 R A M クリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアについての電断復帰時 R A M クリア範囲は、アドレス（「 F 0 7 B 」 H ）から 9 バイト分をクリアする。電断復帰時と判定されているので、作業領域の大部分、及びスタックエリアの全部は、電断前の遊技状態等を保持するために、クリアされずに残される。クリアされる部分は、例えば、遊技異常検知フラグ等のデータである。なお、電断復帰時 R A M クリア範囲に関しては、スタックエリアはクリア対象でないため、上述した、異常時 R A M クリア範囲や、設定変更 R A M クリア範囲のように、意識的にスタックエリアの一部を残しておいて、プログラムの戻り番地を確保しようとする処理を行わないように制御することが可能である。

30

【 1 6 6 0 】

メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアについての電断復帰時 R A M クリア範囲は、アドレス（「 F 2 3 2 」 H ）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。作業領域（領域外エリア）では、性能表示等に関するデータがクリアされずに残される。このような、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアのクリア範囲については、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアについての設定登録時 R A M クリア範囲の先頭のアドレス（「 F 0 7 B 」 H ）の下位 1 バイト（すなわち、「 7 B 」 H ）に基づいて判断している。

40

【 1 6 6 1 】

以上のように、それぞれのクリア範囲を決定する場合、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアについては、対応する遊技用エリアのクリア範囲のうち、先頭アドレスの下位 1 バイトに基づいて決定しており、新たに、各条件を参照してどのクリア範囲が判断する処理を省略している。また、遊技用エリアのクリア範囲の先頭アドレスの下位 1 バイトが、各

50

クリア範囲で異なるように意図的に設定されているため、当該下位 1 バイトによって、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアのクリア範囲を決定することができる。

【 1 6 6 2 】

上記のように、本願では、遊技用の領域（遊技用エリア）のクリア範囲に応じて、遊技用以外の領域（領域外エリア）のクリア範囲を設定することができ、この場合、遊技用の領域のクリア範囲は、遊技用の領域のクリア範囲を指定する情報であって、例えば、遊技用の領域のクリア範囲の先頭アドレスの下位 1 バイトである。

【 1 6 6 3 】

なお、図 1 1 2 で用いたアドレス値は例示のためのものであり、メイン R A M 6 2 0 3 における各エリアの配置やサイズ、各クリア範囲を様々に設定することができる。

10

【 1 6 6 4 】

図 1 1 2 に示すような、遊技用エリアと領域外エリアのクリア処理は、遊技用エリアと領域外エリアに関する C R C 値の照合結果に基づいて、パチンコ遊技機の起動時に同期して（概ね同タイミングで）行われる。すなわち、（後で詳細に説明するが）図 1 1 9 に示す指定範囲クリア処理において図 1 2 0 の領域外指定領域クリア処理が呼び出され、そこで、領域外エリアのクリア処理が行われ、その後すぐに、指定範囲クリア処理に戻り、遊技用エリアのクリア処理が行われる。

【 1 6 6 5 】

< 電断検知に係る外部割込み処理 >

次に、本実施形態における、電断を検知した際の外部マスカブル割込み処理の概要について、図 1 1 3 を参照して説明する。

20

【 1 6 6 6 】

メイン C P U 6 2 0 1 は、本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機のパラレル入力ポートを経由して、外部端子（X I N T 端子）からの割込み要求信号を受信すると、この外部端子に対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、後述する図 1 3 1 の外部マスカブル割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも 1 ビットの「0」が配置される。

30

【 1 6 6 7 】

また、本実施形態では、パチンコ遊技機のタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタ P T C 2）からタイマ割込みの信号を受信すると、このタイマカウンタに対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、後述する図 1 3 2 のシステムタイマ割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも 1 ビットの「0」が配置される。

【 1 6 6 8 】

このように、外部端子（X I N T 端子）からの外部割込みや、タイマカウンタからのタイマ割込みといった割込み要因ごとに、上述した設定領域が設けられ、その対応する設定領域に記憶されたデータによって、割込みに応じて実行される処理プログラムのエントリアドレス、及び割込みの優先順位が規定される。

40

【 1 6 6 9 】

上述した外部マスカブル割込み処理が開始されると、メイン C P U 6 2 0 1 は、入力ポートの所定のアドレスをチェックして、電断信号を受信したか否かを判定する。この処理は、割込み要因が電断であるか否かを判定する処理であり、電断信号を受信した場合、図 1 1 3（A）に示すような割込み要因マスクで割込みマスケジスタを更新し、所定の割込み要因をマスクする。

【 1 6 7 0 】

50

ここで、割込みマスクレジスタには、図 1 1 3 (A) に示す割込み要因マスクにより、電源投入後の初期設定において、例えば、タイマカウンタを割込みの要因とする割込み (タイマカウンタ割込み) と、電断を割込みの要因とする割込み (電断割込み) とを受け付けるように、対応するビット (例えば、ビット 0 ~ 7 において、ビット位置 2 とビット位置 3) に「 0 」がセットされている。そして、上記の外部マスカブル割込み処理では、電断が生じた時点で、割込みマスクレジスタに対し、ビット位置 2 とビット位置 3 に、それぞれ「 1 」をセットする。

【 1 6 7 1 】

このように、割込みマスクレジスタのビット位置 2 と、ビット位置 3 に、それぞれ「 1 」をセットすると、これ以降、メイン C P U 6 2 0 1 は、タイマカウンタ割込みと電断割込みを受け付けないように制御される (すなわち、図 1 3 1 の外部マスカブル割込み処理と、図 1 3 2 のシステムタイマ割込み処理が新たに開始されないように制御される) 。

【 1 6 7 2 】

次に、外部マスカブル割込み処理では、X I N T 検知フラグをセットし、電断が発生しているというステータスをセットする。その後、後述する主制御メイン処理で呼び出される電断判定処理 (図 1 1 5 のステップ S 6 0 1 5、図 1 2 4) において、この X I N T 検知フラグの内容を参照して、電断が発生しているか否かを判定し、電断が発生していれば、電断設定処理を実行する。

【 1 6 7 3 】

図 1 1 3 (B) には、主制御回路 6 2 0 0 がプログラムを実行するのに必要な情報を格納するプログラム管理エリアに記憶される割込み初期設定データが示されている。このデータには、割込み優先順の設定値が記憶されている。

【 1 6 7 4 】

図 1 1 3 (C) には、設定値が「 0 1 」の場合の、割込要因ごとの優先順位が示されている。図 1 1 3 (B) に示したように、割込み優先順位の設定値がビット「 0 1 」である場合、タイマカウンタ割込 (タイマカウンタ P T C 2 の割込み) のほうが、電断割込 (X I N T 端子からの信号による割込み) より割込の優先順位が高くなるように設定される。なお、この優先順位は、設定値を変えれば、それに応じて変更されるようになっている。また、本実施形態では、この優先順位の設定内容をプログラムで規定する必要はない。

【 1 6 7 5 】

また、図 1 1 3 (A) の割込みマスクレジスタは、各ビットがそれぞれ割込み要因に対応付けられるが、ここでは、ビット位置 0 からビット位置 5 に向かって、図 1 1 3 (C) に示す割込み要因が、優先順位の高い順に対応付けられている。すなわち、割込みマスクレジスタのビット位置 0 には、タイマカウンタ P T C 0 の割込みが対応付けられ、ビット位置 1 には、タイマカウンタ P T C 1 の割込みが対応付けられ、ビット位置 2 には、タイマカウンタ P T C 2 の割込みが対応付けられ、ビット位置 3 には、外部端子 (X I N T 端子) からの外部割込みが対応付けられ、ビット位置 4 には、非同期シリアル送受信 0 による割込みが対応付けられ、ビット位置 5 には、非同期シリアル送受信 1 による割込みが対応付けられる。なお、ビット位置 7 とビット位置 6 は未使用である。

【 1 6 7 6 】

上記のように、本実施形態では、タイマカウンタ割込みと電断割込みの発生を前提としているが、上記のように、少なくとも、複数のタイマカウンタによる割込み、複数の非同期シリアル送受信による割込み、及び X I N T 端子から入力する外部からの割込みに関する要因に対応することができる。

【 1 6 7 7 】

このような、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。

【 1 6 7 8 】

また、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【 1 6 7 9 】

このように、割込みマスクレジスタに「 1 」をセットするビット位置によって、割込み要因ごとに発生の検知を行うか否かを調整することができるため、例えば、電断の検知により外部マスカブル割込み処理が実行された後に、特定の割込み要因に係る割込み処理については、その処理を許容するように制御することも可能である。

【 1 6 8 0 】

10

[主制御メイン処理]

次に、図 1 1 4 ~ 図 1 1 6 を参照して、メイン C P U 6 2 0 1 の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図 1 1 4 ~ 図 1 1 6 は、主制御メイン処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 6 8 1 】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、バンク 0 の処理を開始し、電断信号ビットが「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 0 1）。ステップ S 6 0 0 1 において、メイン C P U 6 2 0 1 が、電断信号ビットが「 0 」であると判定した場合（ステップ S 6 0 0 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 2 0 1 は、電断を検知中であるとして、ステップ S 6 0 0 1 の判定処理を繰り返す。

20

【 1 6 8 2 】

ステップ S 6 0 0 1 において、メイン C P U 6 2 0 1 が、電断信号ビットが「 0 」でないと判定した場合（ステップ S 6 0 0 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 6 2 0 1 は、電断検知中でないとして、ステップ S 6 0 0 2 に進む。

【 1 6 8 3 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 0 2 において、遊技用エリアに係る（バンク 0 の）スタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタ S P に、図 1 1 0（C）に示したスタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス + 1 をセットする。そして、以降の処理中、バンク 0 でスタックが用いられる場合は、スタックポインタ S P から 1 を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。

30

【 1 6 8 4 】

次に、ステップ S 6 0 0 3 において、内蔵レジスタの初期設定を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、Q レジスタに、バンク 0 において利用されるメイン R A M 6 2 0 3 の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「 F 0 」 H がセットされる。

【 1 6 8 5 】

その後、ステップ S 6 0 0 4 において、（例えば、E レジスタに）起動時の R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報と、設定キー差込口 6 1 7 4 に差し込まれる設定キー 6 1 7 4 a の状態情報を格納し、それらの状態を、後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。

40

【 1 6 8 6 】

次いで、メイン C P U 6 2 0 1 は、ウェイト処理を行う（ステップ S 6 0 0 5）。この処理では、メイン C P U 6 2 0 1 は、副制御回路 6 3 0 0 側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおよそ 1 2 0 0 0 m s e c である。また、この起動待ち時間において、メイン C P U 6 2 0 1 は、割込み要求信号（X I N T）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時の W D T の出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタ P T C 2 のタイマカウントの更新を行うように制御し

50

、 P T C 2 のタイムアウトが発生したか否かを、 P T C 2 タイムアウトフラグレジスタを用いて 1 命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。

【 1 6 8 7 】

次いで、メイン C P U 6 2 0 1 は、 R A M アクセス設定を行う（ステップ S 6 0 0 6 ）
。この処理で、メイン C P U 6 2 0 1 は、メイン R A M 6 2 0 3 へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。

【 1 6 8 8 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、指定領域 C R C 検査処理を行う（ステップ S 6 0 0 7 ）
。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク 1 に係る
処理（領域外エリアの処理）を行う。メイン C P U 6 2 0 1 はそこで、メイン R A M 6 2
0 3 の遊技用エリアと領域外エリアに関する C R C 検査を行い、その処理が終了すると、
遊技用エリア処理復帰命令でリターンすることにより、以降の処理が、バンク 0 に係る処
理（遊技用エリアの処理）を行うことになる。なお、この処理については、後で詳細に説
明する。

10

【 1 6 8 9 】

なお、 C R C 検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特
定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものであ
る。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定され
た領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断する
ことができる。

20

【 1 6 9 0 】

次に、ステップ S 6 0 0 8 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、起動状態チェック処理
を行う。この処理では、メイン C P U 6 2 0 1 は、 C R C チェック結果と電源投入時の所
定キーの操作等に基づいて、メイン R A M 6 2 0 3 のクリア範囲を決定する。なお、この
処理については、後で詳細に説明する。

【 1 6 9 1 】

次に、ステップ S 6 0 0 9 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、指定範囲クリア処理を
行う。この処理では、メイン C P U 6 2 0 1 は、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリア、
及び領域外エリアについて、指定範囲のクリアを行う。なお、この処理については、後で
詳細に説明する。

30

【 1 6 9 2 】

次に、ステップ S 6 0 1 0 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、（例えば、 H L レジス
タに）メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用デー
タテーブルのアドレスをセットし、この H L レジスタを参照して、電源投入時初期化用の
データを作業領域に格納する。

【 1 6 9 3 】

次いで、ステップ S 6 0 1 1 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 1 0
でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に
電源投入時初期化用データテーブルのデータをセットする。また、この処理では、開始時
点で割込み禁止の設定がされ、終了時点で、当該処理の開始時点における割込み禁止 / 許
可状態が復元される。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

40

【 1 6 9 4 】

次いで、ステップ S 6 0 1 2 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、設定変更確認処理を
行う。この処理では、メイン C P U 6 2 0 1 は、設定キー 6 1 7 4 a が設定キー差込口 6
1 7 4 に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を
行うように制御する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【 1 6 9 5 】

次に、ステップ S 6 0 1 3 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、遊技復帰処理を行う。
この処理では、メイン C P U 6 2 0 1 は、遊技機の電源投入（起動時）の際に、 R A M ク

50

リアスイッチ 6 1 7 6 が「オン」であるか否かを判定し、「オン」でなければ、電断復帰時であると判断して、遊技の復帰を行うために、電断復帰時の初期設定処理を行い、「オン」であれば、RAM クリア（バックアップクリア）が指定されたと判断して、遊技の復帰を行うために、バックアップクリア時の初期設定処理を行う。バックアップクリア時の初期設定処理では、上述したとおり、報知モードがリセット（0 にセット）される。そのため、電断時の報知モードが 3 又は 4 であったとしても、報知モードがリセットされるため、電断復帰後に遊技停止状態とならない。

【 1 6 9 6 】

次に、ステップ S 6 0 1 4 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。またここで、上述したように、割込み許可レジスタ 1 の値と割込み許可レジスタ 2 の値が共に「0」にセットされる。 10

【 1 6 9 7 】

この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ 1 の値は「0」となり、割込み許可レジスタ 2 の値も「0」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ 1 の値が「0」の間）、マスカブル割込みは禁止される。

【 1 6 9 8 】

次に、ステップ S 6 0 1 5 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、電断判定処理を行う。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、電断が検知されたか否か（すなわち、X I N T が検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合は、電断設定処理を行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。 20

【 1 6 9 9 】

次に、ステップ S 6 0 1 6 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。

【 1 7 0 0 】

この後、ステップ S 6 0 1 7 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク 1 に係る処理（領域外エリアの処理）となる。メイン CPU 6 2 0 1 は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メイン RAM 6 2 0 3 作業領域（領域外エリア）を使用し 30
て行われる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【 1 7 0 1 】

次に、ステップ S 6 0 1 8 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。またここで、上述したように、割込み許可レジスタ 1 の値と割込み許可レジスタ 2 の値が共に「1」にセットされる。

【 1 7 0 2 】

次に、ステップ S 6 0 1 9 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、システム周期時間（6 m s e c : 割込み周期（2 m s e s）の 3 倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メイン CPU 6 2 0 1 は、メイン RAM 6 2 0 3 の作業領域（遊技用エリア）の割込みカウンタ領域に格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から 3 減算した値が「0」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、システムタイマ割込み処理毎に 1 加算され（図 1 3 3 のステップ S 6 4 0 2 参照）、システム周期時間経過時には「3」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から 3 減算した値が「0」である場合には、ステップ S 6 0 1 9 の判定は「Y E S」となり、割込みカウンタの値から 3 減算した値が「0」でない場合、ステップ S 6 0 1 9 の判定は「N O」となる。 40

【 1 7 0 3 】

ステップ S 6 0 1 9 において、メイン CPU 6 2 0 1 が、システム周期時間が経過していないと判定した場合（ステップ S 6 0 1 9 が N O 判定の場合）、メイン CPU 6 2 0 1 は、処理をステップ S 6 0 1 4 の処理に戻し、ステップ S 6 0 1 4 以降の処理を行う。

【 1 7 0 4 】

一方、ステップ S 6 0 1 9 において、メイン CPU 6 2 0 1 が、システム周期時間が経過したと判定した場合（ステップ S 6 0 1 9 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 2 0 において、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理は、割込みカウンタ領域に格納された値（割込みカウンタの値）から 1 減算する処理を 3 回行うものである。この処理により、主制御メイン処理内の割込み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（「0」になる）。

【1705】

上述のように、本実施形態では、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の実行前に、6 m s e c の割込み禁止区間（ステップ S 6 0 1 4 ~ ステップ S 6 0 1 8 の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、6 m s e c 毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の 3 倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の 2 倍以上で且つ 3 倍以外の値にしてもよい。

10

【1706】

次いで、メイン CPU 6 2 0 1 は、主制御コマンド送受信処理を行う（ステップ S 6 0 2 1）。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、主に、払出制御のコマンド送受信処理を行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1707】

次いで、メイン CPU 6 2 0 1 は、特別図柄制御処理を行う（ステップ S 6 0 2 2）。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。なお、特別図柄制御処理については、図 2 6 等を参照して説明した処理と同様のものである。

20

【1708】

次いで、メイン CPU 6 2 0 1 は、普通図柄制御処理を行う（ステップ S 6 0 2 3）。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。なお、普通図柄制御処理については、図 4 3 等を参照して説明した処理と同様のものである。

【1709】

次いで、メイン CPU 6 2 0 1 は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う（ステップ S 6 0 2 4）。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示 L E D、第 2 特別図柄表示 L E D、普通図柄表示 L E D、保留表示 L E D 等に出力する表示データの設定処理を行う。

30

【1710】

次いで、メイン CPU 6 2 0 1 は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップ S 6 0 2 5）。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 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等を行う。その後、ステップ S 6 0 2 6 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、試射試験信号の生成処理を行う。なお、試射試験信号の生成処理は、メイン R A M 6 2 0 3 の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。

【1711】

次いで、メイン CPU 6 2 0 1 は、ポート出力処理を行う（ステップ S 6 0 2 7）。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理、W D T の出力処理を行う。

40

【1712】

次いで、メイン CPU 6 2 0 1 は、状態監視処理を行う（ステップ S 6 0 2 8）。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、発射位置判定処理（発射位置に変化があれば、発射位置コマンドの送信予約処理を行う）、遊技異常検知判定処理（異常があれば、遊技異常検知コマンドの送信予約処理を行う）、払出異常検知判定処理（異常があれば、払出異常検知コマンドの送信予約処理を行う）を行う。

【1713】

そして、ステップ S 6 0 2 8 の処理後、メイン CPU 6 2 0 1 は、処理をステップ S 6 0 1 4 の処理に戻し、ステップ S 6 0 1 4 以降の処理を行う。

50

【 1 7 1 4 】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、起動後、ウェイト処理（ステップ S 6 0 0 5）の実行前に、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報、及び、設定キー 6 1 7 4 a の状態情報の退避する（ステップ S 6 0 0 4）。このような処理を設けた場合、例えばウェイト期間中に設定キー差込口 6 1 7 4 に対し設定キー 6 1 7 4 a の操作が行われても（オン / オフされても）、電源投入時におけるこれらの状態情報を確保しておくことができるので、本実施形態では、起動時の R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の操作状況、及び設定キー 6 1 7 4 a の操作状況を、より確実に把握して、遊技機に対する操作を正確に識別することができる。

【 1 7 1 5 】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップ S 6 0 2 0 以降の処理）の実行前に、6 m s e c の割込み禁止区間（ステップ S 6 0 1 4 ~ ステップ S 6 0 1 8 の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップ S 6 0 1 5）、初期値乱数更新処理（ステップ S 6 0 1 6）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップ S 6 0 1 7）等が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技の出玉性能等に影響を与える値や遊技全体を通じて集計される値の管理処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路 6 2 0 0 で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路 6 2 0 0 の処理負荷を軽減することができる。

【 1 7 1 6 】

[指定領域 C R C 検査処理]

次に、図 1 1 7 を参照して、メイン C P U 6 2 0 1 の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される指定領域 C R C 検査処理（図 1 1 4 のステップ S 6 0 0 7）について説明する。なお、図 1 1 7 は、指定領域 C R C 検査処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 7 1 7 】

指定領域 C R C 検査処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン R O M 6 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。ただし、この処理では、C R C 算出のために、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアも参照する。

【 1 7 1 8 】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 4 1 において、領域外エリアに係る（バンク 1 の）スタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタ S P に、図 1 1 0（C）に示したスタックエリア（領域外エリア）の最終アドレス + 1 をセットする。そして、以降の処理中、バンク 1 でスタックが用いられる場合は、スタックポインタ S P から 1 を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（領域外エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用する。

【 1 7 1 9 】

本実施形態では、遊技機が起動すると、最初に、図 1 1 4 ないし図 1 1 6 に示した主制御メイン処理が開始され、最初に遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理が行われる一方（ステップ S 6 0 0 2）、領域外エリアに関しても、領域外エリアに係る処理として、遊技機の起動後初めて実行された指定領域 C R C 検査処理において、領域外エリアに係るスタックポインタ設定処理が行われる。このように、遊技用エリアのスタックポインタは、遊技用エリアの処理の際に行い、領域外エリアのスタックポインタは、領域外エリアの処理の際に行うように切り分けることで、コーディングのミス等を防止することができる。

【 1 7 2 0 】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6042において、指定領域CRC演算処理を行う。この処理は、メインRAM 6203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア）、及びスタックエリア（遊技用エリア））、及び領域外エリア（作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア））のデータについてCRC演算を行うものである。

【1721】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6043において、電断時の指定領域に関するCRC演算結果を取得する。この処理は、記憶されている電断時のCRC演算結果をメインRAM 6203から読み取るものである。電断時のCRC演算結果は、電断が検知されたときに指定領域のデータについてしたCRC演算の結果であり、例えば、CRC演算の後で、メインRAM 6203の作業領域（領域外エリア）に格納される。電断時にCRC演算を行う処理については、後で詳細に説明する。

10

【1722】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6044において、ステップS 6042で計算したCRC演算結果と、ステップS 6043で取得した（直前の）電断時のCRC演算結果とを照合し、ステップS 6045において、（例えば、Bレジスタに）初期値として、バックアップ異常ありを示すフラグ「1」をセットする。

【1723】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6046において、ステップS 6044で行ったCRC演算結果の照合結果を判定し、不一致であった場合（ステップS 6046がYES判定の場合）、バックアップ異常があったものと判断してステップS 6051に進む。Bレジスタには、初期値のまま、フラグ「1」がセットされている。

20

【1724】

ステップS 6046において、CRC演算結果の照合結果が一致したと判定された場合（ステップS 6046がNO判定の場合）、メインCPU 6201は、ステップS 6047において、Bレジスタに、電断未検知を示すフラグ「2」をセットする。

【1725】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6048において、電断が実施されたか否かを示す電断実施フラグを取得し、ステップS 6049において、その電断実施フラグに基づいて、電断実施が行われたか否かを判定する。ここで、電断が実施されていないと判定された場合（ステップS 6049がNO判定の場合）、メインCPU 6201は、電断未検知であると判断してステップS 6051に進む。Bレジスタには、ステップS 6047でセットされた、（電断未検知を示す）フラグ「2」がセットされている。

30

【1726】

ステップS 6049において、電断実施が行われたと判定された場合（ステップS 6049がYES判定の場合）、メインCPU 6201は、Bレジスタに、異常なしを示すフラグ「0」をセットする。

【1727】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6051において、Bレジスタに記憶されている照合結果（フラグ）を、「CRC照合結果」として、メインRAM 6203の作業領域（領域外エリア）に格納し、さらに、ステップS 6052において、電断実施フラグをクリアする。

40

【1728】

最後に、メインCPU 6201は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1729】

このように、指定領域CRC検査処理において、電源投入後、最初にメインRAM 6203の領域外エリアに関する処理を行う際に、バンク1に係るスタックポインタSPの設定がされるため、初期化処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。

【1730】

50

〔起動状態チェック処理〕

次に、図 1 1 8 を参照して、メイン CPU 6 2 0 1 の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される起動状態チェック処理（図 1 1 4 のステップ S 6 0 0 8 ）について説明する。なお、図 1 1 8 は、起動状態チェック処理の手順を示すフローチャートである。この処理では、メイン RAM 6 2 0 3 に異常があるか否か、電源投入時の設定キー 6 1 7 4 a、及び RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 の操作、及び前回の電断時に設定変更が行われていたか否かに応じて起動状態が決定され、その決定された起動状態に基づいて、メイン RAM 6 2 0 3 のクリア範囲（RAM クリア範囲）が設定される。

【 1 7 3 1 】

まず、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 7 1 において、メイン RAM 6 2 0 3 の作業領域（領域外エリア）に格納されている CRC 照合結果を取得する。この CRC 照合結果には、例えば、上述した指定領域 CRC 検査処理において、バックアップ異常あり（フラグ「1」）、電断未検知（フラグ「2」）、異常なし（フラグ「0」）のいずれかがセットされている。 10

【 1 7 3 2 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 7 2 において、RAM のクリア範囲（例えば、HL レジスタ）の初期値として、異常時 RAM クリア範囲先頭アドレスをセットする。

【 1 7 3 3 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 7 3 において、ステップ S 6 0 7 1 で取得した CRC 照合結果を参照して、異常があるか否かを判定し、異常がある場合（ステップ S 6 0 7 3 が YES 判定の場合）、ステップ S 6 0 7 7 に進み、異常がない場合（ステップ S 6 0 7 3 が NO 判定の場合）、ステップ S 6 0 7 4 において、HL レジスタに、設定変更時 RAM クリア範囲先頭アドレスをセットする。 20

【 1 7 3 4 】

ステップ S 6 0 7 4 の後、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 7 5 において、前回の RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報に基づき、今回の処理が、設定変更中の電断復帰であるか否かを判定する。設定変更中の電断復帰でない場合（ステップ S 6 0 7 5 が NO 判定の場合）、ステップ S 6 0 7 7 に進み、設定変更中の電断復帰である場合（ステップ S 6 0 7 5 が YES 判定の場合）、ステップ S 6 0 7 6 において、（例えば、E レジスタに）前回の RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報、及び設定キー 6 1 7 4 a の状態情報をセットする。この処理は、今回の RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報、及び設定キー 6 1 7 4 a の状態情報を、前回の（電断復帰前の）情報に書き換えるものであり、これにより、設定変更中の電断復帰であった場合に、今回において、その設定変更を継続させるようにしている。 30

【 1 7 3 5 】

ステップ S 6 0 7 6 の後、または、ステップ S 6 0 7 3 の YES 判定の場合、ステップ S 6 0 7 5 の NO 判定の場合、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 7 7 に進み、そこで、今回の RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報、及び設定キー 6 1 7 4 a の状態情報から、RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 がオン、かつ設定キー 6 1 7 4 a がオンであるか否かを判定し、両方がオンであれば（ステップ S 6 0 7 7 が YES 判定の場合）、処理を終了する。 40

【 1 7 3 6 】

このように、メイン RAM が異常であって（ステップ S 6 0 7 3 が YES 判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 が「オン」、設定キー 6 1 7 4 a が「オン」である場合、RAM のクリア範囲には異常時 RAM クリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップ S 6 0 7 7 の YES 判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図 1 1 9、図 1 2 0 参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図 1 2 2、図 1 2 3 参照）。この起動状態は、図 1 1 1（A）に示す「RAM 異常 1」であり、第 6 のパターンに対応する。 50

【 1 7 3 7 】

また、メイン R A M に異常がなく（ステップ S 6 0 7 3 が N O 判定の場合）、かつ、設定変更中の電断復帰ではなく（ステップ S 6 0 7 5 が N O 判定の場合）、さらに、電源投入時の操作において、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 が「オン」、設定キー 6 1 7 4 a が「オン」である場合、R A M のクリア範囲には設定変更時 R A M クリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップ S 6 0 7 7 の Y E S 判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図 1 1 9、図 1 2 0 参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図 1 2 2、図 1 2 3 参照）。この起動状態は、図 1 1 1（A）に示す「設定変更」であり、第 4 のパターンに対応する。上記のクリア処理すなわち設定変更時のクリア処理では、上述したとおり、報知モードがリセット（0 にセット）される。そのため、電断時の報知モードが 3 又は 4 であったとしても、報知モードがリセットされるため、電断復帰後に遊技停止状態とならない。

【 1 7 3 8 】

さらに、メイン R A M に異常がなく（ステップ S 6 0 7 3 が N O 判定の場合）、かつ、設定変更中の電断復帰である場合（ステップ S 6 0 7 5 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 0 7 6 において、電源投入時の操作が、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 が「オン」、設定キー 6 1 7 4 a が「オン」に擬制されるので、R A M のクリア範囲には設定変更時 R A M クリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップ S 6 0 7 7 の Y E S 判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図 1 1 9、図 1 2 0 参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図 1 2 2、図 1 2 3 参照）。この起動状態は、図 1 1 1（A）に示す「設定変更」であり、第 5 のパターンに対応する。

【 1 7 3 9 】

ステップ S 6 0 7 7 において、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 と設定キー 6 1 7 4 a が両方オンでない場合（ステップ S 6 0 7 7 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 0 7 8 に進む。

【 1 7 4 0 】

次に、ステップ S 6 0 7 8 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、C R C 照合結果を参照して、異常があるか否かを判定し、異常がある場合（ステップ S 6 0 7 8 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 0 7 9 に進み、そこで、遊技復帰不可能エラー処理を行う。遊技復帰不可能エラー処理では W D T のクリア処理、及びリスタート処理を無限ループで繰り返し、例えば、性能表示モニタ 6 1 7 0 に「E」の文字を表示するよう制御し、遊技停止の状態となる。なお、この場合、上述したように、クリア範囲としては、異常時 R A M クリア範囲が設定されるが、ここで、このクリア範囲（異常時 R A M クリア範囲）をクリアするようにしてもよいし、クリアせずにそのまま遊技停止の状態としてもよい。

【 1 7 4 1 】

このように、メイン R A M が異常であって（ステップ S 6 0 7 3 が Y E S 判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 と設定キー 6 1 7 4 a が両方「オン」の状態になっていない場合、R A M のクリア範囲には異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップ S 6 0 7 8 の Y E S 判定を経て、上記のように遊技復帰不可能エラー処理を行う。この起動状態は、図 1 1 1（A）に示す「R A M 異常 2」であり、第 7 のパターンに対応する。

【 1 7 4 2 】

メイン R A M 6 2 0 3 に異常がない場合（ステップ S 6 0 7 8 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 0 8 0 において、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態が「オン」であるか否かを判定する。

【 1 7 4 3 】

ステップ S 6 0 8 0 において、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態が「オン」である場合（ステップ S 6 0 8 0 が Y E S 判定の場合）、処理を終了する。

【 1 7 4 4 】

このように、メイン R A M に異常がなく（ステップ S 6 0 7 8 が N O 判定の場合）、か

つ、電源投入時の操作において、RAMクリアスイッチ6176が「オン」である場合（ステップS6080がYES判定の場合）、RAMのクリア範囲には設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップS6080のYES判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図119、図120参照）、その後、電断復帰の処理が行われる。この起動状態は、図111（A）に示す「RAMクリア」であり、第3のパターンに対応する。

【1745】

なお、この場合は、ステップS6076でRAMクリアスイッチ6176と設定キー6174aの状態情報がセットされると、ステップS6077でYES判定となるため、設定変更中の電断復帰ではないと言える。また、設定キー6174aも「オン」の状態であれば、ステップS6077でYES判定となるので、ここでは、設定キー6174aは「オフ」の状態であると言える。

10

【1746】

ステップS6080において、RAMクリアスイッチ6176の状態が「オフ」である場合（ステップS6080がNO判定の場合）、ステップS6081において、HLレジスタに、電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスをセットし、処理を終了する。

【1747】

このように、メインRAMに異常がなく（ステップS6078がNO判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、RAMクリアスイッチ6176が「オン」でない場合（ステップS6080がNO判定の場合）、RAMのクリア範囲には電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定され、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われる（図119、図120参照）。この起動状態は、図111（A）に示す「電断復帰」、または「設定確認」であり、第1のパターン、または第2のパターンに対応する。なお、ここでは、上記と同様に、ステップS6076でRAMクリアスイッチ6176と設定キー6174aの状態情報がセットされると、ステップS6077でYES判定となるため、設定変更中の電断復帰ではないと言える。

20

【1748】

上記のように、RAMのクリア範囲に電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定される起動状態として、図111（A）に示す第1のパターンと第2のパターンがあるが、第1のパターンでは、設定キー6174aが「オフ」の状態であつ、RAMクリアスイッチ6176が「オフ」の状態になっており、一方、第2のパターンでは、設定キー6174aが「オン」の状態であつ、RAMクリアスイッチ6176が「オフ」の状態になっており、これらの相違点に基づいて、後続の処理が切り分けられる。すなわち、第1のパターンの起動状態は「電断復帰」であり、当該クリア範囲に基づいたクリア処理の後、電断復帰の処理が行われ、第2のパターンの起動状態は「設定確認」であり、当該クリア範囲に基づいたクリア処理の後、設定確認の処理が行われる（図122、図123参照）。

30

【1749】

[指定範囲クリア処理]

次に、図119を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される指定範囲クリア処理（図115のステップS6009）について説明する。なお、図119は、指定範囲クリア処理の手順を示すフローチャートである。

40

【1750】

まず、メインCPU6201は、ステップS6101において、起動時のRAMクリアスイッチ6176の状態情報、及び設定キー6174aの状態情報といった情報をスタックに退避する。これらの情報は、例えば、EレジスタやDレジスタのデータをスタックに退避することで実現される。

【1751】

次に、ステップS6102において、メインCPU6201は、RAMクリア範囲先頭アドレス（下位アドレス）がセットされているレジスタの値を、RAMクリア範囲判定デ

50

ータとして、メインRAM 6203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納する。本実施形態では、図118の起動状態チェック処理に関連して説明したように、例えば、メインRAM 6203の異常、設定変更の有無、RAMクリアスイッチ6176の操作といった各条件に応じて、HLレジスタに、対応するRAMクリア範囲先頭アドレスがセットされており、メインRAM 6203の領域外エリアのクリア処理にあたり、HLレジスタに記憶されているRAMクリア範囲先頭アドレスの下位を参照することによって、再度、図118に示したような判定を行わなくて済むようにした。

【1752】

また、本実施形態では、HLレジスタに記憶されているRAMクリア範囲先頭アドレスの下位のみを渡すことによって、メインRAM 6203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））と同様に、メインRAM 6203の領域外エリア（作業領域（領域外エリア））についても、それぞれ対応する条件に応じた範囲をクリアすることができるように構成されている。例えば、ある条件で、メインRAM 6203の遊技用エリアの領域（アドレス「F07B」Hを先頭とする領域）をクリアする場合に、アドレスの下位データである「7B」Hを渡すことによって、メインRAM 6203の領域外エリアでは、その「7B」Hのデータに対応する領域が決定され、その決定された領域をクリアするように制御することができる。

【1753】

また、ここでは、RAMクリア範囲判定データを、メインRAM 6203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納しているが、これは、データをレジスタに記憶させて渡すことができないためである。領域外エリア処理呼出命令がされた場合、図109に示すようにバンク0からバンク1に切り替わって、それに応じてレジスタも切り替えられる。

【1754】

次に、メインCPU 6201は、ステップS6104において、領域外指定領域クリア処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク1に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。領域外指定領域クリア処理は、上述した、RAMクリア範囲先頭アドレスがセットされているレジスタの下位アドレスに基づいて、メインRAM 6203の領域外エリアの指定範囲をクリアする。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1755】

なお、ここで呼び出される領域外指定領域クリア処理では、割込み禁止命令、及び割込み許可命令を実行するものではないが、図115に示す主制御メイン処理のステップS6011で呼び出されるデータ格納処理（図121参照）のように、割込み禁止命令、及び割込み許可命令を実行する構成であれば、このデータ格納処理と同様に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すように構成することができる。

【1756】

すなわち、割込み禁止命令の前で割込み許可レジスタ2の値を退避し、割込み禁止命令の後で実行される所定処理が終了した後で、退避していた、割込み許可レジスタ2の値から、データ格納処理が呼び出された時点での割込み制御状態を判断し、割込み許可の状態であった場合は、割込み許可命令を実行し、そうでなければ、割込み禁止の状態のまま終了するように構成することができる。

【1757】

次に、メインCPU 6201では、バンク0に係る処理（遊技用エリアの処理）に戻り、ステップS6105において、RAMクリア範囲のサイズ（例えば、電断復帰時RAMクリア範囲のサイズ）をセットする。

【1758】

次に、メインCPU 6201は、ステップS6106において、RAMクリア範囲先頭アドレスが、電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスであるか否かを判定し、電断復帰

10

20

30

40

50

時 R A M クリア範囲先頭アドレスである場合（ステップ S 6 1 0 6 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 1 0 9 に進む。

【 1 7 5 9 】

一方、電断復帰時 R A M クリア範囲先頭アドレスでない場合（ステップ S 6 1 0 6 が N O 判定の場合）、この場合は、電断復帰時の R A M クリア範囲とは異なるので、ステップ S 6 1 0 7 において、電断復帰時以外の R A M クリア範囲における最終アドレスを、R A M クリア範囲最終アドレスとしてセットする。ここでセットされる R A M クリア範囲最終アドレスは、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアの最終アドレスとなるが、スタックエリア（遊技用エリア）のうち、使用されているスタックをクリアしないように考慮される。例えば、スタックエリア（遊技用エリア）において、アドレス値の大きいスタックから 10

【 1 7 6 0 】

その後、ステップ S 6 1 0 8 において、ステップ S 6 1 0 2 で記憶された R A M クリア範囲先頭アドレス（下位アドレス）とステップ S 6 1 0 7 でセットされた R A M クリア範囲最終アドレスとから、電断復帰時でない場合の R A M クリア範囲のサイズを算出し、その後、ステップ S 6 1 0 9 に進む。 20

【 1 7 6 1 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 0 9 において、R A M クリア範囲のクリアを実行する。この処理では、例えば、H L レジスタに記憶されている、クリア対象となる R A M クリア範囲の先頭アドレスと、ステップ S 6 1 0 5 で算出されたクリア範囲のサイズ、または、ステップ S 6 1 0 8 で算出されたクリア範囲のサイズを指定すると、その範囲のデータのすべてのバイトが「 0 0 」H にセットされる。

【 1 7 6 2 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 1 0 において、起動時の R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報、及び設定キー 6 1 7 4 a の状態情報といった情報をスタックから復帰させる。これらの情報は、例えば、E レジスタや D レジスタに格納される（ステップ S 6 1 0 1 参照）。 30

【 1 7 6 3 】

このような、指定範囲クリア処理によって、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアにおけるクリア範囲（下位アドレス）が、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアにおけるクリア範囲の決定に効果的に利用され、処理の効率化が図られるとともに、プログラムの構成を簡潔にし、さらにプログラムのサイズを小さくすることができる。

【 1 7 6 4 】

[領域外指定領域クリア処理]

次に、図 1 2 0 を参照して、メイン C P U 6 2 0 1 の制御による指定範囲クリア処理で呼び出される領域外指定領域クリア処理（図 1 1 9 のステップ S 6 1 0 4 ）について説明する。なお、図 1 2 0 は、領域外指定領域クリア処理の手順を示すフローチャートである。 40

【 1 7 6 5 】

領域外指定領域クリア処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン R O M 6 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【 1 7 6 6 】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 2 1 において、メイン R A M 6 2 0 3 50

の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納されているRAMクリア範囲判定データを取得する。このRAMクリア範囲判定データは、図118のステップS6102において、メインCPU6201により格納されたデータである。

【1767】

次に、ステップS6122において、メインCPU6201は、取得したRAMクリア範囲判定データを（例えば、Eレジスタに）退避する。その後、ステップS6123において、メインCPU6201は、ステップS6121で取得したRAMクリア範囲判定データと比較するために、メインRAM6203の領域外エリアにおける異常時RAMクリア範囲先頭アドレスを（例えば、HLレジスタに）セットする。

【1768】

次に、ステップS6124において、メインCPU6201は、HLレジスタにセットされた異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、RAMクリア範囲判定データを比較し、RAMクリア範囲判定データが、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップS6124がYES判定の場合）、ステップS6128に進む。

【1769】

一方、RAMクリア範囲判定データが、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップS6124がNO判定の場合）、ステップS6125において、ステップS6121で取得したRAMクリア範囲判定データと比較するために、メインRAM6203の領域外エリアにおける設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスをHLレジスタにセットする。

【1770】

次に、ステップS6126において、メインCPU6201は、HLレジスタにセットされた設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、RAMクリア範囲判定データを比較し、RAMクリア範囲判定データが、設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップS6126がYES判定の場合）、ステップS6128に進む。

【1771】

一方、RAMクリア範囲判定データが、設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップS6126がNO判定の場合）、ステップS6127において、ステップS6121で取得したRAMクリア範囲判定データと比較するために、メインRAM6203の領域外エリアにおける電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスをHLレジスタにセットし、ステップS6128に進む。

【1772】

ステップS6128では、それぞれのRAMクリア範囲のサイズを算出し、その後、ステップS6129において、メインRAM6203の領域外エリアに関し、RAMクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、例えば、HLレジスタに記憶されている、クリア対象となるRAMクリア範囲の先頭アドレスと、ステップS6128で算出されたRAMクリア範囲のサイズを指定すると、その範囲のデータのすべてのバイトが「00」Hにセットされる。

【1773】

次に、ステップS6130において、メインCPU6201は、ステップS6122で退避させていたRAMクリア範囲判定データを、Eレジスタから（例えば、Aレジスタに）復帰させる。

【1774】

次に、ステップS6131において、メインCPU6201は、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、RAMクリア範囲判定データを比較し、RAMクリア範囲判定データが、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップS6131がNO判定の場合）、ステップS6134に進む。なお、ステップS6131の判定は、実質的にステップS6124と同様の判定である。

10

20

30

40

50

【 1 7 7 5 】

R A M クリア範囲判定データが、異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップ S 6 1 3 1 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 1 3 2 において、（例えば、H L レジスタに）メイン R O M 6 2 0 2 に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルのアドレスをセットする。

【 1 7 7 6 】

次に、ステップ S 6 1 3 3 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、テーブルデータ設定処理を実行する。この処理は、メイン R O M 6 2 0 2 に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルのアドレスを表す H L レジスタを参照して、性能表示モニタの制御に係る初期値を（メイン R A M 6 2 0 3 の）作業領域に格納する処理である。性能表示モニタの制御に係る初期値には、例えば、L E D の点滅切替タイミングや点滅繰返し回数等が含まれる。

10

【 1 7 7 7 】

ステップ S 6 1 3 4 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、（例えば、H L レジスタに）メイン R O M 6 2 0 2 に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットする。

【 1 7 7 8 】

次に、ステップ S 6 1 3 5 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、テーブルデータ設定処理を実行する。この処理は、メイン R O M 6 2 0 2 に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを表す H L レジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを（メイン R A M 6 2 0 3 の）作業領域に格納する処理である。電源投入時初期化用のデータには、例えば、L E D の点滅切替タイミングと点滅繰返し回数の乗算結果等が含まれる。

20

【 1 7 7 9 】

最後に、メイン C P U 6 2 0 1 は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【 1 7 8 0 】

このように、領域外指定領域クリア処理では、図 1 1 8 に示した起動状態チェック処理で決定された、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアに係るクリア範囲を用いて、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアに係るクリア範囲を決定しているため、メイン R A M 6 2 0 3 のクリア処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。

30

【 1 7 8 1 】

[データ格納処理]

次に、図 1 2 1 を参照して、メイン C P U 6 2 0 1 の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出されるデータ格納処理（図 1 1 5 のステップ S 6 0 1 1）について説明する。なお、図 1 2 1 は、データ格納処理の手順を示すフローチャートである。また、メイン処理から呼び出される場合、例えば、H L レジスタには、電源投入時初期化用データテーブルのアドレスがセットされている。なお、本実施形態では、このデータ格納処理が、図 1 1 5 のステップ S 6 0 1 1 等を含む数カ所でコールされ、それぞれ、バンク 0 に係る処理（領域内エリアに係る処理）として実行されるように構成されているが、上述した特定の呼出命令でコールすることによって、バンク 1 に係る処理（領域外エリアに係る処理）として実行されるように構成することができる。また、ここで、データ格納処理がバンク 0 に係る処理（領域内エリアに係る処理）として実行される場合に、例えば、Q レジスタにメイン R A M 6 2 0 3 の領域内アドレスの先頭アドレス（上位側）「F 0」H をセットしておくことで、データ格納処理では、メイン R A M 6 2 0 3 の領域内エリアにある処理対象エリアを、当該処理対象エリアの先頭アドレス（下位側）だけで特定することができ、当該処理対象エリアに係る命令の長さを（アドレスを 4 バイト（上位側 + 下位側）で指定するより）短くすることができる。同様に、データ格納処理がバンク 1 に係る処理（領域外エリアに係る処理）として実行される場合は、例えば、Q レジスタにメイン R A M 6 2 0 3 の領域外アドレスの先頭アドレス（上位側）「F 2」H をセットしておくこ

40

50

とで、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアにある処理対象エリアを、当該処理対象エリアの先頭アドレス（下位側）だけで特定することができる。

【 1 7 8 2 】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 5 1 において、割込み許可レジスタ 2 の値をレジスタ（例えば、フラグレジスタ F のパリティ / オーバーフロー・フラグ）に退避する。割込み許可レジスタ 2 の値は、上述の通り、割込み禁止命令がされると、「 0 」となり、それ以前の情報が失われてしまうため、このタイミングでこの値を退避しておく。

【 1 7 8 3 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 5 2 において、割込み禁止命令を行う。これによって、データ格納処理の開始時点で割込み禁止がされていない場合は、この割込み禁止命令以降、後述するステップ S 6 1 6 2 で割込み許可命令がされるまでの間、マスカブル割込みが禁止される。次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 5 3 において、割込み許可レジスタ 2 の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタ F ）のデータを、スタックに保存する。

【 1 7 8 4 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 5 4 において、H L レジスタを参照して、H L レジスタに記憶されているアドレスのデータを取得する。上記のように、当該処理がメイン処理から呼び出された場合、電源投入時初期化用データテーブルが取得される。

【 1 7 8 5 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 5 5 において、ステップ S 6 1 5 4 で取得したデータから、クリア処理に係るデータのサイズを判定し、そのサイズが 0 で、クリア処理がないと判定した場合（ステップ S 6 1 5 5 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 1 5 8 に進む。

【 1 7 8 6 】

一方、クリア処理に係るデータのサイズが 0 ではなく、クリア処理があると判定した場合（ステップ S 6 1 5 5 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 1 5 6 において、ステップ S 6 1 5 4 で取得したデータから格納対象領域アドレスの下位を取得し、ステップ S 6 1 5 7 でその格納対象領域をクリアする。なお、格納対象領域の開始アドレスは、予め設定されているアドレスの上位（例えば、「 F 0 」 H ）と、ステップ S 6 1 5 6 で取得した格納対象領域アドレスの下位を組み合わせることで特定され、この格納対象領域の開始アドレスと、電源投入時初期化用データテーブルから取得したクリア処理に係るデータのサイズとを用いて格納対象領域のクリアが行われる。ここでは、例えば、1 バイト単位といった所定の単位でクリア処理が繰り返され、そのクリア処理の度に、クリア対象となる格納対象領域アドレスがシフトされ、クリア処理に係るデータのサイズが 1 バイトずつ減算される。

【 1 7 8 7 】

メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 5 8 において、ステップ S 6 1 5 4 から取得したデータから、セット処理（格納処理）に係るデータのサイズを判定し、そのサイズが 0 で、セット処理がないと判定した場合（ステップ S 6 1 5 8 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 1 6 0 に進む。

【 1 7 8 8 】

一方、セット処理に係るデータのサイズが 0 ではなく、セット処理があると判定した場合（ステップ S 6 1 5 8 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 1 5 9 において、格納対象データに格納データをストアする。この処理は、ステップ S 6 1 5 4 で取得したデータから格納対象領域アドレスの下位を取得することで、予め設定されているアドレスの上位と組み合わせることで格納対象領域の開始アドレスを特定し、さらに、ステップ S 6 1 5 4 で取得したデータから格納するデータを取得することで実行される。

【 1 7 8 9 】

10

20

30

40

50

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6160において、ステップS 6153でスタックに保存した、割込み許可レジスタ2の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタF）のデータを復帰させる。

【1790】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6161において、ステップS 6160にて復帰させたデータであるフラグレジスタに記憶されている割込み許可レジスタ2の値が「0」か否かを判定し、「0」であると判定された場合（ステップS 6161がYES判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前から割込み禁止の状態であったと判定し、割込み許可命令を実行することなく処理を終了する。

【1791】

一方、割込み許可レジスタ2の値が「1」であると判定された場合（ステップS 6161がNO判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前は割込み許可の状態であったと判定し、ステップS 6162において、割込み許可命令を実行し処理を終了する。

【1792】

データ格納処理のこうした処理により、ステップS 6152の割込み禁止命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「0」となり、ステップS 6162の割込み許可命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「1」となるが、データ格納処理を呼び出す時点で割込み許可レジスタ2が「0」であった場合（すなわち、データ格納処理を呼び出す時点で割込み禁止の状態であった場合）、ステップS 6162は実行されず、割込み許可レジスタ2が「0」の状態が維持されることになる。

【1793】

また、本実施形態では、データ格納処理を呼び出す時点で、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値が同じであることが前提となるが、ノンマスカブル割込みが発生したり、バンク1に係る処理においてデータ格納処理が呼び出されたりする場合、データ格納処理を呼び出す時点で、割込み許可レジスタ1の値が「0」、割込み許可レジスタ2の値が「1」となる可能性も考えられる。しかしながら、そのような場合であっても、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値をそれぞれ退避し、領域のクリア処理とデータのセットを行った後で、これらのレジスタ値を復帰させることによって、データ格納処理が終了したときに、元の割込み許可、または割込み禁止の状態に戻すことができる。

【1794】

なお、本実施形態では、図121に示したデータ格納処理のプログラムは、様々な箇所で領域のクリア処理、及びデータのセットを行うために呼び出される共通モジュール（汎用モジュール）としての性格を有する。

【1795】

このようなデータ格納処理の構成により、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。より具体的には、所定領域のクリア処理やデータのセット処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を保存するとともに、当該呼び出される処理において割込み禁止状態で処理を行い、その後、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【1796】

また、このようなデータ格納処理のプログラムにおいて、割込み制御状態の制御、所定領域のクリア処理、及び当該所定処理へのデータのセット処理がひとまとまりに記述されることで、管理上、及び処理上の一層の効率化が図られる。

【1797】

[設定変更確認処理]

次に、図122、及び図123を参照して、メインCPU 6201の制御によるメイン

10

20

30

40

50

処理（主制御メイン処理）で呼び出される設定変更確認処理（図 1 1 5 のステップ S 6 0 1 2）について説明する。なお、図 1 2 2、図 1 2 3 は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 7 9 8 】

まず、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 8 1 において、（例えば、E レジスタに記憶されている）起動時の設定キー 6 1 7 4 a の状態情報を取得し、その設定キー 6 1 7 4 a の操作が「オン」であるか否かを判定する。設定キー 6 1 7 4 a の操作が「オフ」である場合（ステップ S 6 1 8 1 が NO 判定の場合）、処理を終了する。

【 1 7 9 9 】

ステップ S 6 1 8 1 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、設定キー 6 1 7 4 a の操作が「オン」である場合（ステップ S 6 1 8 1 が YES 判定の場合）、ステップ S 6 1 8 2 で、メイン RAM 6 2 0 3 の作業領域（遊技用エリア）の設定変更ステータス領域に、起動時の設定キー 6 1 7 4 a の状態情報、及び起動時の RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報を格納する。なお、ここで保存された状態情報が、図 1 1 8 に示す起動状態チェック処理において、前回、設定変更中に電断が発生したか否かを判定するのに用いられる。

【 1 8 0 0 】

次に、ステップ S 6 1 8 3 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、設定操作コマンドをセットして、演出制御コマンド送信処理を実行する。この処理により、設定操作コマンドは、副制御回路 6 3 0 0 に向けて送信される。

【 1 8 0 1 】

次に、ステップ S 6 1 8 4 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、割込み要求信号（X I N T）が発生したか否かを判定し、発生していると判定した場合（ステップ S 6 1 8 4 で YES 判定の場合）、ステップ S 6 1 9 4 において電断設定処理を実行する。一方、割込み要求信号（X I N T）が発生していないと判定した場合（ステップ S 6 1 8 4 で NO 判定の場合）、P T C 2 タイムアウトが発生したか否かを判定し、発生していないと判定した場合（ステップ S 6 1 8 5 で NO 判定の場合）、ステップ S 6 1 8 4 に進み、再度、割込み要求信号（X I N T）が発生したか否かを判定する。

【 1 8 0 2 】

ステップ S 6 1 8 5 において、P T C 2 タイムアウトが発生していると判定した場合（ステップ S 6 1 8 5 で YES 判定の場合）、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 8 6 において、入力ポート読込処理を行う。

【 1 8 0 3 】

次に、ステップ S 6 1 8 8 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、出力ポートにセキュリティ信号出力を行い、ステップ S 6 1 8 9 において、（例えば、A レジスタに）設定値をセットする。

【 1 8 0 4 】

次に、ステップ S 6 1 9 0 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、設定表示データテーブルとステップ S 6 1 8 9 でセットされた設定値に基づいて、A レジスタに設定表示データをセットし、その後、ステップ S 6 1 9 1 において、A レジスタの設定表示データに基づいて、表示 LED データセットを行い、さらに、ステップ S 6 1 9 2 において、性能 LED コモンセットを行う。

【 1 8 0 5 】

次に、ステップ S 6 1 9 3 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、W D T のクリア処理、及び W D T のリスタート処理を行う。

【 1 8 0 6 】

次に、ステップ S 6 1 9 4 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 が「オフ」か否かを判定し、「オフ」とであると判定した場合（ステップ S 6 1 9 4 で YES 判定の場合）、すなわち、起動時に、RAM クリアスイッチ 6 1 7 6 が操作されず、オフの状態となっている場合に、この操作は、設定確認の操作であると判定し、ステップ S 6 1 9 7 に進む。

10

20

30

40

50

【 1 8 0 7 】

一方、RAMクリアスイッチ6176が「オン」とであると判定した場合（ステップS6194でNO判定の場合）、すなわち、起動時に、RAMクリアスイッチ6176が操作され、オンの状態となっている場合に、この操作は、設定更新の操作であると仮定し、ステップS6195において、RAMクリアスイッチ6176が操作されているか否かを判定する。ステップS6195において、RAMクリアスイッチ6176が操作されていない場合（ステップS6195でNO判定の場合）、ステップS6197に進む。

【 1 8 0 8 】

一方、ステップS6195において、RAMクリアスイッチ6176が操作されている場合（ステップS6195でYES判定の場合、例えば、RAMクリアスイッチ6176をカチカチと押す操作をした場合）、ステップS6196において、RAMクリアスイッチ6176の操作に応じて設定値を変動させ、設定値を更新する。

【 1 8 0 9 】

その後、ステップS6197において、メインCPU6201は、設定キー6174aが「オフ」に操作されたか否かを判定し、「オン」である場合（ステップS6197でNO判定の場合）、すなわち、設定キー6174aが「オン」のままである場合、ステップS6184に戻り、そこで再度、割り込み要求信号の発生を判定する。

【 1 8 1 0 】

一方、設定キー6174aが「オフ」に操作された場合（ステップS6197でYES判定の場合）、設定変更の処理が終了したと判定して、ステップS6198において、設定変更ステータス領域（今回の設定変更に係る作業領域）をクリアし、処理を終了する。なお、ステップS6198において、設定変更ステータス領域がクリアされることによって、ここで保存された状態情報が、図118に示す起動状態チェック処理において参照された場合に、前回、設定変更中に電断が発生していないと判定され、電断等で、ステップS6198の処理が行われないと、図118に示す起動状態チェック処理において、前回、設定変更中に電断が発生したと判定される。また、ここで、設定変更ステータス情報を、レジスタ（例えば、Aレジスタ）にロードし、次の遊技復帰処理に備えている。

【 1 8 1 1 】

[電断判定処理]

次に、図124を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される電断判定処理（図115のステップS6015）について説明する。なお、図124は、電断判定処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 8 1 2 】

まず、メインCPU6201は、ステップS6211において、XINTを検知したか否かを判定し、検知していないと判定した場合（ステップS6211でNO判定の場合）、すなわち、電断を検知していない場合、処理を終了する。一方、XINTを検知したと判定した場合（ステップS6211でYES判定の場合）、ステップS6212で電断設定処理を実行する。なお、電断判定処理については、後で詳細に説明する。

【 1 8 1 3 】

また、この処理では、XINTの検知は、XINT検知フラグを参照することによって行われ、このXINT検知フラグは、後述する外部マスカブル割り込み処理が電断を検知した場合にセットする。

【 1 8 1 4 】

[電断設定処理]

次に、図125を参照して、メインCPU6201の制御による設定変更確認処理や電断判定処理で呼び出される電断設定処理（図122のステップS6194、図124のステップS6212）について説明する。なお、図125は、電断設定処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 8 1 5 】

まず、メインCPU6201は、ステップS6231において、XINT検知フラグを

10

20

30

40

50

クリアする。ここで、XINT検知フラグは、上述のように、後述する外部マスカブル割込み処理が電断を検知した場合にセットするフラグである。

【1816】

次に、ステップS6232において、指定領域CRC生成処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク1に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。メインCPU6201はそこで、メインRAM6203の遊技用エリアと、メインRAM6203の領域外エリアに関するCRCを生成し、その処理が終了すると、遊技用エリア処理復帰命令でリターンすることにより、以降の処理が、バンク0に係る処理（遊技用エリアの処理）を行うことになる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

10

【1817】

その後、メインCPU6201は、ステップS6233において、RAMアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインRAM6203へのアクセスを禁止する、RAMアクセス禁止処理を行う。

【1818】

[指定領域CRC生成処理]

次に、図126を参照して、メインCPU6201の制御による電断設定処理で呼び出される指定領域CRC生成処理（図125のステップS6232）について説明する。なお、図126は、指定領域CRC生成処理の手順を示すフローチャートである。

【1819】

また、指定領域CRC生成処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM6203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。ただし、この処理では、後述のように、CRC算出のために、メインRAM6203の遊技用エリアも参照する。

20

【1820】

まず、メインCPU6201は、ステップS6251において、電断検知フラグをメインRAM6203の作業領域（領域外エリア）に格納する。

【1821】

次に、メインCPU6201は、ステップS6252において、指定領域CRC算出処理を行う。この処理は、例えば、CRC16演算レジスタを用いて、当該CRC16演算レジスタに、算出対象となるデータをライトすることで実行される。また、算出対象としては、メインRAM6203の遊技用エリアと領域外エリアの大部分が含まれる。なお、本実施形態では、この指定領域CRC生成処理は、基本的にバンク1に係る処理を行うものとして、領域外エリア処理呼出命令によって呼び出されるが、上述したように、CRCの算出に関しては、算出対象として、メインRAM6203の遊技用エリアを含むように構成される。

30

【1822】

次に、メインCPU6201は、ステップS6253において、CRC算出結果（指定領域CRC値）を、（例えば、HLレジスタ）に格納する。

40

【1823】

最後に、メインCPU6201は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1824】

[性能表示モニタ集計除算処理]

次に、図127を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される性能表示モニタ集計除算処理（図115のステップS6017）について説明する。なお、図127は、性能表示モニタ集計除算処理の手順を示すフローチャートである。

50

【 1 8 2 5 】

また、性能表示モニタ集計除算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン R O M 6 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【 1 8 2 6 】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 2 7 1 において、領域外 R A M クリアチェック処理を実行する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【 1 8 2 7 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 2 7 2 において、表示データ切替フラグ 1 領域の内容を（例えば、A レジスタに）セットし、ステップ S 6 2 7 3 において、A レジスタにセットした値が、区間 A フラグ値（0）以外（すなわち、2 9 9 個到達済み）か否かを判定する。

【 1 8 2 8 】

ステップ S 6 2 7 3 において、区間 A フラグ値（0）以外であると判定された場合（ステップ S 6 2 7 3 が Y E S 判定の場合）、2 9 9 個に到達したとして、ステップ S 6 2 8 0 に進む。

【 1 8 2 9 】

一方、ステップ S 6 2 7 3 において、区間 A フラグ値（0）であると判定された場合（ステップ S 6 2 7 3 が N O 判定の場合）、2 9 9 個に到達していないとして、ステップ S 6 2 7 2 に進み、そこで、総アウトカウンタ値と区間 A 判定値を比較する。

【 1 8 3 0 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 2 7 5 において、総アウトカウンタ値と区間 A 判定値との差が 2 9 9 個未満か否かを判定し、その差が 2 9 9 個未満であると判定した場合（ステップ S 6 2 7 5 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 2 8 5 に進む。総アウトカウンタ値と区間 A 判定値との差が 2 9 9 個未満でないと判定した場合（ステップ S 6 2 7 5 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 2 7 6 に進み、そこで、表示データ切替フラグ 1 領域に、区間 B フラグ値をセットする。

【 1 8 3 1 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 2 7 8 において、通常賞球数カウンタ領域に「0」をセットし、ステップ S 6 2 7 9 において、通常アウトカウンタ領域に「0」をセットする。

【 1 8 3 2 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 2 8 4 において、計算ワーク対象取得処理 5 を実行し、その後、メイン C P U 6 2 0 1 は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【 1 8 3 3 】

ステップ S 6 2 7 3 において、A レジスタの値が区間 A フラグ値（0）以外であると判定された場合（ステップ S 6 2 7 3 が Y E S 判定の場合）、2 9 9 個に到達したとして、ステップ S 6 2 8 0 に進み、そこで、総アウトカウンタ値と区間移行判定値を比較する。

【 1 8 3 4 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 2 8 1 において、総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が 6 0 0 0 0 個未満か否かを判定し、その差が 6 0 0 0 0 個未満であると判定した場合（ステップ S 6 2 8 1 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 2 8 5 に進む。総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が 6 0 0 0 0 個未満でないと判定した場合（ステップ S 6 2 8 1 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 2 8 2 に進み、そこで、表示データ切替フラグ 1 領域の値を補正する（すなわち、1 を加算する（ただし、規定の上限値に達した場合は加算しない））。その後、ステップ S 6 2 8 4 に進む。

10

20

30

40

50

【 1 8 3 5 】

ステップ S 6 2 7 5 において、総アウトカウンタ値と区間 A 判定値との差が 2 9 9 個未満であると判定した場合（ステップ S 6 2 7 5 が Y E S 判定の場合）や、ステップ S 6 2 8 1 において、総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が 6 0 0 0 0 個未満であると判定した場合（ステップ S 6 2 8 1 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 2 8 5 において、除算タスクモジュールアドレステーブルと除算タスク移行状態領域の内容とから、対象モジュールを決定し、当該決定した対象モジュールを呼び出す。

【 1 8 3 6 】

最後に、メイン C P U 6 2 0 1 は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

10

【 1 8 3 7 】

このように、本実施形態では、性能表示モニタ集計除算処理の最初に、領域外 R A M クリアチェック処理を行っており、これによって、メイン R A M 6 2 0 3 に異常があったような場合に、性能表示モニタ関連の領域をクリアする。

【 1 8 3 8 】

本実施形態では、図 1 1 2、図 1 1 9、及び図 1 2 0 を参照して説明したように、パチンコ遊技機の起動時に、遊技用エリアと領域外エリアのクリア処理が同期して（概ね同じタイミングで）行われるが、このようなクリア処理に加えて、ここでは、パチンコ遊技機の起動後、メイン R A M 6 2 0 3 に異常があった場合、その時点で非同期に性能表示モニタ関連の領域をクリアするように構成されている。この構成によって、継続的に性能表示モニタの機能を維持し続けることができ、また、異常な性能表示モニタによる表示を効果的に回避することができる。

20

【 1 8 3 9 】

[領域外 R A M クリアチェック処理]

次に、図 1 2 8 を参照して、メイン C P U 6 2 0 1 の制御による性能表示モニタ集計除算処理で呼び出される領域外 R A M クリアチェック処理（図 1 2 7 のステップ S 6 2 7 1）について説明する。なお、図 1 2 8 は、領域外 R A M クリアチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 8 4 0 】

また、領域外 R A M クリアチェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出された性能表示モニタ集計除算処理によって呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン R O M 6 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

30

【 1 8 4 1 】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 0 1 において、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアに記憶されている初期化フラグ領域の内容を（例えば、H L レジスタに）セットする。次に、ステップ S 6 3 0 2 において、H L レジスタの値と初期フラグ値が同じか否かを判定し、異なると判定した場合（ステップ S 6 3 0 2 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 3 0 9 に進む。一方、H L レジスタの値と初期フラグ値が同じであると判定された場合（ステップ S 6 3 0 2 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 3 0 3 において、除算タスク移行状態領域の内容を（例えば、A レジスタに）セットし、ステップ S 6 3 0 4 において、A レジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

40

【 1 8 4 2 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 0 4 において、A レジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合（ステップ S 6 3 0 4 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 3 0 9 に進む。一方、A レジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合（ステップ S 6 3 0 4 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 3 0 5 において、表示内容ポインタ領域の内容を（例えば、A レジスタに）セットし、ステップ S 6 3 0 6 において、

50

Aレジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

【1843】

次に、メインCPU6201は、ステップS6306において、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合（ステップS6306がNO判定の場合）、ステップS6309に進む。一方、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合（ステップS6306がYES判定の場合）、ステップS6307において、表示データ切替フラグ1領域の内容を（例えば、Aレジスタに）セットし、ステップS6308において、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

【1844】

次に、メインCPU6201は、ステップS6308において、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合（ステップS6308がNO判定の場合）、ステップS6309に進む。一方、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合（ステップS6308がYES判定の場合）、処理を終了する。

【1845】

ステップS6302でNO判定の場合、ステップS6304でNO判定の場合、ステップS6306でNO判定の場合、または、ステップS6308でNO判定の場合、メインCPU6201は、ステップS6309において、メインRAM6203の領域外エリアに配置されている性能表示モニタ関連領域をクリアする。次に、メインCPU6201は、ステップS6310において、性能表示モニタ制御イニシャルテーブル等に基づいて、性能表示モニタ制御の初期設定を行い、その後、処理を終了する。

【1846】

[主制御コマンド送受信処理]

次に、図129を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される主制御コマンド送受信処理（図116のステップS6021）について説明する。なお、図129は、主制御コマンド送受信処理の手順を示すフローチャートである。

【1847】

まず、メインCPU6201は、ステップS6331において、XINTを検知したか否かを判定し、検知したと判定した場合（ステップS6331でYES判定の場合）、すなわち、電断を検知した場合、処理を終了する。一方、XINTを検知していないと判定した場合（ステップS6331でNO判定の場合）、ステップS6332で、（例えば、Aレジスタに）主制御コマンド制御状態番号をセットする。ここで、主制御コマンド制御状態番号は、「0」が、主制御コマンド送信開始値を表し、「1」が、払出通信モード受信値を表し、「2」が、払出通信イベント受信値を表しており、主制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、払出通信イベント受信処理等においてそれぞれ、主制御コマンド制御状態番号が設定される。

【1848】

次に、メインCPU6201は、ステップS6333において、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理を選択する。この処理は、例えば、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレス（プログラム開始アドレス）を定義している、払出通信制御分岐テーブルを参照して、Aレジスタにセットされている主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを求めるものである。

【1849】

次に、メインCPU6201は、ステップS6334において、ステータスレジスタ（例えば、非同期シリアル送信用のレジスタ）の受信FIFO状態チェック値を参照して、受信FIFOエラーが検知された否かを判定し、当該受信FIFOエラーが検知されていないと判定された場合（ステップS6334でNO判定の場合）、異常なしと判断して、ステップS6336に進む。

【1850】

ステップS6334において、受信FIFOエラーが検知されたと判定された場合（ス

10

20

30

40

50

テップ S 6 3 3 4 で Y E S 判定の場合)、異常ありと判断して、ステップ S 6 3 3 5 において、所定のコマンドレジスタに受信 F I F O クリアのためのコマンドを送信し、受信 F I F O をクリアする。

【 1 8 5 1 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 3 6 において、ステップ S 6 3 3 3 で選択されたアドレスを用いて、対応する処理(すなわち、主制御コマンド制御状態に応じた処理)を呼び出し、その後、処理を終了する。対応する処理は、例えば、主制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、払出通信イベント受信処理のいずれかである。

【 1 8 5 2 】

図 1 2 9 に示す主制御コマンド送受信処理では、受信データの有無を問わず、処理を継続するために、ステップ S 6 3 3 4 における、受信 F I F O のエラー検知の結果に応じて、受信 F I F O のクリアを行う。例えば、受信データがあって、受信 F I F O のエラーなしの場合は、正常データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データなしで、受信 F I F O のエラーなしの場合は、0 データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがあって、受信 F I F O のエラーありの場合は、受信 F I F O をクリアし、0 データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがなしで、受信 F I F O のエラーありの場合は、受信 F I F O をクリアし、0 データを取得して選択された処理を呼び出す。

【 1 8 5 3 】

[主制御コマンド送信開始処理]

次に、図 1 3 0 を参照して、メイン C P U 6 2 0 1 の制御による主制御コマンド送受信処理において、主制御コマンド制御状態番号に基づいて選択されたプログラムアドレスを用いて呼び出される主制御コマンド送信開始処理(図 1 2 9 のステップ S 6 3 3 6)について説明する。なお、図 1 3 0 は、主制御コマンド送信開始処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 8 5 4 】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 5 1 において、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアの起動情報領域に記憶されている起動情報を(例えば、A レジスタ)にセット(退避)し、ステップ S 6 3 5 2 において、この起動情報領域をクリアする。

【 1 8 5 5 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 5 3 において、A レジスタを参照して、起動情報があるか否かを判定する。起動情報があると判定された場合(ステップ S 6 3 5 3 が Y E S 判定の場合)、ステップ S 6 3 6 1 に進み、起動情報がないと判定された場合(ステップ S 6 3 5 3 が N O 判定の場合)、ステップ S 6 3 5 4 において、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアの払出管理カウンタ領域のサイズを(例えば、B レジスタ)にセットする。ここで、払出管理カウンタ領域のサイズは、例えば 1 5 であり、これが、管理する賞球数のエントリー数となる(例えば、賞球数 1 ~ 1 5)。

【 1 8 5 6 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 5 5 において、払出管理カウンタ領域の先頭アドレスを取得し、その 1 5 バイト目(最下位のバイト)のアドレスを(例えば、H L レジスタ)にセットし、ステップ S 6 3 5 6 において、H L レジスタにセットされたアドレスに対応するエントリーの値(カウンタ値)が「0」であればそのままとし、それ以外は「1」を減算し、減算できたか否かに応じて、所定のフラグを変化させる。

【 1 8 5 7 】

この処理では、賞球ごとに払出しがあるかのカウンタ値(1 5 球賞球が 3 回ならカウンタ値は 3)があって、カウンタ値を減算できればフラグをセットし、カウンタ値が「0」の場合は「0」のままとするように、1 つの処理(1 命令)で行うよう制御する。

【 1 8 5 8 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 5 7 において、払出管理カウンタ領域の判定対象アドレスに対応するエントリーのカウンタ値があるか否かを判定する。この判

10

20

30

40

50

定は、ステップ S 6 3 5 6 において、カウンタ値に「1」の減算が行われたか否かを表す、上述した所定のフラグを参照することによって行われる。カウンタ値があると判定された場合（ステップ S 6 3 5 7 が Y E S 判定の場合）、すなわち、「1」の減算が行われた場合、ステップ S 6 3 6 0 に進む。

【1859】

一方、カウンタ値がないと判定された場合（ステップ S 6 3 5 7 が N O 判定の場合）、すなわち、「1」の減算が行われていない場合、ステップ S 6 3 5 8 に進み、そこで、次のエントリーのカウンタ値を参照するように、H L レジスタのアドレスを減算する。例えば、H L レジスタのアドレスが 1 5 バイト目（最下位のバイト）であった場合は、1 4 バイト目（最下位から 1 つ上位のバイト）に変更される。

10

【1860】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 5 9 において、すべてのエントリー（例えば、払出管理カウンタ領域のサイズとして定義されている 1 5 のエントリー）の払出管理カウンタ領域について処理を行ったか否かを判定し、すべてのエントリーの処理を終了した場合（ステップ S 6 3 5 9 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 3 6 0 に進む。一方、すべてのエントリーの処理を終了していない場合（ステップ S 6 3 5 9 が N O 判定の場合）、払出管理カウンタ領域の次のアドレスに関する処理を行うために、ステップ S 6 3 5 5 に進み、以降の処理を繰り返す。

【1861】

ステップ S 6 3 5 3 が Y E S 判定の場合、または、ステップ S 6 3 5 9 が Y E S 判定の場合、上述のように、ステップ S 6 3 6 0 に進み、そこで、メイン C P U 6 2 0 1 は、主制御コマンドを生成する。本実施形態では、払出管理カウンタ領域が 1 5 のエントリーを有し、これらが、賞球数 1 ~ 1 5 に関するカウンタに対応している。ステップ S 6 3 5 7 で、判定対象アドレスに対応するエントリーにカウンタ値があると判定された場合、その判定対象アドレスに対応するエントリーの賞球数に応じた払出数の主制御コマンドを生成する。

20

【1862】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 6 1 において、例えば、非同期シリアル送受信のデータレジスタに対して、主制御コマンドを送信する。主制御コマンドは、ステップ S 6 3 6 1 が、ステップ S 6 3 5 3 が Y E S 判定の場合に実行されるときは、起動情報に基づいた主制御コマンドであり、ステップ S 6 3 6 0 の後で実行されるときは、ステップ S 6 3 6 0 で生成された主制御コマンドである。

30

【1863】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 6 2 において、主制御コマンドを、主制御コマンド送信領域にセットする。この処理は、正常な通信がおこなわれたか否かを判断するためのものである。例えば、払出通信モード受信処理では、受信したコマンドの 2 の補数値と、主制御コマンド送信領域にセットされた値を加算して 0 となれば、正常な通信が行われたと判断し、そうでなければ、主制御コマンド再生処理を行うよう制御する。

【1864】

次に、ステップ S 6 3 6 3 において、主制御コマンド制御状態番号領域の値を「1」加算し、処理を終了する。

40

【1865】

[外部マスカブル割込み処理]

次に、図 1 3 1 を参照して、外部マスカブル割込み処理について説明する。この処理は、X I N T 端子から入力される外部からの割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、外部マスカブル割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理である。なお、図 1 3 1 は、外部マスカブル割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【1866】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 8 1 において、保護レジスタ（例えば

50

、 A F レジスタ) をスタックに退避する。次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 8 2 において、入力ポートの電断信号ビット位置を検査し、電断が検知されていない場合 (ステップ S 6 3 8 2 が N O 判定の場合) 、ステップ S 6 3 8 5 に進む。一方、電断が検知された場合 (ステップ S 6 3 8 2 が Y E S 判定の場合) 、ステップ S 6 3 8 3 において、割り込みマスクレジスタに対して割り込み要因マスクをセットし、以降の処理において割り込み処理が発生しないようにする。次に、ステップ S 6 3 8 4 において、 X I N T 検知フラグをセットし、電断が発生したステータスに更新する。

【 1 8 6 7 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 3 8 1 において、ステップ S 6 3 8 1 で退避した保護レジスタを復帰させる。

【 1 8 6 8 】

[システムタイマ割り込み処理]

次に、図 1 3 2 を参照して、システムタイマ割り込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ (P T C 2) から入力されるタイムアウト割り込みが発生した場合に、この割り込みに対応する設定領域に定義されている、 P T C 2 タイムアウト割り込みのエントリアドレス (プログラムアドレス) に基づいて呼び出される処理であり、例えば、 2 m s e c の周期 (割り込み周期) で実行される。なお、図 1 3 2 は、システムタイマ割り込み処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 8 6 9 】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 0 1 において、保護レジスタ (例えば、 A F レジスタ) をスタックに退避する。次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 0 2 において、割り込みカウンタ領域の値に「 1 」を加算する。

【 1 8 7 0 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 0 3 において、入力ポートの状態の読込処理を行い、ステップ S 6 4 0 4 において、スイッチ入力検知処理を行う。なお、スイッチ入力検知処理については、後で詳細に説明する。

【 1 8 7 1 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 0 5 において、遊技 L E D 点灯データ出力処理を行う。なお、遊技 L E D 点灯データ出力処理については、後で詳細に説明する。次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 0 6 において、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、メイン C P U 6 2 0 1 は、演出制御コマンド (入賞情報コマンド) の送信予約処理を行う。

【 1 8 7 2 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 0 7 において、性能表示モニタ制御処理 (領域外) を行う。この処理では、メイン C P U 6 2 0 1 は、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ 6 1 7 0 の表示内容更新処理等を行う。また、この処理は、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン R O M 6 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域 (領域外エリア) 、及びスタックエリア (領域外エリア) を利用する。

【 1 8 7 3 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 0 8 において、ステップ S 6 4 0 1 で退避した保護レジスタの内容をスタックから復帰させ、その後、ステップ S 6 4 0 9 において、割り込み許可を行う。

【 1 8 7 4 】

本実施形態では、上述のように、電断割り込み (X I N T) 発生後は、割り込み要因をマスクするようにしたため、システムタイマ割り込み処理では、電断発生を考慮した処理を設ける必要がなく、結果として、処理が簡潔になり、プログラムサイズを節約することもできる。

【 1 8 7 5 】

10

20

30

40

50

[スイッチ入力検知処理]

次に、図 1 3 3 を参照して、メイン CPU 6 2 0 1 の制御によるシステムタイマ割込み処理で呼び出されるスイッチ入力検知処理（図 1 3 2 のステップ S 6 4 0 4）について説明する。図 1 3 3 は、スイッチ入力検知処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 8 7 6 】

まず、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 2 1 において、異常状態監視処理を行う。なお、異常状態監視処理の詳細については、後で説明する。

【 1 8 7 7 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 2 2 において、普通図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、第 1 始動口入賞球スイッチ 6 0 4 4 a、通過球スイッチ 6 0 4 3 a、第 2 始動口入賞球スイッチ 6 0 4 5 a（普通電動役物 6 0 4 6）のチェック処理を行う。このチェック処理において、第 1 始動口入賞球スイッチ 6 0 4 4 a のオンエッジ又は通過球スイッチ 6 0 4 3 a のオンエッジが検知された場合には、乱数取得処理、乱数転送処理等が行われる。また、このチェック処理において、第 2 始動口入賞球スイッチ 6 0 4 5 a のオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、普通電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。

【 1 8 7 8 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 2 3 において、特別図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、カウントスイッチ 6 1 3 2、第 1 始動口スイッチ 6 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 6 1 4 1 のチェック処理を行う。このチェック処理において、カウントスイッチ 6 1 3 2 のオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、特別電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。また、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施される場合には、特定保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。一方、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施されない場合には、保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。

【 1 8 7 9 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 2 4 において、タッチ状態信号チェック処理を行う。この処理は、入力ポートの情報から、タッチ状態に変化があったか否かを判定し、タッチ状態に変化があった場合、タッチ状態オンが検知されたのか、タッチ状態オフが検知されたのかを区別して、所定のフラグにセットする。

【 1 8 8 0 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 2 5 において、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、賞球時に、払出管理テーブルに格納されたデータ（指定賞球管理カウンタ）の更新処理を行う。

【 1 8 8 1 】

その後、ステップ S 6 4 2 6 において、アウト球関連スイッチチェック処理を行う。この処理は、例えば、上述した第 1 のパチンコ遊技機のアウト口 1 7 8 のアウト口スイッチが遊技球の通過を検知した信号が供給されたか否かを入力ポートの情報から判定し、当該信号が供給されていない場合は処理を終了し、当該信号が供給された場合、アウト球数管理カウンタ領域に格納されているアウト球数管理カウンタに「1」を加算する。ステップ S 6 4 2 6 の後、処理を終了する。

【 1 8 8 2 】

[異常状態監視処理]

次に、図 1 3 4 を参照して、メイン CPU 6 2 0 1 の制御によるスイッチ入力検知処理で呼び出される異常状態監視処理（図 1 3 3 のステップ S 6 4 2 1）について説明する。図 1 3 4 は、異常状態監視処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 8 8 3 】

まず、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 4 1 において、異常状態監視処理（領

10

20

30

40

50

域外)を行う。領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM6203の領域外エリアである、作業領域(領域外エリア)、及びスタックエリア(領域外エリア)を利用する。なお、異常状態監視処理(領域外)の詳細については、後で説明する。

【1884】

次に、メインCPU6201は、ステップS6442において、入力ポート有効エッジ情報反映処理を行う。この処理は、入力ポート(0~3)のエッジ情報から、所定のマスクデータを用いて、有効なエッジを抽出し、入力ポート有効エッジ情報をセット(反映)するものである。

10

【1885】

次に、メインCPU6201は、ステップS6443において、遊技機異常検知情報反映処理を行う。この処理は、メインRAM6203の遊技用エリアに記憶される遊技機異常検知フラグ領域と、メインRAM6203の領域外エリアに記憶される領域外遊技機異常検知フラグ領域とから、遊技機異常検知フラグを更新し、遊技機異常検知フラグ領域にセットするものである。

【1886】

次に、メインCPU6201は、ステップS6444において、セキュリティ信号要求設定を行う。この処理は、メインRAM6203の遊技用エリアに記憶されるセキュリティ信号要求フラグと、メインRAM6203の領域外エリアに記憶される領域外セキュリティ信号要求フラグとから、セキュリティ信号要求フラグを更新し、セットするものである。

20

【1887】

次に、メインCPU6201は、ステップS6445において、メインRAM6203の領域外エリアに記憶される扉・枠開閉状態フラグ領域を参照して、扉、枠が開放中か否か(例えば、ベースドア6003及び/又はガラスドア6004が開放されているか否か)を判定する。扉、枠が開放中でない場合(ステップS6445がNO判定の場合)、処理を終了し、扉、枠が開放中である場合(ステップS6445がYES判定の場合)、ステップS6446において、磁気センサを初期化し、その後、処理を終了する。

【1888】

この処理により、異常入賞に関しては、入賞が遊技進行に大きく関わる点を考慮して、異常を検知する処理を、メインRAM6203の領域外エリアに係る処理とし、検知結果を反映する処理を、メインRAM6203の遊技用エリアに係る処理としている。また、遊技機異常に関しては、異常を検知する処理、及び検知内容の合成を、メインRAM6203の領域外エリアに係る処理で行う。

30

【1889】

[異常状態監視処理(領域外)]

次に、図135を参照して、メインCPU6201の制御による異常状態監視処理で呼び出される異常状態監視処理(領域外)(図134のステップS6441)について説明する。図135は、異常状態監視処理(領域外)の手順を示すフローチャートである。

40

【1890】

異常状態監視処理(領域外)、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM6203の領域外エリアである、作業領域(領域外エリア)、及びスタックエリア(領域外エリア)を利用する。

【1891】

まず、メインCPU6201は、ステップS6461において、メインRAM6203の領域外エリアに配置される領域外セキュリティ信号要求フラグ領域をクリアする。その後、ステップS6462において、メインRAM6203の領域外エリアに配置される領

50

域外遊技機異常検知フラグ領域をクリアする。

【 1 8 9 2 】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6 4 6 3において、入力ポート有効設定を行う。この処理は、メインRAM 6203の領域外エリアに配置される入力ポート有効エッジマスク領域のすべてにデータ「FF」Hをセットする処理である。

【 1 8 9 3 】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6 4 6 4において、割込み周期タイマカウンタ更新処理を行う。

【 1 8 9 4 】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6 4 6 5において、異常状態監視前処理を行う。この処理では、メインRAM 6203の領域外エリアに記憶される扉・枠開閉状態フラグ領域を参照して、扉、枠が開放中か否か（例えば、ベースドア6003及び/又はガラスドア6004が開放されているか否か）を判定し、扉・枠が開放中であると判定した場合には、異常検知情報（入力ポートのバッファ領域）に関し、入力ポートの磁気センサビットをリセットする。これにより、磁気センサの検知レベルがオフ状態となり、磁気センサによる異常検知が行われなくなる。その後、監視補正済入力値領域に、異常検知情報をセットする。

【 1 8 9 5 】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6 4 6 6において、汎用異常検知判定処理を行う。

【 1 8 9 6 】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6 4 6 7において、誘導磁界監視処理を行う。この処理は、誘導磁界検知中であるか否かの判定し、誘導磁界検知中でなければ処理を終了する。一方、誘導磁界検知中であれば、入力ポート有効エッジマスクをクリアし、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に「FF」Hをセットするとともに、領域外遊技機異常検知フラグ領域の誘導磁界検知情報ビットにオン（「1」）をセットする。

【 1 8 9 7 】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6 4 6 8において、普通電動役物不正入賞処理を行う。この処理は、第1のパチンコ遊技機で示したような普通電動役物146について、その役物が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中信号管理データ領域のデータによって）判定し、例えば、作動中であると判定された場合、未作動用入賞監視カウンタ値（例えば、18）を設定し、作動中用入賞監視カウンタ値は元の値のままとする。ここで、第2始動口140への遊技球の入賞を検知した場合に、作動中用入賞監視カウンタ値から「1」を減算した結果が「0」であった場合は、異常が検知されたと判断し、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。この後、普通電動役物146が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中フラグ領域のデータによって）判定し、作動中であれば、入賞有効期間中であることを条件に、入力ポート有効エッジマスクの始動口2スイッチのビット位置をクリアする。

【 1 8 9 8 】

普通電動役物146が作動中でない場合、作動中用入賞監視カウンタ値（例えば、4）を設定し、未作動用入賞監視カウンタ値は元の値のままとする。ここで、第2始動口140への遊技球の入賞を検知した場合に、未作動用入賞監視カウンタ値から「1」を減算した結果が「0」であった場合は、異常が検知されたと判断し、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。この後、普通電動役物146が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中フラグ領域のデータによって）判定し、作動中であれば、入賞有効期間中であることを条件に、入力ポート有効エッジマスクの始動口2スイッチのビット位置をクリアする。

【 1 8 9 9 】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6 4 6 9において、特別電動役物不正入賞

10

20

30

40

50

処理を行う。この処理は、特別電動役物 1 不正入賞処理と特別電動役物 2 不正入賞処理を含んでおり、いずれも、上述した普通電動役物不正入賞処理と同様に、作動中用入賞監視カウンタ、及び未作動用入賞監視カウンタ等に基づいて、異常の検知を行い、異常が検知された場合に、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。

【 1 9 0 0 】

最後に、メイン CPU 6 2 0 1 は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【 1 9 0 1 】

[遊技 LED 点灯データ出力処理]

10

次に、図 1 3 6 を参照して、メイン CPU 6 2 0 1 の制御によるシステムタイマ割込み処理で呼び出される遊技 LED 点灯データ出力処理（図 1 3 2 のステップ S 6 4 0 5 ）について説明する。なお、図 1 3 6 は、遊技 LED 点灯データ出力処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 9 0 2 】

遊技 LED 点灯データ出力処理は、図柄表示を行うための LED（遊技 LED）と、性能表示を行うための LED（性能 LED）を兼用する LED に対して、LED データと LED コモンデータの出力を制御する処理である。遊技 LED の LED データは、例えば、主制御メイン処理で呼び出される遊技動作表示ユニット制御処理（図 1 1 6 のステップ S 6 0 2 4 ）においてセットされ、性能 LED の LED データは、例えば、システムタイマ割込み処理で呼び出される性能表示モニタ制御処理（領域外）（図 1 3 2 のステップ S 6 4 0 7 ）で呼び出される性能表示モニタ表示処理（不図示）においてセットされる。

20

【 1 9 0 3 】

まず、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 4 8 1 において、リフレッシュ値（例えば、8 ビットのビット列「0 0 0 0 0 0 0 0」）を出力ポート 1 2 のアドレスにセットする。

【 1 9 0 4 】

なお、出力ポート 1 2 は、図柄表示を行うための LED（遊技 LED）と、性能表示を行うための LED（性能 LED）を兼用する LED に関する LED データ出力用ポートである。また、後述する出力ポート 1 1 は、当該 LED に関する LED コモンデータの出力用ポートである。

30

【 1 9 0 5 】

次に、ステップ S 6 4 8 2 において、メイン RAM 6 2 0 3 の遊技用エリアの遊技 LED コモン領域（遊技 LED の LED コモンデータを格納する領域）の遊技 LED コモン値（LED コモンデータ）に「1」を加算し更新する。このとき、遊技 LED コモン領域のアドレスが、例えば、HL レジスタのアドレスにセットされ、遊技 LED コモン値の計算が行われる。

【 1 9 0 6 】

ただし、更新後の値は、指定した値（最大値）以上の場合、「0」に設定される。また、更新後の値は、遊技 LED コモン領域の指定されたレジスタ（例えば、HL レジスタ）が示すアドレスの領域に記憶され、さらに、これとは別のレジスタ（例えば、A レジスタ）にも記憶される。

40

【 1 9 0 7 】

例えば、上述した指定した値（最大値）は、遊技用エリアの遊技 LED データ領域（遊技 LED の LED データを格納する領域）の範囲が「4」であり、領域外エリアの性能 LED データ領域（性能 LED の LED データを格納する領域）の範囲が「4」である場合、 $4 + 4 - 1 = 7$ 、となり、ここで、遊技 LED コモン値が「1」のとき、この値は、最大値未満であるため、HL レジスタが示すアドレスの領域には「2」に更新されるとともに、A レジスタの値も「2」にセットされる。また、このとき、遊技 LED コモン値が「7」のとき、この値は、最大値以上であるため、HL レジスタが示すアドレスの領域は「

50

0」に更新されるとともに、Aレジスタの値も「0」にセットされる。

【1908】

ステップS6482のこうした処理は、1処理（1つの命令）によって実行される。

【1909】

次に、メインCPU6201は、ステップS6483において、Aレジスタの値を遊技LEDデータ領域の範囲（例えば、4データある場合は「4」）で除算し、商をAレジスタに記憶し、余りを別のレジスタ（例えば、Bレジスタ）に記憶する。またさらに、Bレジスタの値に「1」を加算して補正を行う。

【1910】

例えば、ステップS6482における処理の結果、HLレジスタが示すアドレスの領域が「6」に更新され、Aレジスタの値が「6」にセットされている場合、 $6 \div 4 = 1$ で、余りが2となるので、Aレジスタには「1」が記憶され、Bレジスタには「2」が記憶され、さらに、Bレジスタに対して「1」を加算する補正を行い、結果的に、Bレジスタの値は「3」となる。このように、Bレジスタの値は、「1」～「4」の値をとることになる。

【1911】

次に、メインCPU6201は、ステップS6484において、Aレジスタの値が、遊技LEDコモン値か否かを判定する。この判定は、例えば、Aレジスタに記憶された値が「0」か「1」かで判定することができ、Aレジスタの値が「0」であれば、その値は遊技LEDコモン値であり、Aレジスタの値が「1」であれば、その値は性能LEDコモン値となる。遊技LEDコモン値と判定された場合（ステップS6484がYES判定の場合）、ステップS6487に進む。一方、性能LEDコモン値と判定された場合（ステップS6484がNO判定の場合）、ステップS6485において、Bレジスタの値に、性能LEDデータ領域の範囲の値（例えば、「4」）を加算して、Bレジスタの値を補正する。この結果、Bレジスタの値は、「5」～「8」の値をとることになる。

【1912】

次に、メインCPU6201は、ステップS6486において、メインRAM6203の領域外エリアの性能LEDコモン領域（性能LEDのLEDコモンデータを格納する領域）のアドレスをHLレジスタに設定する。

【1913】

次に、メインCPU6201は、ステップS6487において、ダイナミック点灯コモンデータの初期値（例えば、8ビットのビット列「10000000」）をAレジスタに設定する。ダイナミック点灯コモンデータは、LEDの点灯方法としてダイナミック点灯を行うためのコモンデータであり、ダイナミック点灯は、LEDを一定周波数で高速に点滅させることでLEDの点灯を実現する点灯方法である。

【1914】

次に、メインCPU6201は、ステップS6488において、Aレジスタにセットされたダイナミック点灯コモンデータを補正する。

【1915】

この処理は、例えば、Aレジスタに格納されているダイナミック点灯コモンデータ（8ビットのビット列）を左に1ビットシフトし、左端にあったビット値を右端にセットするものである。次に、ステップS6489において、HLレジスタのアドレスを補正してダイナミック点灯コモンデータ領域を選択する。

【1916】

次に、メインCPU6201は、ステップS6490において、Bレジスタの値に対応する所定回数分の処理を行ったか否かを判定する。所定回数分の処理を行っていない場合（ステップS6490がNO判定の場合）、ステップS6488に戻って処理を繰り返す。

【1917】

この処理によって、例えば、Aレジスタに、ダイナミック点灯コモンデータの初期値（

8ビットのビット列「10000000」)が格納されている場合、Bレジスタの値が「1」であれば、Aレジスタの内容は「00000001」となり、Bレジスタの値が「2」であれば、Aレジスタの内容は「00000010」となり、以降、同様に、Bレジスタの値に応じて、Aレジスタの値がシフトされ、Bレジスタの値が最大の「8」であった場合、Aレジスタの内容は元の値「10000000」に戻る。

【1918】

ステップS6490において、所定回数分の処理を行っているとは判定された場合(ステップS6490がYES判定の場合)、ステップS6491において、HLレジスタで示されるアドレスで指定されるLEDデータをHレジスタにセットする。例えば、HLレジスタで示されるアドレスが、性能LEDデータ領域である場合、Bレジスタの値に応じて、比率セグ上位出力ドライババッファ領域、識別セグ下位出力ドライババッファ領域、識別セグ上位出力ドライババッファ領域といった領域のうち1つの領域からデータがHレジスタにセットされる。また、HLレジスタで示されるアドレスが、遊技LEDデータ領域である場合、Bレジスタの値に応じて、遊技LEDデータ1領域(特別図柄1表示LEDに係るデータ領域)、遊技LEDデータ2領域(特別図柄2表示LEDに係るデータ領域)、遊技LEDデータ3領域(確変状態LED、時短状態報知LEDに係るデータ領域)、遊技LEDデータ4領域(ラウンド表示LED、発射位置報知LEDに係るデータ領域)といった領域のうち1つの領域からデータがHレジスタにセットされる。

【1919】

次に、メインCPU6201は、ステップS6492において、Aレジスタに記憶されているダイナミック点灯コモンデータをLレジスタにセットする。

【1920】

次に、メインCPU6201は、ステップS6493において、出力ポート11、出力ポート12にHLレジスタの値をセットする。

【1921】

[遊技状態情報更新処理]

次に、図137を参照して、遊技状態情報更新処理について説明する。この処理は、メインCPU6201の制御によるメイン処理(主制御メイン処理)で呼び出される遊技復帰処理(図115のステップS6013)で呼び出される処理である。また、この処理は、メインCPU6201の制御によるメイン処理(主制御メイン処理)で呼び出される特別図柄制御処理(図116のステップS6022)から呼び出される特別図柄遊技判定処理(不図示、ただし、第1のパチンコ遊技機で説明した図30の特別図柄遊技判定処理と同様の処理)から呼び出される特別図柄遊技終了処理(不図示、ただし、第1のパチンコ遊技機で説明した図31の特別図柄遊技終了処理と同様の処理)からも呼び出される。なお、図137は、遊技状態情報更新処理の手順を示すフローチャートである。

【1922】

まず、メインCPU6201は、ステップS6511において、遊技状態指定パラメータ設定処理を行い、ステップS6512において、メインRAM6203の作業領域(遊技用エリア)に配置され、演出変動回数カウンタ値が格納されているアドレスをレジスタ(例えば、HLレジスタ)にセットする。

【1923】

次に、メインCPU6201は、ステップS6513において、HLレジスタに記憶されているアドレスで示される領域の(1バイト)データを、指定したビット位置で振り分け、それぞれの値をHレジスタ、Lレジスタにセットする。また、それぞれのレジスタの上位ビットには「0」をセットし、HLレジスタの値を2バイトのコマンドとする。

【1924】

この処理は、1バイト値をコマンド用に加工するものであり、例えば、1バイトのビット列「11001001」のデータに対して、ビット位置「6」を指定すると、Hレジスタには、6ビット目を境界にして振り分けた結果、最上位ビットである7ビット目の「1」が取り出され、さらに上位ビットをすべて「0」としたデータ「00000001」がセ

10

20

30

40

50

ットされ、Lレジスタには、0ビット目から6ビット目の「1001001」が取り出された後、上位ビット（7ビット目）を「0」としたデータ「01001001」がセットされる。

【1925】

ステップS6513のこうした処理は、1処理（1つの命令）によって実行される。

【1926】

次に、メインCPU6201は、ステップS6514において、HLレジスタの内容を演出変動回数表示用パラメータ領域に、2バイトのコマンドとしてセットし、ステップS6515において、レジスタ（例えば、HLレジスタに）、確変状態変動回数カウンタ値をセットする。

10

【1927】

次に、メインCPU6201は、ステップS6516において、HLレジスタの値を2倍することで、HレジスタとLレジスタの値をすべて1ビット左にシフトし、その後、Lレジスタだけ右に1ビット分シフトすることで、HLレジスタの値を2バイトのコマンドとする。

【1928】

例えば、HLレジスタの値がビット列「0000100111001001」であった場合に、これを2倍すると、「0001001110010010」となる。ここで、Hレジスタはビット列「00010011」となり、Lレジスタはビット列「10010010」となる。そして、Lレジスタを1ビット分だけ右にシフトすると、ビット列「01001001」になる。その結果、HLレジスタの値は、ビット列「0001001101001001」になる。

20

【1929】

次に、メインCPU6201は、ステップS6517において、メインRAM6203の作業領域（遊技用エリア）に配置されている確変状態変動回数表示用パラメータ領域に、HLレジスタの値をセットする。こうした確変状態変動回数表示用パラメータ領域の上位8ビット（ステップS6516で生成されたHレジスタ）と下位8ビット（ステップS6516で生成されたLレジスタ）がそれぞれ、所定コマンドの管理テーブルとして定義された場合、当該テーブルを取得したプログラムでは、例えば、Hレジスタのビット列「00010011」とLレジスタのビット列「01001001」を取得し、そのうち、Lレジスタの値の先頭の「0」を取って、HレジスタとLレジスタを繋げ、その上位ビットを「0」で埋めると、元のHLレジスタのビット列「0000100111001001」となる。

30

【1930】

[演出制御コマンド送信処理]

次に、図138を参照して、演出制御コマンド送信処理について説明する。この処理は、メインCPU6201の制御による設定変更確認処理で実行される（図122のステップS6183）処理である。なお、図138は、演出制御コマンド送信処理の手順を示すフローチャートである。また、演出制御コマンド送信処理は、さまざまなプログラムから呼び出され、その場合に、用途に応じたテーブルのアドレスがセットされるが、設定変更確認処理から実行される場合、例えば、HLレジスタに、設定操作コマンド管理データテーブルのアドレスがセットされる。

40

【1931】

まず、メインCPU6201は、ステップS6531において、割込み許可レジスタ2の値をレジスタ（例えば、フラグレジスタFのパリティ/オーバーフロー・フラグ）に退避する。割込み許可レジスタ2の値は、上述の通り、割込み禁止命令がされると、「0」となり、それ以前の情報が失われてしまうため、このタイミングでこの値を退避しておく。

【1932】

次に、メインCPU6201は、ステップS6532において、割込み禁止命令を行う

50

。これによって、演出制御コマンド送信処理の開始時点で割込み禁止がされていない場合は、この割込み禁止命令以降、後述するステップ S 6 5 4 1 で割込み許可命令がされるまでの間、マスカブル割込みが禁止される。次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 5 3 3 において、割込み許可レジスタ 2 の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタ F）のデータを、スタックに保存する。

【 1 9 3 3 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 5 3 4 において、HLレジスタを参照して、HLレジスタに記憶されているアドレスのデータ（先頭の 1 バイトにあるコマンド種別コード）を（例えば、Aレジスタに）セットする。また、このとき、HLレジスタに記憶されているアドレスは、「 1 」加算される。

10

【 1 9 3 4 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 5 3 5 において、STU 2（非同期シリアル通信）コマンドステータスレジスタにおける送信 FIFO トリガレベルフラグのビット位置を検査し、送信 FIFO トリガレベルが 1 2 8 バイト以上か否かを判定する。

【 1 9 3 5 】

送信 FIFO トリガレベルは 1 2 8 バイト未満とする制限があるため、送信 FIFO トリガレベルが 1 2 8 バイト以上と判定された場合（ステップ S 6 5 3 5 が YES 判定の場合）、処理を終了するため、ステップ S 6 5 3 9 に進む。一方、送信 FIFO トリガレベルが 1 2 8 バイト未満と判定された場合（ステップ S 6 5 3 5 が NO 判定の場合）、ステップ S 6 5 3 6 において、STU 2（非同期シリアル通信）データレジスタに対して、A

20

レジスタにセットされているコマンド種別コード（または、コマンドパラメータ作業領域）の出力を行う。

【 1 9 3 6 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 5 3 7 において、（例えば、Aレジスタに）HLレジスタに記憶されているアドレスのデータ（コマンド管理データテーブルに含まれるコマンドパラメータ作業領域）をセットする。また、このセットの後、HLレジスタに記憶されているアドレスは、「 1 」加算される。

【 1 9 3 7 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 5 3 8 において、ステップ S 6 5 3 7 で A レジスタにセットされた 1 バイトのデータはエンドコードか否かを判定する。A レジスタのデータがエンドコードであると判定された場合（ステップ S 6 5 3 8 が YES 判定の場合）、コマンド送信の処理は終了したので、ステップ S 6 5 3 9 に進む。一方、A レジスタのデータがエンドコードでないと判定された場合（ステップ S 6 5 3 8 が YES 判定の場合）、次のコマンド送信のために、ステップ S 6 5 3 5 に進み、ステップ S 6 5 3 5 ~ ステップ S 6 5 3 8 の処理を繰り返す。

30

【 1 9 3 8 】

ステップ S 6 5 3 9 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 5 3 3 でスタックに保存した、割込み許可レジスタ 2 の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタ F）のデータを復帰させる。

【 1 9 3 9 】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 5 4 0 において、割込み許可レジスタ 2 の値が「 0 」か否かを判定し、「 0 」であると判定された場合（ステップ S 6 5 4 0 が YES 判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前から割込み禁止の状態であったと判定し、割込み許可命令を実行することなく処理を終了する。

40

【 1 9 4 0 】

一方、割込み許可レジスタ 2 の値が「 1 」であると判定された場合（ステップ S 6 5 4 0 が NO 判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前は割込み許可の状態であったと判定し、ステップ S 6 5 4 1 において、割込み許可命令を実行し処理を終了する。

【 1 9 4 1 】

演出制御コマンド送信処理のこうした処理により、ステップ S 6 5 3 2 の割込み禁止命

50

令で割込み許可レジスタ 1、割込み許可レジスタ 2 は共に「0」となり、ステップ S 6 5 4 1 の割込み許可命令で割込み許可レジスタ 1、割込み許可レジスタ 2 は共に「1」となるが、データ格納処理を呼び出す時点で割込み許可レジスタ 2 が「0」であった場合（すなわち、データ格納処理を呼び出す時点で割込み禁止の状態であった場合）、ステップ S 6 5 4 1 は実行されず、割込み許可レジスタ 2 が「0」の状態が維持されることになる。

【1942】

このようなデータ格納処理の割込み禁止状態の管理の仕組みは、図 1 2 1 を参照して説明したデータ格納処理と同様のものであり、この処理に関しても、データ格納処理と同様の効果を得ることができる。

【1943】

10

また、図 1 3 8 の演出制御コマンド送信処理では、上記のような構成により、演出制御コマンドを送信するためのリングバッファを用意する必要がなくなり、そのために、リングバッファを管理するための処理（例えば、リングバッファに対する書き込み、及び読み出しを管理する処理）を行う必要がなくなる。そして、これにより、プログラムのサイズを大幅に削減できる。

【1944】

また、機種依存のメイン R A M 6 2 0 3 等にリングバッファを確保する際に、リングバッファのサイズを調整するといった処理をなくすることができる。

【1945】

[6 . 第 4 実施形態]

20

次に本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機（遊技機）の構成及び各種動作について、図面を参照しながら説明する。なお、以下に説明する第 4 実施形態に記載した発明を、第 1 実施形態（第 1 のパチンコ機～第 3 のパチンコ機）、第 2 実施形態（封入式の遊技機）、及び第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機に適用することができる。

【1946】

本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の構成は、第 3 実施形態に係るパチンコ機と同様の構成である。なお、上述したように、第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機は、第 1 実施形態（第 1 のパチンコ遊技機～第 3 のパチンコ遊技機）と同様の構成である。以下、第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機と異なる構成を主に説明し、第 3 実施形態に係るパチンコ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。また、第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において用いた符号を極力用いるものとする。

30

【1947】

[6 - 1 . 第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の概要]

第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、メイン C P U 6 2 0 1 は、M Y が所定値に達すると遊技を停止する。M Y が所定値に達して遊技が停止されたパチンコ遊技機は、バックアップクリアされない限り、遊技を行うことができない。

【1948】

また、第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、メイン C P U 6 2 0 1 は、M Y に応じて報知状態を管理し、報知状態情報をサブ制御回路 6 3 0 0 にコマンド送信する。サブ C P U 6 3 0 1 は、メイン C P U 6 2 0 1 から送信された報知状態情報に応じて、表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示される画像による報知態様、スピーカ 6 0 3 2 から出力される音声による報知態様、及び各種 L E D の発光による報知態様等を制御する。すなわち、表示装置 6 0 0 7、スピーカ 6 0 3 2 及び各種 L E D 等の各種デバイスにより、遊技が停止される可能性の度合いを示す報知を行うことができる。以下、表示装置 6 0 0 7、スピーカ 6 0 3 2 及び各種 L E D 等の各種デバイスにて行われる報知を、「M Y に応じた報知」と称する。

40

【1949】

なお、M Y は、遊技者に払い出された遊技球数と、遊技に使用された遊技球数（総アウ

50

トカウンタ値)との差の最大値である。例えば、ホール開店後は $MY = 0$ からスタートし、その後に遊技が行われた場合、例えば大当り遊技状態に制御されるまでは $MY = 0$ である。その後、大当り遊技状態に制御されて、例えば $MY = 2000$ になった後、大当り遊技状態が終了すると、 $MY = 0$ になるまでは MY が減少するが、 $MY = 0$ になると、その後、例えば大当り遊技状態に制御されるまで $MY = 0$ である。その後、大当り遊技状態に制御されると MY が増加する。遊技者に払い出された遊技球数及び総アウトカウンタ値は、いずれもメインCPU6201によって管理される値であり、メインCPU6201は、これらの値から MY を算出する。

【1950】

また、第4実施形態に係るパチンコ遊技機において、サブCPU6301の制御によって演出に用いられる各種LEDには、遊技盤ユニット10(図2参照)に設けられて発光演出が行われる盤側LEDと、ガラスドア4の開口41の周縁部(図1参照)等に設けられて発光演出が行われる枠側LEDとが含まれる。

【1951】

[6-2. MY と報知状態との関係]

図139は、 MY と報知状態との関係を示す表の一例である。メインCPU6201は、報知状態に対応する報知モードをセットし、この報知モードをサブCPU6301に送信している。図139では、報知状態と報知モードとの関係についても示している。

【1952】

図139に示されるように、 $0 \leq MY < HL$ の場合は通常報知状態に対応し、セットされる報知モードは「0」である。 $HL \leq MY < HM$ の場合は第1事前報知状態に対応し、セットされる報知モードは「1」である。 $HM \leq MY < HH$ の場合は第2事前報知状態に対応し、セットされる報知モードは「2」である。 $HH \leq MY$ であって且つ大当りフラグONの場合は打ち止め準備状態に対応し、セットされる報知モードは「3」である。 $HH \leq MY$ であって且つ大当りフラグOFFの場合は打ち止め状態に対応し、セットされる報知モードは「4」である。なお、上記の「打ち止め状態」は、この明細書において「遊技停止状態」と称することもある。

【1953】

以下において、第1事前報知状態及び第2事前報知状態の総称として事前報知状態と称することがある。すなわち、 $HL \leq MY < HM$ の場合が事前報知状態に対応する。

【1954】

この第4実施形態に係るパチンコ遊技機において、例えば、 $HL = 90000$ 、 $HM = 93000$ 、 $HH = 95000$ であるが、特に HL 及び HM については任意に設定することができる。ただし、 $HH = 95000$ が必須であることを意味するものでない。

【1955】

[6-3. 報知状態遷移]

図140は、報知状態遷移図の一例である。メインCPU6201は、電源断時の MY をバックアップする。

【1956】

電源断時の MY が「 $MY < HH$ 」の場合、その後の電源投入時に MY がリセットされる($MY = 0$ にセットされる)。この MY のリセットは、電源断時に行われるようにしてもよい。

【1957】

一方、電源断の MY が「 $HH \leq MY$ 」の場合、その後の電源投入時にバックアップクリアされると MY がリセットされ、その後の電源投入時にバックアップクリアされなければ MY がリセットされない。

【1958】

よって、図140に示されるように、電源断時の MY が「 $MY < HH$ 」である場合、電源投入されると、通常報知状態に移行する。また、電源断時の MY が「 $HH \leq MY$ 」である場合、バックアップクリアされると通常報知状態に移行し、バックアップクリアされな

10

20

30

40

50

ければ、大当りフラグのオンオフ状況に応じて、打ち止め準備状態又は打ち止め状態に移行する。

【 1 9 5 9 】

通常報知状態では、従来のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄ゲームに応じた演出がサブCPU 6301により行われるが、MYに応じた報知は行われない。ただし、これに限られず、MYに応じた報知として、通常報知状態であることを示す報知を行ってもよい。通常報知状態において、MYがHLに到達すると事前報知状態（より詳しくは第1事前報知状態）に移行するが、MYがHLに到達しなければ通常報知状態が継続される。なお、通常報知状態において電源断されると、電源投入待ちとなる。通常報知状態の場合、電源断時のMYは「MY < HH」であるから、その後に電源投入されると、通常報知状態に移行する。

10

【 1 9 6 0 】

事前報知状態では、MYに応じた報知として、事前報知状態に対応する報知がサブCPU 6301の制御により行われる。とくに、第1事前報知状態では、第1事前報知状態に対応する報知が行われ、第2事前報知状態では、第1事前報知状態に対応する報知とは異なる態様で、第2事前報知状態に対応する報知が行われる。このように、事前報知状態であったとしても、第1事前報知状態に対応する報知と、第2事前報知状態に対応する報知との何れが行われているかによって、遊技が停止される可能性の度合いを把握することができる。すなわち、MYに応じて、第1事前報知状態に対応する報知と、第2事前報知状態に対応する報知とを分けて行うことで、同じ事前報知状態であったとしても、遊技停止される可能性の度合いを把握させることが可能となる。

20

【 1 9 6 1 】

事前報知状態において、MYがHLを下回ると通常報知状態に移行する。一方、事前報知状態において、大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態中にMYがHHに到達すると、打ち止め準備状態に移行する。事前報知状態において電源断されると、電源投入待ちとなる。事前報知状態の場合、電源断時のMYは「MY < HH」であるから、その後に電源投入されると、通常報知状態に移行する。なお、図140では示されていないが、事前報知状態において、MYがHHに到達したときに大当り遊技状態中でなければ、打ち止め状態に移行する。

【 1 9 6 2 】

30

打ち止め準備状態では、MYに応じた報知として、打ち止め準備状態に対応する報知が行われる。この打ち止め準備状態では遊技が停止されない。この打ち止め準備状態では、MYがHHに到達しているものの、大当り遊技状態中は遊技が継続される。そして、大当り遊技状態が終了すると、打ち止め状態に移行する。なお、第1実施形態の第3のパチンコ遊技機のように1種2種混合機であって、特別図柄ゲームの結果として小当り（役物開放当り）が導出され、小当り遊技状態におけるV入賞に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、V入賞に基づく大当り遊技状態が担保され、この大当り遊技状態が終了すると、打ち止め状態に移行する。一方、1種2種混合機であって、特別図柄ゲームの結果として小当り（役物開放当り）が導出され、小当り遊技状態に制御されたもののこの小当り遊技状態においてV入賞しなかった場合には、小当り遊技状態が終了すると、打ち止め状態に移行する。このようにすることで、小当り遊技状態においてV入賞したにもかかわらず大当り遊技状態に制御されないことによって遊技者に与える落胆を軽減でき、さらには、小当り遊技状態に緊張感を持たせて面白みのある遊技とすることが可能となる。なお、打ち止め準備状態において電源断されると、電源投入待ちとなる。打ち止め準備状態の場合、電源断時のMYは「HH MY」であるから、その後に電源投入されると、バックアップクリアされると通常報知状態に移行し、バックアップクリアされなければ打ち止め準備状態に移行する。

40

【 1 9 6 3 】

打ち止め状態では、遊技が停止され、MYに応じた報知として、打ち止め状態に対応する報知が行われる。なお、打ち止め状態において電源断されると、電源投入待ちとなる。

50

打ち止め状態の場合、電源断時のMYは「HH MY」であるから、その後に電源投入されると、バックアップクリアされると通常報知状態に移行し、バックアップクリアされなければ打ち止め状態に移行する。したがって、打ち止め状態になったパチンコ遊技機では、電源が投入されただけでは打ち止め状態が解除されず、バックアップクリアされない限り、遊技を行うことができない。

【1964】

[6 - 4 . 表示演出の優先順位]

図141は、表示装置6007の表示領域に表示される表示演出の一例を示す図である。図142は、表示装置6007の表示領域に表示される表示演出の優先順位を示す表である。

【1965】

図141に示されるように、表示装置6007の表示領域には、主として、演出図柄60071、保留アイコン60072、数字保留60074、ミニ図柄60075、60076が表示される。また、図141には示されていないが、背景画像、及び、特別図柄抽選の結果に応じた演出画像も表示される。

【1966】

ミニ図柄60075は、メインCPU6201によって制御される第1特別図柄に対応する図柄であり、第1特別図柄の可変表示と同期して変動表示される。第1特別図柄の結果が導出されると、ミニ図柄60075が停止し、第1特別図柄の結果に応じた態様（例えば、当りであれば赤、ハズレであれば青等）が表示される。ミニ図柄60076は、メインCPU6201によって制御される第2特別図柄に対応する図柄であり、第2特別図柄の可変表示と同期して変動表示される。第2特別図柄の結果が導出されると、ミニ図柄60076が停止し、第2特別図柄の結果に応じた態様（例えば、当りであれば赤、ハズレであれば青等）が表示される。ミニ図柄60075及びミニ図柄60076は、いずれも、演出図柄60071よりも小さい領域において目立たないように表示されるため、遊技者は、ミニ図柄60075、60076よりも演出図柄60071を見る傾向にある。図141において、ミニ図柄60075、60076は、例えば、表示装置6007の表示領域の右上に演出図柄60071よりも小さく表示されている。なお、ミニ図柄60075、60076は、いずれも、常に表示されている。例えば、主として行われる特別図柄ゲームが第1特別図柄ゲームと第2特別図柄ゲームとのいずれであっても、ミニ図柄60075、60076の両方が表示されている。なお、ミニ図柄は、例えば3列の図柄で構成してもよい。

【1967】

演出図柄60071は、複数列（例えば3列）の図柄列で表示され、識別図柄又は装飾図柄とも呼ばれる。この演出図柄60071は、主としてゲームが実行される特別図柄に対応して変動演出が行われる。例えば、主として左打ちが行われる遊技状態（例えば通常遊技状態）では第1特別図柄及びミニ図柄60075に対応する変動演出が行われ、主として右打ちが行われる遊技状態（例えば、高確遊技状態、時短遊技状態）では第2特別図柄及びミニ図柄60076に対応する変動演出が行われる。

【1968】

保留アイコン60072は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の保留状態を示すアイコン画像であり、主として行われる特別図柄ゲームに対応する特別図柄の保留状態を示している。例えば、主として左打ちが行われる遊技状態（例えば通常遊技状態）では第1特別図柄の保留アイコンが表示され、主として右打ちが行われる遊技状態（例えば、高確遊技状態、時短遊技状態）では第2特別図柄の保留アイコンが表示される。ただしこれに限られず、第1特別図柄の保留アイコンと第2特別図柄の保留アイコンとの両方が表示されるようにしてもよい。図141では、変動が開始されていない特別図柄にかかる保留についての状態（例えば、保留されているか否か、保留されている場合には先読み演出における大当たり期待度等）を示す4個の保留アイコンと、変動演出中の特別図柄のにかかる保留についての状態（例えば、先読み演出における大当たり期待度等）を示す1つの保留

10

20

30

40

50

アイコン（図 1 4 1 において最も大きく示されている保留アイコン）とが示されている。

【 1 9 6 9 】

数字保留 6 0 0 7 4 は、保留アイコン 6 0 0 7 2 と異なる領域において、保留アイコン 6 0 0 7 2 よりも小さい領域で、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の保留数を示す画像である。例えば図 1 4 1 では、数字保留 6 0 0 7 4 が「3 0」と小さく表示されており、これは、第 1 特別図柄の保留数が「3」、第 2 特別図柄の保留数が「0」であることを示す。遊技者は、数字保留 6 0 0 7 4 よりも保留アイコン 6 0 0 7 2 を見る傾向にある。なお、上記の「保留アイコン 6 0 0 7 2 と異なる領域」は、図 1 4 1 では、表示装置 6 0 0 7 の表示領域内において保留アイコン 6 0 0 7 2 が表示される領域とは異なる領域（場所）に表示されているが、これに限られず、異なるデバイスに表示されるものも含む。

10

【 1 9 7 0 】

図 1 4 2 に示される各画像の優先順位は、階層（レイヤー）の優先順位を示しており、相対的に優先順位が高い画像は、相対的に優先順位が低い画像よりも、手前側（前面側）の階層となるように表示される。例えば、表示制御回路 6 3 0 4 は、サブ CPU 6 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 6 0 0 7 の表示領域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。このとき、表示制御回路 6 3 0 4 は、相対的に優先順位が低い画像が奥側の階層に表示されるように、また、相対的に優先順位が高い画像が手前側の階層に表示されるように、画像データをフレームバッファに格納する。

【 1 9 7 1 】

この第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機では、打ち止め状態を示す報知画像の優先順位が最も高い。また、事前報知状態を示す報知画像は、数字保留 6 0 0 7 4 及びミニ図柄 6 0 0 7 5、6 0 0 7 6 よりも優先順位が低く、保留アイコン 6 0 0 7 2 及び演出図柄 6 0 0 7 1 よりも優先順位が高い。このようにすることで、ミニ図柄 6 0 0 7 5、6 0 0 7 6 の視認性を確保しつつ、事前報知状態であること及び打ち止め準備状態であることを、遊技者に容易に把握させることが可能となる。

20

【 1 9 7 2 】

また、この第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機では、例えば図 1 4 3 に示されるように、表示装置 6 0 0 7 の表示領域において、優先順位が低い画像よりも優先順位が高い画像の方が大きな領域を使って表示されるようにしている。

【 1 9 7 3 】

図 1 4 3 は、表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示される各報知画像及びエラー画像の表示例であって、（A）事前報知状態を示す報知画像の表示例、（B）打ち止め準備状態を示す報知画像の表示例、（C）打ち止め状態を示す報知画像の表示例、（D）重大エラーの発生を示す強エラー画像の表示例、（E）軽微なエラー（例えば皿満タン）を示す弱エラー画像の表示例、（F）打ち止め状態を示す報知画像と強エラー画像との両方が表示される場合の表示例、（G）事前報知状態を示す報知画像と弱エラー画像との両方が表示される場合の表示例、である。

30

【 1 9 7 4 】

事前報知状態を示す報知画像（図 1 4 3（A）参照）は、例えば「まもなくコンプリート機能が作動します」といったように、遊技停止に近いことを遊技者が把握できる画像が相当する。打ち止め準備状態を示す報知画像（図 1 4 3（B）参照）は、例えば、「当り終了後にコンプリート機能が作動します」といったように、大当り遊技状態が終了すると遊技が停止されることを遊技者が把握できる画像が相当する。打ち止め状態を示す報知画像（図 1 4 3（C）参照）は、例えば、「コンプリート機能作動中 一日に払出可能な上限に達しました」といったように、遊技が停止されたことを遊技者が把握できる画像が相当する。

40

【 1 9 7 5 】

また、エラーには、例えば、扉開放が検知されたり磁石の使用が検知された場合のように、不正行為が行われた可能性があるような重大なエラーと、例えば、下皿 5 2（例えば図 1 を参照）の満杯が検知された場合のように、遊技の進行に与える影響が軽微なエラー

50

とがある。強エラー画像（図 1 4 3（D）参照）は、例えば「重大エラー発生！」といったように、重大なエラーが発生したことを外観で（例えばホール関係者等が）把握できる画像が相当する。弱エラー画像（図 1 4 3（E）参照）は、例えば「皿満タンです」といったように、軽微なエラーが発生したことや軽微なエラーの内容を外観で（例えば遊技者等が）把握できる画像が相当する。

【 1 9 7 6 】

図 1 4 3 に示されるように、打ち止め状態を示す報知画像（図 1 4 3（C）参照）は、事前報知状態を示す報知画像（図 1 4 3（A）参照）、及び打ち止め準備状態を示す報知画像（図 1 4 3（B）参照）のいずれよりも、大きな表示領域を用いて表示される。すなわち、打ち止め状態を示す報知画像が表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示される場合、当該表示領域には、打ち止め状態を示す報知画像が主として表示され、打ち止め状態を示す報知画像以外の画像については表示されないか又は表示されたとしても目立たないように表示されるだけである。これに対し、事前報知状態を示す報知画像が表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示される場合には、演出図柄 6 0 0 7 1 や特別図柄抽選の結果に基づく演出態様が遊技者に把握できる態様で実行されるため、事前報知状態を示す報知画像は、打ち止め状態を示す報知画像よりも小さい表示領域を用いて表示される。打ち止め準備状態を示す報知画像についても、事前報知状態を示す報知画像が表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示される場合と同様に、打ち止め状態を示す報知画像よりも小さい表示領域を用いて表示される。この打ち止め準備状態を示す報知画像は、事前報知状態を示す報知画像と同程度の大きさとしてもよいが、大当り遊技状態が終了すると打ち止め状態となることを遊技者に明確に認識させるために、事前報知状態を示す報知画像よりも大きな表示領域を用いて表示されるようにしてもよい。

10

20

【 1 9 7 7 】

強エラー画像（図 1 4 3（D）参照）は、事前報知状態を示す報知画像（図 1 4 3（A）参照）、及び打ち止め準備状態を示す報知画像（図 1 4 3（B）参照）のいずれよりも、大きな表示領域を用いて表示される。弱エラー画像（図 1 4 3（E）参照）は、事前報知状態を示す報知画像（図 1 4 3（A）参照）、及び打ち止め準備状態を示す報知画像（図 1 4 3（B）参照）のいずれよりも、小さな表示領域を用いて表示される。

【 1 9 7 8 】

強エラー画像と打ち止め状態を示す報知画像とが表示される場合（図 1 4 3（F）参照）、優先順位が相対的に高い打ち止め状態を報知画像が、強エラー画像よりも大きな表示領域を用いて表示される。なお、この第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機では、強エラー画像よりも打ち止め状態を示す報知画像の方が優先順位が高いが、これに限られず、強エラー画像と打ち止め状態を示す報知画像とを同じ優先順位としてもよい。この場合、優先順位が打ち止め状態を示す報知画像と強エラー画像とが、ほぼ同じ大きさの表示領域を用いて表示される。また、打ち止め状態を示す報知画像よりも強エラー画像の方が優先順位が高くなるようにしてもよい。この場合、優先順位が相対的に強エラー画像が、打ち止め状態を示す報知画像よりも大きな表示領域を用いて表示される。

30

【 1 9 7 9 】

また、例えば事前報知状態を示す報知画像と弱エラー画像との両方が表示される場合（図 1 4 3（G）参照）、優先順位が相対的に高い事前報知状態を示す報知画像が、弱エラー画像よりも大きな表示領域を用いて表示される。なお、この第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機では、弱エラー画像よりも事前報知状態を示す報知画像の方が優先順位が高いが、これに限られず、弱エラー画像と事前報知状態を示す報知画像とを同じ優先順位としてもよい。この場合、事前報知状態を示す報知画像と強エラー画像とが、ほぼ同じ大きさの表示領域を用いて表示される。また、事前報知状態を示す報知画像よりも弱エラー画像の方が優先順位が高くなるようにしてもよい。この場合、優先順位が相対的に弱エラー画像が、事前報知状態を示す報知画像よりも大きな表示領域を用いて表示される。

40

【 1 9 8 0 】

[6 - 5 . メイン制御]

50

次に、第4実施形態に係るパチンコ遊技機の特徴的なメインCPU6201により実行される制御について説明する。図144は、主制御メイン処理を示すフローチャートの一例である。メインCPU6201は、例えば図115に示される主制御メイン処理に代えて、図144に示される主制御メイン処理を実行する。

【1981】

図144に示される主制御メイン処理は、割込み禁止区間において、遊技停止判定処理(S6015A)を実行する点において、図115に示される主制御メイン処理と異なる。割込み禁止区間において遊技停止判定処理(S6015A)を実行することにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路6200で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路6200の処理負荷を軽減することができる。

10

【1982】

図145は、遊技停止判定処理の一例を示すフローチャートである。図145に示される遊技停止判定処理は、主制御メイン処理(図144参照)の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【1983】

S6501において、メインCPU6201は、まず、「HH MY」であるか否かを判定する。「HH MY」であると判定されると(S6501におけるYES判定の場合)、メインCPU6201は、処理を、S6502に移す。一方、「HH MY」でないと判定されると(S6501におけるNO判定の場合)、メインCPU6201は、遊技停止判定処理を終了する。

20

【1984】

S6502において、メインCPU6201は、大当りフラグオフであるか否かを判定する。大当りフラグオフであると判定されると(S6502におけるYES判定の場合)、メインCPU6201は、永久ループに入り、遊技が進行しない遊技停止状態となる。遊技停止状態となった後、電源断したとしてもMYがバックアップされるため、電源断後に電源投入しただけであれば遊技停止状態となり、バックアップクリアが行われることによってMYがリセットされ、遊技停止状態が解除される。

【1985】

メインCPU6201は、MYに応じて報知モードをセットする報知モード設定処理を行うが、この報知モード設定処理は、例えば、大入賞口や小当り入賞口等の開閉装置の開閉制御処理(図27のS87、図77のS1027、図94のS2019等の大入賞口開閉制御処理)、大当り終了処理(図27のS88、図77のS1028、図94のS2020参照)、システムタイマ割込み処理(図45参照)が行われたとき等に適宜行う。また、1種2種混合機であれば、V入賞装置開放制御処理(図94のS2017)においても行うことが好ましい。すなわち、MYが増加する可能性があるタイミング(例えば、開放制御処理時)では、報知モードをより大きいモード(例えば「3」から「4」)にセットする処理が行われ、MYが減少する可能性があるタイミング(例えば、システムタイマ割込み処理の実行後)では、報知モードをより小さいモード(例えば「1」から「0」)にセットする処理が行われる。なお、報知モードが「3」以上になると、バックアップクリアされない限り、「3」より小さいモードにセットされない。

30

40

【1986】

なお、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、メインCPU6201を、割込み禁止区間において永久ループさせることで遊技停止状態としたが、遊技停止状態の態様はこれに限られない。例えば、遊技球の発射禁止処理、及び遊技球の払い出し禁止処理を行った上で、メインCPU6201による他の処理については実行するようにしてもよい。

【1987】

また、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、「HH MY」であって(S6501においてYES判定され)、且つ大当りフラグオフである場合(S6502においてYES判定された場合)に、遊技停止状態としている。よって、大当り遊技状態の終了インターバルの終了後に大当りフラグをオフにセットする遊技機にあっては、終了インター

50

バルの終了後に、遊技停止状態となる。ただし、これに限られず、例えば、大当たりフラグがオンであったとしても、ラウンド遊技の終了（大入賞口の閉鎖）に基づいて遊技停止状態としてもよい。

【 1 9 8 8 】

[6 - 6 . サブ制御]

次に、第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の特徴的なサブ CPU 6 3 0 1 により実行される制御について説明する。なお、サブ CPU 6 3 0 1 により実行される制御は自由度が高いため、様々な手法で行うことができる。すなわち、以下に説明するサブ CPU 6 3 0 1 により実行される制御は、あくまでも一例にすぎず、また、本願発明を理解しやすくするための便宜上の制御にすぎない。

10

【 1 9 8 9 】

図 1 4 6 は、サブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。サブ CPU 6 3 0 1 は、例えば図 5 3 に示されるサブ制御回路処理に代えて、図 1 4 6 に示されるサブ制御回路処理を実行する。図 1 4 7 は、演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 7 に示される演出態様決定処理は、サブ制御回路処理（図 1 4 6 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 1 9 9 0 】

図 1 4 6 に示されるサブ制御回路処理では、図 5 3 に示されるサブ制御回路に示される演出態様決定処理（S 5 0 4）に代えて、演出態様決定処理（S 5 0 4 A）が実行される。

20

【 1 9 9 1 】

[6 - 6 - 1 . 演出態様決定処理]

図 1 4 7 に示されるように、演出態様決定処理（S 5 0 4 A）において、サブ CPU 6 3 0 1 は、報知演出態様決定処理（S 6 6 1 0）と、ゲーム演出態様決定処理（S 6 6 9 0）とを実行する。

【 1 9 9 2 】

報知演出態様決定処理（S 6 6 1 0）は、現在の遊技機の状態を報知するための演出態様を決定するものであり、例えば、エラー報知の演出態様、MY に応じた報知の報知演出態様を決定する処理である。ゲーム演出態様決定処理は、ゲームの実行にかかわる演出態様を決定するものであり、例えば、ゲーム表示演出態様、ゲーム発光演出態様、ゲーム音演出態様を決定する。演出態様決定処理（報知演出態様決定処理、ゲーム演出態様決定処理）において演出態様が決定されると、図 5 3 を参照して上述したように、サブ CPU 6 3 0 1 は、報知内容又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。

30

【 1 9 9 3 】

[6 - 6 - 2 . 報知演出態様決定処理]

図 1 4 8 は、報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 8 に示される報知演出態様決定処理は、演出態様決定処理（図 1 4 7 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

40

【 1 9 9 4 】

図 1 4 8 に示されるように、報知演出態様決定処理において、サブ CPU 6 3 0 1 は、表示報知演出態様決定処理（S 6 6 2 0）と、LED 報知演出態様決定処理（S 6 6 3 0）と、音報知演出態様決定処理（S 6 6 6 0）とを実行する。表示報知演出態様決定処理（S 6 6 2 0）は、例えば表示装置 6 0 0 7 の表示領域にて表示される報知画像の態様を決定する処理である。LED 報知演出態様決定処理（S 6 6 3 0）は、例えば、枠側 LED で実行される報知発光演出態様、及び、盤側 LED で実行される報知発光演出の態様を決定する処理である。音報知演出態様決定処理（S 6 6 6 0）は、例えば、スピーカ 6 0 3 2 から出力される音報知演出態様を決定する処理である。

50

【 1 9 9 5 】

[6 - 6 - 3 . 表示報知演出態様決定処理]

図 1 4 9 は、表示報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 9 に示される表示報知演出態様決定処理は、報知演出態様決定処理（図 1 4 8 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 1 9 9 6 】

図 1 4 9 に示されるように、サブ CPU 6 3 0 1 は、まず、メイン CPU 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する（S 6 6 2 1）。

【 1 9 9 7 】

メイン CPU 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信した場合（S 6 6 2 1 における Y E S 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 2 に移す。一方、メイン CPU 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信していない場合（S 6 6 2 1 における N O 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 8 に移す。

【 1 9 9 8 】

S 6 6 2 2 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 0」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード = 0」を示す情報である場合（S 6 6 2 2 における Y E S 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、表示報知演出態様決定処理を終了する。すなわち、表示装置 6 0 0 7 の表示領域では、実行中の表示演出が継続される。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 0」を示す情報でない場合（S 6 6 2 2 における N O 判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 1」、「報知モード = 2」、「報知モード = 3」又は「報知モード = 4」を示す情報である場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 3 に移す。

【 1 9 9 9 】

S 6 6 2 3 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 1」を示す情報又は「報知モード = 2」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード = 1」を示す情報又は「報知モード = 2」を示す情報である場合（S 6 6 2 3 における Y E S 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 4 に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 1」を示す情報及び「報知モード = 2」を示す情報の何れでもでない場合（S 6 6 2 3 における N O 判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 3」又は「報知モード = 4」を示す情報である場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 5 に移す。

【 2 0 0 0 】

S 6 6 2 4 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、事前報知状態を示す報知画像の付加を決定する。例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が行われている場合、又は、エラー画像の表示が行われている場合、実行中の表示演出態様又はエラー画像の表示と、事前報知状態を示す報知画像とを、重ねて実行する。すなわち、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出又はエラー画像が表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示されている場合、表示されている特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出又はエラー画像に加えて、事前報知状態を示す報知画像が表示される。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 6 2 4 の処理を実行した後、表示報知演出態様決定処理を終了する。

【 2 0 0 1 】

なお、S 6 6 2 4 の処理において、サブ CPU 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 1」を示す情報である場合と、「報知モード = 2」を示す情報である場合とで、異なる報知画像を表示するようにしてもよい。

【 2 0 0 2 】

S 6 6 2 5 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 3」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード = 3」を示す情報である場合（S 6 6 2 5 における Y E S 判定の場合）、サブ CPU

U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 6 に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 3」を示す情報でない場合（S 6 6 2 5 における N O 判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 4」を示す情報である場合、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 7 に移す。

【 2 0 0 3 】

S 6 6 2 6 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、打ち止め準備状態を示す報知画像の付加を決定する。例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が実行されている場合、又は、エラー画像の表示が実行されている場合、実行中の表示演出態様又はエラー画像の表示と重ねて実行する。すなわち、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出又はエラー画像の表示が表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示されている場合、表示されている特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出又はエラー画像の表示に加えて、打ち止め準備状態を示す報知画像が表示される。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 6 2 6 の処理を実行した後、表示報知演出態様決定処理を終了する。

10

【 2 0 0 4 】

S 6 6 2 7 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、打ち止め状態を示す報知画像の表示を決定する。この場合、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が実行されている場合、かかる表示演出態様の実行を終了し、打ち止め状態を示す報知画像が表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示される。すなわち、遊技が停止されると、表示装置 6 0 0 7 の表示領域にて実行中の表示演出態様が終了し、打ち止め状態であることを示す画像が表示されることとなる。一方、表示装置 6 0 0 7 の表示領域にてエラー画像が表示されている場合、このエラー画像と、打ち止め状態を示す報知画像との両方が表示されるようにすることが好ましい。ただし、表示装置 6 0 0 7 の表示領域にてエラー画像が表示されている場合であっても、エラー画像の表示を終了し、打ち止め状態を示す報知画像が表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示されるようにしてもよい。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 6 2 7 の処理を実行した後、表示報知演出態様決定処理を終了する。

20

【 2 0 0 5 】

S 6 6 2 8 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、メイン C P U 6 2 0 1 からエラーコマンドを受信したか否かを判定する。

【 2 0 0 6 】

メイン C P U 6 2 0 1 からエラーコマンドを受信した場合（S 6 6 2 8 における Y E S 判定の場合）、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 9 に移す。一方、メイン C P U 6 2 0 1 からエラーコマンドを受信していない場合（S 6 6 2 8 における N O 判定の場合）、サブ C P U 6 3 0 1 は、表示報知演出態様決定処理を終了する。すなわち、表示装置 6 0 0 7 の表示領域では、実行中の表示演出が継続される。

30

【 2 0 0 7 】

S 6 6 2 9 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、受信したエラーコマンドに対応するエラー画像の表示を決定する。S 6 6 2 9 の処理を実行すると、サブ C P U 6 3 0 1 は、表示報知演出態様決定処理を終了する。

【 2 0 0 8 】

なお、エラー画像は、重大なエラーであることを示す強エラー画像と、例えば遊技の進行に与える影響が軽微なエラーであることを示す弱エラー画像とを区別して表示することが好ましい。そして、受信したエラーコマンドが、重大なエラーであることを示すエラーコマンドである場合、サブ C P U 6 3 0 1 は、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が実行されていたとしても、かかる表示演出態様の実行を終了し、エラー画像を表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示する。一方、受信したエラーコマンドが、軽微なエラーであることを示すエラーコマンドである場合、サブ C P U 6 3 0 1 は、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が実行されていたとしても、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様と、エラー画像との両方を、表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示する。

40

【 2 0 0 9 】

50

ところで、遊技が停止されたとしても、メインCPU 6201は異常状態監視処理（図133のS6421を参照）を実行することが好ましい旨を上述したが、例えば、打ち止め状態であることを示す報知画像が表示されているときに重大なエラーであることを示すエラーコマンドがメインCPU 6201からサブ制御回路6300に送信された場合、サブCPU 6301は、強エラー画像と、打ち止め状態であることを示す報知画像との両方を、表示装置6007の表示領域に表示することが好ましい。ただし、打ち止め状態を示す報知画像が表示装置6007の表示領域に表示されているときに重大なエラーであることを示すエラーコマンドがメインCPU 6201からサブ制御回路6300に送信された場合、サブCPU 6301は、エラー画像を表示装置6007に表示せず、エラー発生を示す音声をスピーカ6032から出力するようにしてもよい。

10

【2010】

上述の表示報知演出態様決定処理では、報知モードコマンドの受信判定（S6621）をエラーコマンドの受信判定（S6628）よりも先に実行し、報知モードコマンドを受信していない場合（S6621におけるNO判定の場合）に、エラーコマンドを受信しているか否かを判定しているが、これに限られない。例えば、エラーコマンドの受信判定を報知モードコマンドの受信判定よりも先に実行し、エラーコマンドを受信していない場合に、報知モードコマンドを受信しているか否かを判定するようにしてもよい。

【2011】

[6-6-4. LED報知演出態様決定処理]

図150は、LED報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図150に示されるLED報知演出態様決定処理は、報知演出態様決定処理（図148参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

20

【2012】

図150に示されるように、LED報知演出態様決定処理において、サブCPU 6301は、枠側LEDの報知演出態様決定処理（S6640）と、盤側LEDの報知演出態様決定処理（S6650）とを実行する。

【2013】

[6-6-5. 枠側LEDの報知演出態様決定処理]

図151は、枠側LEDの報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図151に示される枠側LEDの報知演出態様決定処理は、LED報知演出態様決定処理（図150参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

30

【2014】

図151に示されるように、サブCPU 6301は、先ず、メインCPU 6201から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する（S6641）。

【2015】

メインCPU 6201から報知モードコマンドを受信した場合（S6641におけるYES判定の場合）、サブCPU 6301は、処理を、S6642に移す。一方、メインCPU 6201から報知モードコマンドを受信していない場合（S6641におけるNO判定の場合）、サブCPU 6301は、処理を、S6650に移す。

【2016】

S6642において、サブCPU 6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝0」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード＝0」を示す情報である場合（S6642におけるYES判定の場合）、サブCPU 6301は、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。すなわち、枠側LEDでは、発光演出態様が実行されていれば、実行中の発光演出態様が継続される。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝0」を示す情報でない場合（S6642におけるNO判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝1」、「報知モード＝2」、「報知モード＝3」又は「報知モード＝4」を示す情報である場合、サブCPU 6301は、処理を、S6643に移す。

40

【2017】

50

S 6 6 4 3において、サブCPU 6 3 0 1は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 1」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード = 1」を示す情報である場合（S 6 6 4 3におけるYES判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 4 4に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 1」でない場合（S 6 6 4 3におけるNO判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 2」、「報知モード = 3」又は「報知モード = 4」を示す情報である場合、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 4 5に移す。

【2 0 1 8】

S 6 6 4 4において、サブCPU 6 3 0 1は、枠側LEDの発光態様を、第1事前報知状態を示す発光態様として、第1発光態様に決定する。第1発光態様は、例えば、枠側LEDを、例えば1.0秒間隔で赤色点滅させる発光態様である。また、枠側LEDにおいて、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を終了し、第1発光態様を実行する。また、枠側LEDにおいて、エラーが発生していることを示すエラー発光態様が実行されている場合、サブCPU 6 3 0 1は、第1発光態様を実行せずにエラー発光態様を実行してもよいし、エラー発光態様を実行せずに第1発光態様を実行してもよい。また、発生しているエラーが重大エラーである場合は、第1発光態様を実行せずに重大エラー発光態様を実行し、発生しているエラーが軽微なエラーである場合は、軽微なエラーの発光態様を実行せずに、第1発光態様を実行するようにしてもよい。さらに、エラー発光態様及び第1発光態様のいずれとも異なる第1特定発光態様を実行することで、エラーの発生と、遊技停止に近いこととの両方を、把握できるようにしてもよい。サブCPU 6 3 0 1は、S 6 6 4 4の処理を実行した後、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。

10

20

【2 0 1 9】

S 6 6 4 5において、サブCPU 6 3 0 1は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 2」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード = 2」を示す情報である場合（S 6 6 4 5におけるYES判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 4 6に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 2」でない場合（S 6 6 4 5におけるNO判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 3」又は「報知モード = 4」を示す情報である場合、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 4 7に移す。

30

【2 0 2 0】

S 6 6 4 6において、サブCPU 6 3 0 1は、枠側LEDの発光態様を、第2事前報知状態を示す発光態様として、第2発光態様に決定する。第2発光態様は、例えば、枠側LEDを、第1発光態様よりも短い間隔（例えば0.5秒間隔）で赤色点滅させる発光態様である。また、枠側LEDにおいて、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を終了し、第2発光態様を実行する。また、枠側LEDにおいて、エラーが発生していることを示すエラー発光態様が実行されている場合、サブCPU 6 3 0 1は、第2発光態様を実行せずにエラー発光態様を実行してもよいし、エラー発光態様を実行せずに第2発光態様を実行してもよい。また、発生しているエラーが重大エラーである場合は、第2発光態様を実行せずに重大エラー発光態様を実行し、発生しているエラーが軽微なエラーである場合は、軽微なエラーの発光態様を実行せずに、第2発光態様を実行するようにしてもよい。さらに、エラー発光態様及び第2発光態様のいずれとも異なる第2特定発光態様を実行することで、エラーの発生と、遊技停止に近いこととの両方を、把握できるようにしてもよい。第2特定発光態様は、第1特定発光態様と異なる発光態様であってもよいし、第1特定発光態様と同じ発光態様であってもよい。サブCPU 6 3 0 1は、S 6 6 4 6の処理を実行した後、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。

40

【2 0 2 1】

なお、サブCPU 6 3 0 1は、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 1」を示す情報である場合と、「報知モード = 2」を示す情報である場合とで、同じ発光態様を実

50

行する（すなわち第 1 発光態様と第 2 発光態様とが同じとなる）ようにしてもよい。

【2022】

S 6 6 4 7 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 3」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード = 3」を示す情報である場合（S 6 6 4 7 における YES 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 4 8 に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 3」を示す情報でない場合（S 6 6 4 7 における NO 判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 4」を示す情報である場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 4 9 に移す。

【2023】

S 6 6 4 8 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、枠側 LED の発光態様を、打ち止め準備状態を示す発光態様として、第 3 発光態様に決定する。第 3 発光態様は、例えば、枠側 LED を、赤色点灯させる発光態様である。このように、第 3 発光態様を、第 1 発光態様及び第 2 発光態様のいずれとも異なる発光態様とするところで、打ち止め準備状態であることを遊技者が明確に把握することができる。また、枠側 LED において、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を終了し、第 3 発光態様を実行する。また、枠側 LED において、エラーが発生していることを示すエラー発光態様が実行されている場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、第 3 発光態様を実行せずにエラー発光態様を実行してもよいし、エラー発光態様を実行せずに第 3 発光態様を実行してもよい。また、発生しているエラーが重大エラーである場合は、第 3 発光態様を実行せずに重大エラー発光態様を実行し、発生しているエラーが軽微なエラーである場合は、軽微なエラーの発光態様を実行せずに、第 3 発光態様を実行するようにしてもよい。さらに、エラー発光態様及び第 3 発光態様のいずれとも異なる第 3 特定発光態様を実行することで、エラーの発生と、大当り遊技状態が終了すると遊技が停止されること（すなわち打ち止め準備状態であること）との両方を、遊技者が把握できるようにしてもよい。第 3 特定発光態様は、第 1 特定発光態様及び第 2 特定発光態様のいずれとも異なる発光態様であってもよいし、第 1 特定発光態様及び第 2 特定発光の両方と同じ発光態様であってもよいし、第 1 特定発光態様及び第 2 発光態様のうち何れか一の発光態様と同じ発光態様であってもよい。第 1 特定発光態様又は / 及び第 2 特定発光態様と同じ発光態様であったとしても、大当り遊技状態に制御されていることによって、打ち止め準備状態であることを遊技者は把握できると考えられる。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 6 4 8 の処理を実行した後、枠側 LED の報知演出態様決定処理を終了する。

【2024】

S 6 6 4 9 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、枠側 LED の発光態様を、打ち止め状態を示す発光態様として、全消灯態様に決定する。このように、打ち止め状態では、第 1 発光態様、第 2 発光態様及び第 3 発光態様のいずれとも異なる全消灯とすることで、打ち止め状態であることを遊技者が明確に把握することができる。また、枠側 LED において、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様も終了する。また、枠側 LED において、エラーが発生していることを示すエラー発光態様が実行されている場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、枠側 LED を全消灯させずにエラー発光態様を実行してもよいし、エラー発光態様を実行せずに全消灯させてもよい。また、発生しているエラーが重大エラーである場合は、全消灯とせずに重大エラー発光態様を実行し、発生しているエラーが軽微なエラーである場合は、全消灯させるようにしてもよい。このように、打ち止め状態では枠側 LED を全消灯させることによって、打ち止め状態であることを把握することが可能となる。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 6 4 9 の処理を実行した後、枠側 LED の報知演出態様決定処理を終了する。

【2025】

なお、打ち止め状態では、枠側 LED の発光態様を、全消灯態様とすることに代えて、例えば打ち止め準備状態と同様に第 3 発光態様としてもよい。また、遊技停止状態になる

10

20

30

40

50

と遊技を継続して実行できない点において遊技者にとっては残念なことではあるものの、「HH MY」を達成（コンプリート）したことに喜ぶを感じる遊技者も存在すると考えられる。そこで、打ち止め状態に制御されたときに、「HH MY」が達成したことを祝福するような煌びやかな発光演出を行うようにしてもよい。

【2026】

S6650において、サブCPU6301は、メインCPU6201からエラーコマンドを受信したか否かを判定する。

【2027】

メインCPU6201からエラーコマンドを受信した場合（S6650におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6650に移す。一方、メインCPU6201からエラーコマンドを受信していない場合（S6650におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。この場合、枠側LEDにおいて発光演出態様が実行されていれば、実行中の発光演出態様が継続される。

10

【2028】

S6651において、サブCPU6301は、受信したエラーコマンドに基づいて、発生しているエラーに対応する枠側LEDの発光態様を決定する。S6651の処理を実行すると、サブCPU6301は、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。

【2029】

なお、発生しているエラーに対応する枠側LEDの発光態様は、例えば、重大なエラーであることを示す強エラー発光態様と、例えば遊技の進行に与える影響が軽微なエラーであることを示す弱エラー発光態様とを区別して表示することが好ましい。そして、受信したエラーコマンドが、重大なエラーであることを示すエラーコマンドである場合、サブCPU6301は、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されていたとしても、かかる発光演出態様の実行を終了し、枠側LEDを、重大なエラーに対応する発光態様で発光させる。一方、受信したエラーコマンドが、軽微なエラーであることを示すエラーコマンドである場合、サブCPU6301は、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されていたとしても、特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を継続し、軽微なエラーに対応する発光態様での発光を実行しないようにしてもよいし、特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を終了し、軽微なエラーに対応する発光態様での発光を実行するようにしてもよい。

20

30

【2030】

また、例えば、打ち止め状態において、重大なエラーであることを示すエラーコマンドがメインCPU6201からサブ制御回路6300に送信された場合、サブCPU6301は、枠側LEDを、強エラー発光態様で発光させることが好ましい。ただし、打ち止め状態において、重大なエラーであることを示すエラーコマンドがメインCPU6201からサブ制御回路6300に送信された場合、サブCPU6301は、枠側LEDを発光させずに、エラー発生を示す音声をスピーカ6032から出力するようにしてもよい。

【2031】

上述の枠側LEDの報知演出態様決定処理では、報知モードコマンドの受信判定（S6641）をエラーコマンドの受信判定（S6650）よりも先に実行し、報知モードコマンドを受信していない場合（S6641におけるNO判定の場合）に、エラーコマンドを受信しているか否かを判定しているが、これに限られない。例えば、エラーコマンドの受信判定を報知モードコマンドの受信判定よりも先に実行し、エラーコマンドを受信していない場合に、報知モードコマンドを受信しているか否かを判定するようにしてもよい。

40

【2032】

[6-6-6. 盤側LEDの報知演出態様決定処理]

図152は、盤側LEDの報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図152に示される盤側LEDの報知演出態様決定処理は、LED報知演出態様決定処理（図150参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

50

【 2 0 3 3 】

図 1 5 2 に示されるように、サブ C P U 6 3 0 1 は、先ず、メイン C P U 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する (S 6 6 6 1) 。

【 2 0 3 4 】

メイン C P U 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信した場合 (S 6 6 6 1 における Y E S 判定の場合) 、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 6 6 2 に移す。一方、メイン C P U 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信していない場合 (S 6 6 6 1 における N O 判定の場合) 、サブ C P U 6 3 0 1 は、盤側 L E D の報知演出態様決定処理を終了する。この場合、盤側 L E D では、発光演出態様が実行されていれば、実行中の発光演出態様が継続される。

10

【 2 0 3 5 】

S 6 6 6 2 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 0 」を示す情報、「報知モード = 1 」を示す情報、「報知モード = 2 」を示す情報、又は、「報知モード = 3 」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 0 」を示す情報、「報知モード = 1 」を示す情報、「報知モード = 2 」を示す情報、又は、「報知モード = 3 」を示す情報である場合 (S 6 6 6 2 における Y E S 判定の場合) 、サブ C P U 6 3 0 1 は、盤側 L E D の報知演出態様決定処理を終了する。この場合、盤側 L E D では、発光演出態様が実行されていれば、実行中の発光演出態様が継続される。一方、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 0 」を示す情報、「報知モード = 1 」を示す情報、「報知モード = 2 」を示す情報、及び、「報知モード = 3 」を示す情報のいずれでもない場合 (S 6 6 6 2 における N O 判定の場合) 、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 4 」を示す情報である場合、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 6 6 3 に移す。

20

【 2 0 3 6 】

S 6 6 6 3 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、盤側 L E D の発光態様を、打ち止め状態を示す発光態様として、全消灯態様に決定する。また、盤側 L E D において、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様も終了する。サブ C P U 6 3 0 1 は、 S 6 6 6 3 の処理を実行した後、盤側 L E D の報知演出態様決定処理を終了する。

【 2 0 3 7 】

なお、盤側 L E D の報知演出態様決定処理では、対応するエラーの発光態様で発光させる処理を実行していないが、これに限られず、エラーコマンドの受信判定を行い、エラーコマンドを受信した場合に、盤側 L E D を、対応するエラーの発光態様で発光させる処理を実行するようにしてもよい。すなわち、エラーの報知にかかわる処理は、表示装置 6 0 0 7 の表示領域、枠側 L E D の発光態様、盤側 L E D の発光態様、及び、スピーカ 6 0 3 2 からの音出力のうち、いずれか一つのみで実行してもよいし、複数 (全部を含む) で実行してもよい。

30

【 2 0 3 8 】

[6 - 6 - 7 . 音報知演出態様決定処理]

図 1 5 3 は、音報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 5 3 に示される音報知演出態様決定処理は、報知演出態様決定処理 (図 1 4 8 参照) の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

40

【 2 0 3 9 】

図 1 5 3 に示されるように、サブ C P U 6 3 0 1 は、先ず、メイン C P U 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する (S 6 6 7 1) 。

【 2 0 4 0 】

メイン C P U 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信した場合 (S 6 6 7 1 における Y E S 判定の場合) 、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 6 7 2 に移す。一方、メイン C P U 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信していない場合 (S 6 6 7 1 における N O 判定の場合) 、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 6 7 9 に移す。

50

【 2 0 4 1 】

S 6 6 7 2 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 1」を示す情報、「報知モード = 2」を示す情報、又は、「報知モード = 3」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 1」を示す情報、「報知モード = 2」を示す情報、又は、「報知モード = 3」を示す情報である場合 (S 6 6 7 2 における Y E S 判定の場合)、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 7 3 に移す。一方、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 1」を示す情報、「報知モード = 2」を示す情報、及び、「報知モード = 3」を示す情報の何れでもない場合 (S 6 6 7 2 における N O 判定の場合)、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 7 7 に移す。

10

【 2 0 4 2 】

S 6 6 7 3 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、メイン C P U 6 2 0 1 からエラーコマンドを受信したか否かを判定する。

【 2 0 4 3 】

メイン C P U 6 2 0 1 からエラーコマンドを受信した場合 (S 6 6 7 3 における Y E S 判定の場合)、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 7 4 に移す。一方、メイン C P U 6 2 0 1 からエラーコマンドを受信していない場合 (S 6 6 7 3 における N O 判定の場合)、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 7 6 に移す。

【 2 0 4 4 】

S 6 6 7 4 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、受信したエラーコマンドが、重大なエラーが発生していることを示すエラーコマンドであるか否かを判定する。受信したエラーコマンドが重大なエラーが発生していることを示すエラーコマンドである場合 (S 6 6 7 4 における Y E S 判定の場合)、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 7 5 に移す。一方、受信したエラーコマンドが重大なエラーでない場合 (S 6 6 7 4 における N O 判定の場合)、すなわち軽微なエラーである場合、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 7 6 に移す。

20

【 2 0 4 5 】

S 6 6 7 5 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、スピーカ 6 0 3 2 から出力される音報知演出態様を、重大なエラーであることを示す強エラー音報知態様に決定する。この強エラー音報知態様は、例えば、ブザー音、「扉が開いています」の音声、「磁石を検知しました」の音声のような報知態様が相当する。サブ C P U 6 3 0 1 は、強エラー音報知態様を出力する場合、スピーカ 6 0 3 2 から出力される音量の調整にかかわらず、一定音量 (例えば大音量) で出力する。S 6 6 7 5 の処理を実行した後、サブ C P U 6 3 0 1 は、音報知演出態様決定処理を終了する。

30

【 2 0 4 6 】

S 6 6 7 6 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、スピーカ 6 0 3 2 から出力される音報知演出態様を、報知モードに対応する状態報知態様に決定する。例えば、「報知モード = 1」であれば、第 1 事前報知状態であることを示す音報知態様を出力し、「報知モード = 3」であれば、打ち止め準備状態であることを示す音報知態様を出力する。サブ C P U 6 3 0 1 は、スピーカ 6 0 3 2 から状態報知態様を出力する場合、スピーカ 6 0 3 2 から出力される音量の調整にかかわらず、一定音量で出力する。この場合、スピーカ 6 0 3 2 から出力される状態報知態様 (報知モードに対応する音報知演出態様) は、大音量の一定音量 (特別図柄ゲームの実行にかかわる演出音よりも大音量) であることが好ましい。このように、音量調整にかかわらず状態報知態様を大音量の一定音量で出力することで、スピーカ 6 0 3 2 から出力される状態報知態様が他の演出音にかき消されてしまうことを防止できる。S 6 6 7 6 の処理を実行した後、サブ C P U 6 3 0 1 は、音報知演出態様決定処理を終了する。

40

【 2 0 4 7 】

なお、スピーカ 6 0 3 2 から状態報知態様を出力する場合、一定音量で出力することに代えて、状態報知態様を、報知モードに応じて音量が異なる報知態様としてもよい。

50

【 2 0 4 8 】

なお、スピーカ 6 0 3 2 から出力される状態報知態様（報知状態に対応する音報知演出態様）は、大音量の一定音量（特別図柄ゲームの実行にかかわる演出音よりも大音量）であることに限定されず、例えば遊技者によって実行された音量調整の値に基づいてスピーカ 6 0 3 2 から出力されるようにしてもよい。この場合、遊技者は、特別図柄ゲームの実行にかかわる演出音（例えば、リーチ演出音等）を楽しみつつ、現在の報知状態を把握することが可能となる。

【 2 0 4 9 】

このように、第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機では、報知状態が事前報知状態又は打ち止め準備状態であったとしても、重大なエラーが発生している場合は、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力よりも、強エラー音報知態様の出力が優先して実行される。一方、報知状態が事前報知状態又は打ち止め準備状態である場合、エラーが発生していたとしてもかかるエラーが軽微なエラーである場合は、軽微なエラーであることを示す弱エラー音報知態様の出力よりも、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力が優先して実行される。このように、重大なエラーが発生した場合と軽微なエラーが発生した場合とで、エラー音出力態様（強エラー音出力態様、弱エラー音出力態様）と、報知状態を示す音報知演出態様との間で優先度を変えて、音報知演出態様を実行することが可能となる。すなわち、重大なエラーが発生した場合には重大なエラーの発生が見逃されてしまうことを防止しつつ、報知状態を遊技者に把握させることが可能となる。

【 2 0 5 0 】

なお、上記の「優先して実行される」には、ただ単に実行するしただけでなく、大音量で出力される、長時間にわたって出力される等のように、訴求力が強い態様で音報知演出態様が行われることが含まれる。

【 2 0 5 1 】

例えば、「事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力よりも、強エラー音報知態様の出力が優先して実行される。」は、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様が行われないことに限定されない。例えば、強エラー音報知態様の出力が、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力よりも、大音量で出力されること、長時間にわたって出力されること、出力解除の条件が厳しいこと（事前報知状態又は打ち止め準備状態を示す音報知演出態様についてはホール関係者の操作を経ることなく出力が解除される一方、強エラー音報知態様についてはホール関係者の操作が行われなければ出力が解除されないこと）等であってもよい。

【 2 0 5 2 】

また、「軽微なエラーであることを示す弱エラー音報知態様の出力よりも、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力が優先して実行される。」についても同様である。すなわち、弱エラー報知態様が行われないことに限定されない。例えば、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力が、弱エラー報知態様の出力よりも、大音量で出力されること、長時間にわたって出力されること、出力解除の条件が厳しいこと（弱エラーについてはホール関係者の操作を経ることなく出力が解除される一方、事前報知状態又は打ち止め準備状態を示す音報知演出態様についてはホール関係者の操作が行われなければ出力が解除されないこと）等であってもよい。

【 2 0 5 3 】

S 6 6 7 7 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 4」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 4」を示す情報である場合（S 6 6 7 7 における YES 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 7 8 に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード = 4」でない場合（S 6 6 7 7 における NO 判定の場合）、すなわち、受信した

報知モードコマンドが「報知モード = 0」の場合、サブCPU6301は、処理を、S6679に移す。

【2054】

S6678において、サブCPU6301は、スピーカ6032から出力される音報知態様を非出力にすることを決定する。この場合、例えば特別図柄ゲームの結果に応じたゲーム音が出力されていたとしても、このようなゲーム音についても非出力とする。すなわち、打ち止め状態では、スピーカ6032からは何らの音も出力されなくなる。ただし、打ち止め状態であったとしても、重大なエラーが発生した場合には、例えば一定音量（大音量）で強エラー音報知態様が出力されるようにしてもよい。S6678の処理を実行した後、サブCPU6301は、音報知演出態様決定処理を終了する。

10

【2055】

S6679において、サブCPU6301は、メインCPU6201からエラーコマンドを受信したか否かを判定する。

【2056】

メインCPU6201からエラーコマンドを受信した場合（S6679におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6680に移す。一方、メインCPU6201からエラーコマンドを受信していない場合（S6679におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、音報知演出態様決定処理を終了する。すなわちこの場合、スピーカ6032から出力されている音声があれば、かかる音声の出力が継続される。

【2057】

20

S6680において、サブCPU6301は、スピーカ6032から出力される音報知演出態様を、対応するエラー音報知態様に決定する。すなわち、報知状態が通常状態である場合、重大なエラー及び軽微なエラーの何れが発生した場合であっても、対応するエラー音報知態様がスピーカ6032から出力されることとなる。サブCPU6301は、対応するエラー音報知態様を出力する場合、スピーカ6032から出力される音量の調整にかかわらず、一定音量（大音量である必要はない）で出力することが好ましい。S6680の処理を実行した後、サブCPU6301は、音報知演出態様決定処理を終了する。

【2058】

[6-6-8. ゲーム演出態様決定処理]

この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、詳細は後述するが、遊技者の操作に応じて演出カスタムを選択できる機能を備えている。特別図柄ゲームの結果に基づいてサブCPU6301により実行されるゲーム演出態様は、複数の演出カスタムのうち、例えば遊技者により選択された演出カスタムに基づいて決定される。ゲーム演出態様には、演出図柄60071の変動演出パターン、保留アイコン60072（図3A参照）や背景画像を用いた先読み演出の態様、スピーカ6032から出力される演出音の態様、各LEDの発光演出態様、演出用役物群6058（図108参照）の作動態様等が含まれる。また、演出カスタムとして、例えば、デフォルトカスタム、先読み無しカスタム、シンプルカスタム、ボタンバイブカスタム、及び、???カスタムが用意されている。このように、バリエーションのある複数の演出カスタムのなかから遊技者が所望の演出カスタムに変更する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。

30

40

【2059】

デフォルトカスタムは、遊技者に大当りを期待させることが可能な期待演出を、一般的な基本頻度で発生させるバランス型の演出カスタムである。先読み無しカスタムは、先読み演出を実行しない若しくは実行頻度が相対的に低い（例えば、デフォルトカスタムよりも実行頻度が低い、又は、全カスタムの中で最も実行頻度が低い等）演出カスタムである。なお、先読み無しカスタムでは、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ先読み演出が実行されるようにしてもよい。シンプルカスタムは、ガセ演出の出現率を他の演出カスタムと比べて低下させた演出カスタム（例えば、ハズレ変動演出パターンではガセ演出が出現せず、リーチ以上の変動演出パターンでのみ出現する演出カスタム）である。ボタンバイブカスタムは、通常の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタムで決

50

定される演出実行態様)と比べて、例えば演出ボタン54を振動させたり飛び出したりする動作演出の実行割合が異なる演出カスタムである。???カスタムは、先読み無しカスタム、シンプルカスタム、及びボタンパイプカスタムのうち複数の演出カスタムを混合させた演出カスタムや、これら複数の演出カスタム(先読み無しカスタム、シンプルカスタム、及びボタンパイプカスタム等)から演出抽選によりランダムに決定される演出カスタム等が相当する。なお、複数の演出カスタムは上記の演出カスタムに限られず、搭載される演出カスタムの種類及び数も上記の種類及び数に限られない。

【2060】

図154は、ゲーム演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図154に示されるゲーム演出態様決定処理は、演出態様決定処理(図147参照)の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図154に示されるゲーム演出態様決定処理は、演出カスタムを決定する処理である。

10

【2061】

図154に示されるように、ゲーム演出態様決定処理において、サブCPU6301は、まず、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=0」であるか否かを判定する(S6691)。演出実行モードは例えば0~4のいずれかにセットされ、0~4の演出実行モードは、それぞれ、複数の演出カスタムのいずれかに対応している。現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=0」である場合(S6691におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6692に移す。一方、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=0」でない場合(S6691におけるNO判定の場合)、すなわち、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=1」、「演出実行モード=2」、「演出実行モード=3」、又は「演出実行モード=4」の場合、サブCPU6301は、処理を、S6693に移す。

20

【2062】

S6692において、サブCPU6301は、デフォルトカスタムでゲーム演出態様を決定する。デフォルトカスタムにおいて、サブCPU6301は、例えば、通常遊技状態における演出図柄60071の変動演出パターンを、図54に示されるテーブルを参照して決定する。また、サブCPU6301は、保留アイコン60072(図3A参照)や背景画像を用いた先読み演出の態様を、図55~図58に示される各テーブルを参照して決定する。サブCPU6301は、S6692の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。

30

【2063】

S6693において、サブCPU6301は、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=1」であるか否かを判定する。現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=1」である場合(S6693におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6694に移す。一方、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=1」でない場合(S6693におけるNO判定の場合)、すなわち、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=2」、「演出実行モード=3」、又は「演出実行モード=4」の場合、サブCPU6301は、処理を、S6695に移す。

40

【2064】

S6694において、サブCPU6301は、先読み無しカスタムでゲーム演出態様を決定する。先読み無しカスタムにおいて、サブCPU6301は、保留アイコン60072(図3A参照)や背景画像を用いた先読み演出を一切行わないため、図55~図58に示される各テーブルを参照して先読み演出の態様を決定することがない。また、例えば通常遊技状態における演出図柄60071の変動演出パターンについては、サブCPU6301は、例えば、図54に示されるテーブルを参照して決定する。サブCPU6301は、S6694の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。

【2065】

S6695において、サブCPU6301は、現在セットされている演出実行モードが

50

「演出実行モード＝２」であるか否かを判定する。現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝２」である場合（Ｓ６６９５におけるＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ６３０１は、処理を、Ｓ６６９６に移す。一方、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝２」でない場合（Ｓ６６９５におけるＮＯ判定の場合）、すなわち、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝３」、又は「演出実行モード＝４」の場合、サブＣＰＵ６３０１は、処理を、Ｓ６６９７に移す。

【２０６６】

Ｓ６６９６において、サブＣＰＵ６３０１は、シンプルカスタムでゲーム演出態様を決定する。シンプルカスタムにおいて、サブＣＰＵ６３０１は、例えば通常遊技状態における演出図柄６００７１の変動演出パターン及び先読み演出の態様についてはデフォルトカスタムと同様に決定するものの、演出図柄６００７１の変動演出に付加して行われる付加演出（例えば、「大当りかも」といった演出画像が表示される演出や、キャラクタが通常とは異なる特定の態様（例えば通常は白色のセリフ予告が行われるところ、赤色のセリフ予告が行われる態様等）で表示される演出等）については出現率を低下させて実行する。サブＣＰＵ６３０１は、Ｓ６６９６の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。なお、シンプルカスタムは、上記の態様に限られず、例えば、ノーマルリーチの出現率を低下させたり（例えば、デフォルトカスタムではノーマルリーチ演出が実行される場所、シンプルカスタムでは同じ時間内で非リーチ演出を実行する等）してもよい。

10

【２０６７】

Ｓ６６９７において、サブＣＰＵ６３０１は、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝３」であるか否かを判定する。現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝３」である場合（Ｓ６６９７におけるＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ６３０１は、処理を、Ｓ６６９８に移す。一方、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝３」でない場合（Ｓ６６９７におけるＮＯ判定の場合）、すなわち、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝４」の場合、サブＣＰＵ６３０１は、処理を、Ｓ６６９９に移す。

20

【２０６８】

Ｓ６６９８において、サブＣＰＵ６３０１は、ボタンバイブカスタムでゲーム演出態様を決定する。ボタンバイブカスタムにおいて、サブＣＰＵ６３０１は、例えば特別図柄抽選の結果に基づいて演出ボタン５４（図１参照）を動作させるボタン演出を、他の演出カスタムと比べて実行割合を高めて実行する。サブＣＰＵ６３０１は、Ｓ６６９８の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。

30

【２０６９】

Ｓ６６９９において、サブＣＰＵ６３０１は、???カスタムでゲーム演出態様を決定する。サブＣＰＵ６３０１は、Ｓ６６９９の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。

【２０７０】

このように、ゲーム演出態様決定処理では、ゲーム演出態様を、「演出実行モード＝０」の場合はデフォルトカスタムに決定し、「演出実行モード＝１」の場合は先読み無しカスタムに決定し、「演出実行モード＝２」の場合はシンプルカスタムに決定し、「演出実行モード＝３」の場合はボタンバイブカスタムに決定し、「演出実行モード＝４」の場合は???カスタムに決定する。

40

【２０７１】

[６－６－９．役物制御処理]

図１５５は、役物制御処理の一例を示すフローチャートである。図１５５に示される役物制御処理は、サブ制御回路処理（図１４６参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図１５５に示される役物制御処理は、特別図柄ゲームの結果（厳密には、特別図柄ゲームの結果が導出される前である特別図柄抽選の結果）に基づいて、演出用役物群６０５８（図１０８参照）を、例えば原点位置から進出位置（例えば表示装置６００７の表示領域の前方位置）に向けて作動させる制御処理である。

50

【 2 0 7 2 】

図 1 5 5 に示されるように、役物制御処理において、サブCPU6301は、先ず、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する（S6701）。

【 2 0 7 3 】

メインCPU6201から報知モードコマンドを受信した場合（S6701におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6702に移す。一方、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信していない場合（S6701におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、役物制御処理を終了する。

【 2 0 7 4 】

S6702において、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード=0」を示す情報、「報知モード=1」を示す情報、「報知モード=2」を示す情報、又は、「報知モード=3」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが、「報知モード=0」を示す情報、「報知モード=1」を示す情報、「報知モード=2」を示す情報、又は、「報知モード=3」を示す情報である場合（S6702におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6703に移す。一方、受信した報知モードコマンドが、「報知モード=0」を示す情報、「報知モード=1」を示す情報、「報知モード=2」を示す情報、及び、「報知モード=3」を示す情報のいずれでもない場合（S6702におけるNO判定の場合）、すなわち受信した報知モードコマンドが「報知モード=4」の場合、サブCPU6301は、処理を、S6704に移す。

【 2 0 7 5 】

S6703において、サブCPU6301は、ゲーム演出態様決定処理（図154参照）の結果に基づいて、演出用役物群6058（図108参照）の作動を制御する。すなわち、打ち止め状態でなければ、特別図柄抽選の結果に基づいて演出用役物群6058の作動が制御される。サブCPU6301は、S6703の処理を実行した後、役物制御処理を終了する。

【 2 0 7 6 】

S6704において、サブCPU6301は、演出用役物群6058（図108参照）が作動中であるか否かを判定する。この処理は、打ち止め状態となったときに、演出用役物群6058が作動中であるか否かを判定する処理である。演出用役物群6058が作動中であると判定された場合（S6704におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6705に移す。一方、演出用役物群6058が作動中でないと判定された場合（S6704におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6706に移す。

【 2 0 7 7 】

S6705において、サブCPU6301は、演出用役物群6058（図108参照）を原点復帰させる処理を実行する。このようにすることで、演出用役物群6058を、打ち止め状態となる前に原点復帰させることができる。よって、演出用役物群6058が原点位置と進出位置との間の途中で停止した状態で打ち止め状態となってしまうことを防止できる。サブCPU6301は、S6705の処理を実行した後、処理を、S6706に移す。

【 2 0 7 8 】

S6706において、サブCPU6301は、演出用役物群6058（図108）を作動禁止とする。このようにすることで、演出用役物群6058（図108参照）を、打ち止め状態において作動しないようにすることができる。サブCPU6301は、S6706の処理を実行した後、役物制御処理を終了する。

【 2 0 7 9 】

[6 - 6 - 1 0 . 演出カスタムの設定操作方法]

上述したとおり、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機は、遊技者の操作に応じて演

10

20

30

40

50

出力カスタムを選択決定できる機能を備えている。この演出カスタムについては、デモ演出中、及び、演出図柄 6 0 0 7 1 の変動演出中のいずれにおいても選択決定することができる。以下において、演出カスタムの設定操作方法の一例について、図 1 5 6 ~ 図 1 5 8 を参照して説明する。

【 2 0 8 0 】

[6 - 6 - 1 0 - 1 . デモ演出中の演出カスタムの設定操作方法]

図 1 5 6 (A) は、表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示されるデモ画面の一例である。

図 1 5 6 (B) は、表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示されるデモ演出中のメニュー画面の一例である。

【 2 0 8 1 】

表示装置 6 0 0 7 の表示領域にデモ画面が表示されているとき (図 1 5 6 (A) 参照) 、例えば遊技者が演出ボタン 5 4 (図 1 参照) を操作すると、表示装置 6 0 0 7 の表示領域に、デモ演出中のメニュー画面が表示される (図 1 5 6 (B) 参照) 。

【 2 0 8 2 】

図 1 5 6 (B) に示されるデモ演出中のメニュー画面には、例えば、「演出カスタム機能の設定」、「A U T O ボタン機能の設定」、「3 D 表示機能の設定」、「音量・光量設定」、及び「W E B サイト」といったメニュー項目と、「遊技に戻る」といったデモ画面復帰項目と、操作説明とが表示される。操作説明は、「操作部で選択」及び「演出ボタンで決定」の表示が相当する。すなわち、例えば十字キーからなる操作部 6 6 (図 1 参照) を操作することで、メニュー項目や、デモ画面復帰項目を選択することができる。また、例えば演出ボタン 5 4 (図 1 参照) を操作することで、選択したメニュー項目や、デモ画面復帰項目に決定することができる。

【 2 0 8 3 】

デモ演出中のメニュー画面では、複数のメニュー項目のうちいずれか一つのメニュー項目を選択決定することができる。例えば、「演出カスタム機能の設定」のメニュー項目が選択決定されていない場合には、操作部 6 6 (図 1 参照) を操作して、他のメニュー項目 (例えば「音量・光量設定」のメニュー項目) を選択決定することができる。他のメニュー項目として例えば「音量・光量設定」のメニュー項目が選択決定された場合、演出カスタムの変更は実行されず、音量・光量 (例えば輝度) の調整を実行することが可能となる。また、操作部 6 6 (図 1 参照) を操作して「演出カスタム機能の設定」のメニュー項目が選択決定された場合には、他のメニュー項目の設定は実行されず (例えば、音量・光量の調整等が実行されず) 、演出カスタムを変更することが可能である。このように、複数のメニュー項目のうちいずれか一つのメニュー項目を選択決定できるため、操作の利便性が高められる。

【 2 0 8 4 】

デモ演出中のメニュー画面 (図 1 5 6 (B) 参照) からデモ画面 (図 1 5 6 (A) 参照) への復帰条件は、例えば、「遊技に戻る」のデモ画面復帰項目が選択及び決定された場合、並びに、メニュー画面において無操作時間が第 1 規定時間 (例えば 5 秒) 継続した場合である。ただし、上述のメニュー画面からデモ画面への復帰条件は一例であり、これに限られない。

【 2 0 8 5 】

なお、デモ演出中のメニュー画面 (図 1 5 6 (B) 参照) におけるメニュー項目やデモ画面復帰項目の選択及び決定は、操作部 6 6 及び演出ボタン 5 4 (いずれも図 1 参照) の操作に代えて、例えば、タッチパネルの操作等で選択及び決定できるようにしてもよい。

【 2 0 8 6 】

また、「音量・光量設定」のメニュー項目の選択決定は、操作部 6 6 (図 1 参照) の他に、「音量・光量設定」のメニュー項目の選択決定のみを専用に行うことができるような専用操作部を設けて行えるようにしてもよい。この場合、後述する演出図柄 6 0 0 7 1 の変動演出中において、演出カスタムの変更と音量・光量の調整における操作部の使い分けをより効率的に行うことができるようになるため、遊技の興趣低下を抑制することができる

10

20

30

40

50

るようになる。

【 2 0 8 7 】

図 1 5 7 (A) は、デモ演出中の演出カスタム設定画面の一例である。このデモ演出中の演出カスタム設定画面は、デモ演出中のメニュー画面 (図 1 5 6 (B) 参照) において「演出カスタム機能の設定」が選択決定された場合に、表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示される。図 1 5 7 (B) は、各演出カスタムについての説明内容を示す表の一例である。

【 2 0 8 8 】

演出カスタム設定画面 (図 1 5 7 (A) 参照) には、お供キャラ表示領域 6 0 0 7 A と、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 B とが設けられている。

10

【 2 0 8 9 】

お供キャラ表示領域 6 0 0 7 A には、選択決定の対象となる複数のお供キャラクタ項目が表示される。例えば、図 1 5 7 (A) では、お供キャラクタ項目として、キャラクタ A、キャラクタ B、及びキャラクタ C の各項目が表示されている。遊技者は、お供キャラクタ表示領域 6 0 0 7 A に表示される複数のお供キャラクタ項目のうちいずれかを、例えば、操作部 6 6 (図 1 参照) で選択し、選択されたお供キャラクタ項目を演出ボタン 5 4 (図 1 参照) で決定することができる。選択されたお供キャラクタ項目には、「選択中」と表示される。これにより、選択されているお供キャラクタ項目を把握することができる。なお、図 1 5 7 (A) では、キャラクタ A の項目が選択されている。

【 2 0 9 0 】

20

演出カスタム表示領域 6 0 0 7 B には、演出カスタム項目表示領域 6 0 0 7 C と、演出カスタム説明表示領域 6 0 0 7 D とが設けられている。

【 2 0 9 1 】

演出カスタム項目表示領域 6 0 0 7 C には、選択決定の対象となる複数の演出カスタム項目が表示される。例えば、図 1 5 7 (A) では、演出カスタム項目として、デフォルトカスタム、先読み無しカスタム、シンプルカスタム、ボタンパイプカスタム、??? カスタムの各項目が表示されている。遊技者は、演出カスタム項目表示領域 6 0 0 7 C に表示される複数の演出カスタム項目のうちいずれかを、例えば、操作部 6 6 (図 1 参照) で選択し、選択された演出カスタム項目を演出ボタン 5 4 (図 1 参照) で決定することができる。選択された演出カスタムの項目には、「選択中」と表示される。これにより、選択されている演出カスタムの項目を把握することができる。なお、図 1 5 7 (A) では、デフォルトカスタムの項目が選択されている。

30

【 2 0 9 2 】

演出カスタム説明表示領域 6 0 0 7 D には、選択されている演出カスタムについての説明内容が表示される。演出カスタム説明表示領域 6 0 0 7 D に表示される説明内容は、図 1 5 7 (B) の「対応する説明内容」に記載されている内容である。例えば、デフォルトカスタムが選択されている場合、演出カスタム説明表示領域 6 0 0 7 D には、「基本頻度で演出が発生します」 (図 1 5 7 (B) 参照) の説明内容が表示される。

【 2 0 9 3 】

デモ演出中の演出カスタム設定画面 (図 1 5 7 (A) 参照) からデモ演出中のメニュー画面 (図 1 5 6 (B) 参照) への復帰条件は、例えば、「戻る」のメニュー画面復帰項目が選択及び決定された場合、並びに、メニュー画面において無操作時間が第 1 規定時間 (例えば 5 秒) よりも長い第 2 規定時間 (例えば 6 0 秒) 継続した場合である。ただし、デモ演出中の演出カスタム設定画面からメニュー画面への復帰条件は一例であり、これに限られない。また、復帰条件を満たした場合、演出カスタム設定画面からメニュー画面に戻ることに代えて、デモ画面 (図 1 5 6 (A) 参照) に戻るようにしてもよい。

40

【 2 0 9 4 】

なお、デモ画面 (図 1 5 6 (A) 参照)、デモ演出中のメニュー画面 (図 1 5 6 (B) 参照)、デモ演出中の演出カスタム設定画面 (図 1 5 7 (A) 参照) の表示中に始動入賞があると、これらの画面の表示を終了し、後述の変動演出画面が表示される。

50

【 2 0 9 5 】

また、デモ演出中の演出カスタム設定画面（図 1 5 7（A）参照）におけるお供キャラクタ項目の選択及び決定は、操作部 6 6 及び演出ボタン 5 4（いずれも図 1 参照）の操作に代えて、例えば、タッチパネルの操作等で選択及び決定できるようにしてもよい。同様に、デモ演出中の演出カスタム設定画面における演出カスタム項目の選択及び決定は、操作部 6 6 及び演出ボタン 5 4（いずれも図 1 参照）の操作に代えて、例えば、タッチパネルの操作等で選択及び決定できるようにしてもよい。

【 2 0 9 6 】

なお、特定時間にわたって遊技が実行されない場合にデモ画面（図 1 5 6（A）参照）が表示されるが、このデモ画面が表示されているとき、例えば「演出の内容を変更できるよ！」といったような、演出カスタムの変更を促す画像を表示することが好ましい。このように、演出カスタムの変更を促す画像を表示することにより、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。また、デモ画面が表示されているパチンコ遊技機（すなわち特定時間にわたって遊技が実行されていないパチンコ遊技機）の稼働アップに寄与することもできる。

【 2 0 9 7 】

また、例えば、デモ画面（図 1 5 6（A）参照）において、現在セットされている演出カスタムが、デフォルトカスタム以外の演出カスタム（例えば、先読み無しカスタム）である場合には、現在セットされている演出カスタムが先読み無しカスタムであることを報知する演出カスタム報知画像を表示し、デフォルトカスタムである場合には、現在セットされている演出カスタムがデフォルトカスタムであることを報知する演出カスタム報知画像が報知されないようにすることが好ましい。また、これに代えて又は加えて、デモ演出中のメニュー画面（図 1 5 6（B）参照）において、現在セットされている演出カスタムが、デフォルトカスタム以外の演出カスタムである場合には演出カスタム報知画像を表示し、デフォルトカスタムである場合には演出カスタム報知画像を表示しないようにしてもよい。このように、デフォルトカスタムがセットされているとき（すなわち演出カスタムが変更されていないとき（初期状態と同じとき））は演出カスタム報知画像を表示しないため、制御負荷を抑制しつつ、現在セットされている演出カスタムを容易に把握させることが可能となる。

【 2 0 9 8 】

[6 - 6 - 1 0 - 2 . 変動演出中の演出カスタムの設定操作方法]

演出図柄 6 0 0 7 1 の変動演出中に演出カスタムを選択決定する場合、変更前の演出カスタムと、変更後の演出カスタムとが異なる場合と、変更前の演出カスタムと変更後の演出カスタムとが同じ場合とで、選択された演出カスタムに決定されるまでの過程が異なる。また、上述のデモ演出中の演出カスタムの変更は、演出ボタン 5 4（図 1 参照）及び操作部 6 6（図 1 参照）の両方を操作して行われるが、演出図柄 6 0 0 7 1 の変動演出中の演出カスタムの変更については、演出ボタン 5 4 と操作部 6 6 とのうち、操作部 6 6 を操作するだけで行うことができる。そのため、演出図柄 6 0 0 7 1 の変動演出中に、演出ボタン 5 4 を用いた演出（例えば、演出ボタン 5 4 の操作を促す演出、演出ボタン 5 4 を振動させる演出、演出ボタン 5 4 が飛び出す演出等）の実行を可能としつつ、演出カスタムを変更することが可能となる。

【 2 0 9 9 】

なお、演出カスタムを選択決定する時点では、選択確定した演出カスタムがまだセットされていないため、「変更前の演出カスタム」がセットされている演出カスタムである。よって、以下において、「変更前の演出カスタム」を「選択確定前の演出カスタム」と称し、「変更後の演出カスタム」を「選択確定された演出カスタム」と称する。

【 2 1 0 0 】

図 1 5 8（A）は、表示装置 6 0 0 7 の表示領域にて演出図柄 6 0 0 7 1 が変動演出中であることを示す変動演出画面の一例である。図 1 5 8（B）は、演出図柄 6 0 0 7 1 の変動演出中における演出カスタム設定画面の一例である。図 1 5 8（C）は、演出図柄 6

10

20

30

40

50

0071の変動演出中における演出カスタム変更準備中画面の一例である。

【2101】

図158(B)及び(C)に示されるように、表示装置6007の表示領域の右下には、演出カスタム表示領域6007E及びお供キャラクタ表示領域6008Eが設けられている。演出カスタム表示領域6007Eには、現在の演出カスタムや、変更しようとする演出カスタムが表示される。お供キャラクタ表示領域6008Eには、現在のお供キャラクタや、変更しようとするお供キャラクタが表示される。

【2102】

変動演出画面(図158(A)参照)では演出カスタムの変更を受け付けることが可能であり、この変動演出画面において操作部66(図1参照)が操作されると、変動演出画面から、演出カスタム設定画面(図158(B)参照)に移行する。変動演出画面から演出カスタム設定画面への移行直後は、演出カスタム表示領域6007Eに、現在の演出カスタムが表示される。図158(B)では、現在の演出カスタムがデフォルトカスタムであることを示す「デフォルト」の画像が表示されている。

【2103】

演出カスタム設定画面(図158(B)参照)において、操作部66(図1参照)が操作されると、演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムが変更される。操作部66(図1参照)が操作された後、演出カスタム設定画面において演出カスタムを変更できる時間(演出カスタム変更有効期間)は、操作部66の操作(すなわち、前回の操作部66の操作)が完了してから第3規定時間(例えば2.0秒)が経過するまでの間である。

【2104】

操作部66(図1参照)の操作が完了してから無操作時間が上記の第3規定時間にわたって継続すると、演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムが選択決定される。ここまでの流れは、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合と、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合とで同じである。なお、演出ボタン54(図1参照)を操作しなくとも、操作部66の操作が完了してから第3規定時間が経過すると演出カスタムが選択決定されるため、演出ボタン54を用いた演出の実行を阻害してしまうことを抑制できる。

【2105】

なお、演出カスタムと同様に、変動演出画面において操作部66(図1参照)を操作することによってお供キャラクタを変更できるようにすることが好ましい。

【2106】

第4実施形態に係るパチンコ遊技機において、図158(B)及び(C)の表示画面の表示は必須であるが、図158(A)の表示画面の表示は必須ではない。図158(A)が表示されない仕様である場合には、図158(A)が表示されるタイミングにて図158(B)の表示画面を表示することが好ましい。このように構成すると、設定されている演出カスタムを、演出図柄60071の変動演出中において遊技者が常に把握する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ようになる。

【2107】

(選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合)

選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合とは、演出カスタム設定画面(図158(B)参照)において、遊技者が例えば操作部66(図1参照)を1回又は複数回操作した結果として、現在セットされている演出カスタムと、選択決定された演出カスタム(第3規定時間経過したときに表示領域6007Eに表示されている演出カスタム)とが異なる場合である。

【2108】

操作部66(図1参照)の操作が完了してから無操作時間が上記の第3規定時間にわたって継続すると(すなわち、演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムが選択決定されると)、図158(C)に示されるように、演出カスタム表示領域6

10

20

30

40

50

007Eに「準備中」が表示される。この「準備中」の表示は、演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムが選択決定されたときに保留が存在している場合（以下、この保留を「待機保留」と称する）、この待機保留についての特別図柄ゲームが全て終了するまでの間、継続して表示される。なお、「準備中」が表示された後は、操作部66（図1参照）を操作したとしてもかかる操作は無効であり、演出カスタムを変更できない期間（演出カスタム変更無効期間）となる。演出カスタム変更無効期間では、操作部66の操作自体を検知しないようにしてもよいし、操作部66の操作を検知するもののかかる検知を無効としてもよい。

【2109】

なお、図158（C）に示されるように「準備中」が表示されている間、演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムの選択が決定（選択決定）されているだけで、この演出カスタムにはまだ変更（セット）されていない。すなわち、この時点では、選択確定前の演出カスタムがセットされており、選択確定された演出カスタム（演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタム）は未セットの状態である。よって、待機保留について特別図柄抽選の結果に基づいて実行される演出態様は、選択確定前の演出カスタムに基づいて決定される。そして、待機保留の全部についての特別図柄ゲームが終了すると、「準備中」の表示が消える。「準備中」の表示が消えると、選択確定された演出カスタムがセットされ、その後実行される特別図柄ゲームでは、選択確定された演出カスタムに基づいて演出態様が決定される。

【2110】

このように、選択された演出カスタムが表示される演出カスタム表示領域6007Eまたはこの近傍に「準備中」を表示することにより、演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムを変更できるのか否かを容易に区別することが可能となる。

【2111】

例えば、図158（B）及び（C）では、選択確定前の演出カスタムがデフォルトカスタムであり、選択確定された演出カスタムがシンプルカスタムである。そして、待機保留が2個存在している状態で「準備中」が表示されてシンプルカスタムが選択決定されている。よって、2個の待機保留についての特別図柄ゲームではデフォルトカスタムに基づいて演出態様が決定され、2個の待機保留についての特別図柄ゲームが終了すると、その後実行される特別図柄ゲームでは、シンプルカスタムに基づいて演出態様が決定される。なお、待機保留は、演出カスタムが選択決定された時点（「準備中」が表示された時点）において存在している保留であり、演出カスタムが選択決定されている状態（「準備中」が表示されている状態）で新たな保留があった場合、この保留は待機保留ではない。よって、「準備中」が表示されているときに保留された場合、この保留についての特別図柄ゲームでは、選択確定された演出カスタム（例えばシンプルカスタム）に基づいて演出態様が決定される。

【2112】

ただし、演出カスタムを変更する操作が行われたものの上記の第3規定時間が経過していないとき、又は、「準備」が表示されているときに、メインCPU6201からデモコマンド又は当り図柄の変動確定コマンドが送信されると、その時点で演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムに変更（セット）される。

【2113】

上記の「当り図柄の変動確定コマンド」には、大当り図柄の変動確定コマンド、小当り図柄の変動確定コマンド、及び、C時短当り図柄の変動確定コマンド等、特別図柄抽選の抽選対象となっている当り図柄の全部が含まれる。ただし、これに限定されるものでなく、特別図柄抽選の抽選対象となっている当り図柄のうち、一部の特定の当り図柄の変動確定コマンドが送信されたときに、その時点で演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムに変更（セット）するようにし、特定の当り図柄の変動確定コマンドが送信されたとしても、その時点では演出カスタムを変更せず、「準備中」の表示が消えたときに、演出カスタムを変更するようにしてもよい。例えば、大当り図柄の変動確定コ

マンドが送信された場合には、その時点で演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタムに変更される一方、時短当り図柄の変動確定コマンドが送信された場合には、演出カスタムが変更されないようにしてもよい。

【 2 1 1 4 】

また、高確遊技状態でない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 B 時短遊技状態に移行する遊技機にあっては、B 時短遊技状態に移行する前の最後の特別図柄ゲームについての変動確定コマンド（ハズレ図柄の変動確定コマンド）がメイン C P U 6 2 0 1 から送信されたときに、その時点で演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタムに変更（セット）するようにしてもよい。

【 2 1 1 5 】

10

（選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合）

選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合とは、演出カスタム設定画面（図 1 5 8（B）参照）において、操作部 6 6（図 1 参照）が何ら操作されなかった場合、及び、遊技者が例えば操作部 6 6（図 1 参照）を複数回操作した結果として、現在セットされている演出カスタムと、選択決定された演出カスタム（第 3 規定時間経過したときに表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタム）とが同じ場合である。

【 2 1 1 6 】

選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合、操作部 6 6（図 1 参照）の操作が完了してから無操作時間が上記の第 3 規定時間にわたって継続したとしても、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に「準備中」は表示されない。また、操作部 6 6（図 1 参照）の操作が完了してから無操作時間が上記の第 3 規定時間にわたって継続すると、演出カスタム設定画面（図 1 5 8（B）参照）から変動演出画面（図 1 5 8（A）参照）に移行する。すなわち、第 3 規定時間経過直後から、再度、演出カスタムの変更を受け付けることが可能な状態となる。

20

【 2 1 1 7 】

以下、この明細書において、変動演出画面（図 1 5 8（A）参照）が表示されているときの内部的な状態を「演出カスタム変更受付状態」と称し、演出カスタム設定画面（図 1 5 8（B）参照）が表示されているときの状態を「演出カスタム変更中状態」と称し、演出カスタム変更準備中画面（図 1 5 8（C）参照）が表示されているときの状態を「演出カスタム変更準備状態」と称する。

30

【 2 1 1 8 】

[6 - 6 - 1 1 . タイマ割り込み処理]

この第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、サブ制御回路 6 3 0 0 は、例えば 1 m s e c 周期で割り込み処理を行う。図 1 5 9 は、サブ制御回路 6 3 0 0 が備えるサブ C P U 6 3 0 1 により実行されるタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 1 1 9 】

図 1 5 9 に示されるように、タイマ割り込み処理において、サブ C P U 6 3 0 1 は、例えば、入力状態判定処理（S 6 7 1 1）、演出カスタム設定処理（S 6 7 1 2）、A U T O ボタン機能設定処理（S 6 7 1 3）、3 D 表示機能設定処理（S 6 7 1 4）、音量制御処理（S 6 7 1 5）、光量制御処理（S 6 7 1 6）、及び、W E B サイト画面表示処理（S 6 7 1 7）等の各種処理を実行する。

40

【 2 1 2 0 】

以下では、第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の特徴的たる制御である演出カスタム設定処理（S 6 7 1 2）について説明する。演出カスタム設定処理（S 6 7 1 2）は、図 1 5 6 ~ 図 1 5 8 を参照して説明した演出カスタムの設定操作方法について、サブ C P U 6 3 0 1 により内部的に実行される制御処理である。

【 2 1 2 1 】

なお、入力状態判定処理（S 6 7 1 1）のうち演出カスタム設定処理（S 6 7 1 2）にかかわりのない処理、演出カスタム設定処理（S 6 7 1 2）、A U T O ボタン機能設定処

50

理（Ｓ６７１３）、３Ｄ表示機能設定処理（Ｓ６７１４）、音量制御処理（Ｓ６７１５）、光量制御処理（Ｓ６７１６）、及び、ＷＥＢサイト画面表示処理（Ｓ６７１７）等の各種処理についての説明は省略する。

【２１２２】

サブＣＰＵ６３０１は、Ｓ６７１１の入力状態判定処理において、各種サブデバイスの入力状態を判定する。この入力状態判定処理（Ｓ６７１１）では、演出カスタム設定処理（Ｓ６７１２）にかかわりのある処理として、複数の演出カスタムのうちいずれかの演出カスタムを選択又は決定する処理、すなわち演出ボタン５４（図１参照）又は操作部６６（図１参照）の操作状態を判定する。演出ボタン５４又は操作部６６の操作状態は、後述する演出カスタム設定処理（Ｓ６７１２）において用いられる。

10

【２１２３】

[６－６－１１－１．演出カスタム設定処理]

図１６０は、演出カスタム設定処理の一例を示すフローチャートである。図１６０に示される演出カスタム設定処理は、タイマ割り込み処理（図１５９参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【２１２４】

図１６０に示されるように、サブＣＰＵ６３０１は、デモ演出中カスタム設定処理（Ｓ６７２０）と、変動中カスタム設定処理（Ｓ６７５０）とを実行する。デモ演出中カスタム設定処理（Ｓ６７２０）は、デモ演出中に演出カスタムが変更された場合に実行される処理である。変動中カスタム設定処理（Ｓ６７５０）は、変動演出中に演出カスタムが変更された場合に実行される処理である。サブＣＰＵ６３０１は、これらの処理を実行した後、演出カスタム設定処理を終了する。

20

【２１２５】

[６－６－１１－２．デモ演出中カスタム設定処理]

図１６１は、デモ演出中カスタム設定処理の一例を示すフローチャートである。図１６１に示されるデモ演出中カスタム設定処理は、演出カスタム設定処理（図１６０参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【２１２６】

図１６１に示されるように、サブＣＰＵ６３０１は、先ず、デモ演出中であるか否かを判定する（Ｓ６７２１）。なお、サブＣＰＵ６３０１により実行されるデモ演出は、サブＣＰＵ６３０１から送信されたデモコマンドに基づいて実行される。

30

【２１２７】

デモ演出中である場合（Ｓ６７２１におけるＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ６３０１は、処理を、Ｓ６７２２に移す。一方、デモ演出中でない場合（Ｓ６７２１におけるＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ６３０１は、処理を、Ｓ６７２４に移す。

【２１２８】

Ｓ６７２２において、サブＣＰＵ６３０１は、演出ボタン５４（図１参照）又は操作部６６（図１参照）の操作があったか否かを判定する。演出ボタン５４又は操作部６６の操作があったと判定された場合（Ｓ６７２２におけるＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ６３０１は、処理を、Ｓ６７２３に移す。一方、演出ボタン５４又は操作部６６の操作があったと判定されなかった場合（Ｓ６７２２におけるＮＯ判定の場合）、すなわち演出ボタン５４及び操作部６６のいずれも操作されていない場合、サブＣＰＵ６３０１は、デモ演出中カスタム設定処理を終了する。

40

【２１２９】

Ｓ６７２３において、サブＣＰＵ６３０１は、メニュー画面の表示設定を行う。この処理を行うことにより、表示装置６００７に、デモ演出中のメニュー画面（図１５６（Ｂ）参照）が表示される。サブＣＰＵ６３０１は、Ｓ６７２３の処理を実行すると、デモ演出中カスタム設定処理を終了する。

【２１３０】

Ｓ６７２４において、サブＣＰＵ６３０１は、メニュー画面を表示中であるか否かを判

50

定する。メニュー画面を表示中であると判定された場合（S 6 7 2 4におけるYES判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 7 2 5に移す。一方、メニュー画面を表示中でないと判定された場合（S 6 7 2 4におけるNO判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 7 2 6に移す。

【2 1 3 1】

S 6 7 2 5において、サブCPU 6 3 0 1は、メニュー画面表示処理を行う。このメニュー画面表示処理については後述する。サブCPU 6 3 0 1は、S 6 7 2 5の処理を実行した後、デモ演出中カスタム設定処理を終了する。

【2 1 3 2】

S 6 7 2 6において、サブCPU 6 3 0 1は、機能設定メニュー画面表示処理を行う。この機能設定メニュー画面表示処理については後述する。サブCPU 6 3 0 1は、S 6 7 2 6の処理を実行した後、デモ演出中カスタム設定処理を終了する。

【2 1 3 3】

[6 - 6 - 1 1 - 3 . メニュー画面表示処理]

図 1 6 2 は、メニュー画面表示処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 2 に示されるメニュー画面表示処理は、デモ演出中カスタム設定処理（図 1 6 1 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【2 1 3 4】

図 1 6 2 に示されるように、サブCPU 6 3 0 1は、先ず、デモ演出中のメニュー画面（図 1 5 6 参照）において、複数のメニュー項目のうちいずれかのメニュー項目が選択決定されたか否かを判定する（S 6 7 3 1）。

【2 1 3 5】

複数のメニュー項目のうちいずれかのメニュー項目が選択決定された場合（S 6 7 3 1におけるYES判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 7 3 2に移す。一方、複数のメニュー項目のうちいずれかのメニュー項目が選択決定されていない場合（S 6 7 3 1におけるNO判定の場合）、すなわちいずれのメニュー項目も選択決定されていない場合、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 7 3 3に移す。

【2 1 3 6】

S 6 7 3 2において、サブCPU 6 3 0 1は、選択決定されたメニュー項目に対応する機能設定メニュー画面の表示設定を行う。機能設定メニュー画面は、デモ演出中のメニュー画面（図 1 5 6（B）参照）において何れかのメニュー項目が選択決定された場合に、この選択決定されたメニュー項目に対応する画面が相当する。例えば、デモ演出中のメニュー画面において「演出カスタム機能の設定」が選択決定されると、機能設定メニュー画面として、「デモ演出中の演出カスタム設定画面」（図 1 5 7（A）参照）が表示される。サブCPU 6 3 0 1は、S 6 7 3 2の処理を実行した後、メニュー画面表示処理を終了する。

【2 1 3 7】

S 6 7 3 3において、サブCPU 6 3 0 1は、デモ演出中のメニュー画面（図 1 5 6 参照）において、「遊技に戻る」といったデモ画面復帰項目が選択決定されたか否かを判定する（S 6 7 3 3）。「遊技に戻る」が選択決定された場合（S 6 7 3 3におけるYES判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 7 3 4に移す。一方、「遊技の戻る」が選択決定されていない場合（S 6 7 3 3におけるNO判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 7 3 5に移す。

【2 1 3 8】

S 6 7 3 4において、サブCPU 6 3 0 1は、デモ画面の表示設定を行う。この処理が行われると、表示装置 6 0 0 7の表示領域にデモ画面（図 1 5 6（A）参照）が表示される。サブCPU 6 3 0 1は、S 6 7 3 4の処理を実行した後、処理を、S 6 7 3 4に移す。

【2 1 3 9】

S 6 7 3 5において、サブCPU 6 3 0 1は、第 1 規定時間にわたって継続して無操作

であるか否かを判定する。第1規定時間は、上述したように例えば5秒である。第1規定時間にわたって継続して無操作であると判定された場合（S6735におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6734に移す。一方、第1規定時間にわたって継続して無操作であると判定されなかった場合（S6735におけるNO判定の場合）、すなわち無操作時間が第1規定時間を経過していない場合、サブCPU6301は、メニュー画面表示処理を終了する。このようにして、上述したように、「遊技に戻る」が選択決定された場合、及び、メニュー画面において無操作時間が第1規定時間（例えば5秒）継続した場合に、メニュー画面からデモ画面に復帰することとなる。

【2140】

[6-6-11-4.機能設定メニュー画面表示処理（演出カスタム設定メニュー画面表示処理）] 10

上述したとおり、機能設定メニュー画面は、デモ演出中のメニュー画面（図156（B）参照）において何れかのメニュー項目が選択決定された場合に表示される画面である。ここでは、機能設定メニュー画面表示処理として、デモ演出中のメニュー画面において「演出カスタム機能の設定」が選択決定され場合に実行される演出カスタム設定メニュー画面表示処理を例に挙げて、説明する。

【2141】

図163は、演出カスタム設定メニュー画面表示処理の一例を示すフローチャートである。図163に示される演出カスタム設定メニュー画面表示処理は、デモ演出中カスタム設定処理（図161参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。 20

【2142】

図163に示されるように、サブCPU6301は、先ず、始動入賞すなわち始動口（第1始動口、第2始動口）への入賞があったか否かを判定する（S6741）。

【2143】

始動入賞がある場合（S6741におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6742に移す。一方、始動口入賞がない場合（S6741におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6743に移す。

【2144】

S6742において、サブCPU6301は、変動中演出の表示設定を行う。この処理が実行されると、演出カスタム設定メニュー画面の表示が終了し、演出図柄60071（図158参照）の変動演出が開始される。サブCPU6301は、S6742の処理を実行した後、演出カスタム設定メニュー画面表示処理を終了する。 30

【2145】

S6743において、サブCPU6301は、複数の演出カスタムのうち何れかの演出カスタムが選択決定されたか否かを判定する。何れかの演出カスタムが選択決定された場合（S6743におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6744に移す。一方、何れの演出カスタムも選択決定されていない場合（S6743におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6745に移す。

【2146】

S6744において、サブCPU6301は、選択決定された演出カスタムをセットする処理を行う。この処理が行われると、特別図柄ゲームにおいて実行される演出態様は、セットされた演出カスタム（すなわち選択確定された演出カスタム）に基づいて決定される。サブCPU6301は、S6744の処理を実行した後、サブCPU6301は、処理を、S6745に移す。 40

【2147】

S6745において、サブCPU6301は、デモ画面の表示設定を行う。この処理が実行されると、演出カスタム設定メニュー画面の表示が終了し、デモ画面（図156（A）参照）が表示される。サブCPU6301は、S6745の処理を実行した後、演出カスタム設定メニュー画面表示処理を終了する。なお、S6745において、デモ画面の表示設定に代えて、デモ演出中のメニュー画面の表示設定を行ってもよい。 50

【 2 1 4 8 】

S 6 7 4 6 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、無操作時間が第 2 規定時間（例えば 6 0 秒）継続したか否かを判定する。無操作時間が第 2 規定時間継続した場合（S 6 7 4 6 における Y E S 判定の場合）、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 4 5 に移す。すなわち、演出カスタム設定メニュー画面において、無操作時間が第 2 規定時間継続すると、演出カスタム設定メニュー画面が終了し、デモ画面（図 1 5 6（A）参照）に復帰する。一方、無操作時間が第 2 規定時間継続していない場合（S 6 7 4 6 における N O 判定の場合）、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム設定メニュー画面表示処理を終了する。すなわち、無操作時間が第 2 規定時間継続していなければ、演出カスタム設定メニュー画面が継続して表示される。

10

【 2 1 4 9 】

[6 - 6 - 1 1 - 5 . 変動中カスタム設定処理]

図 1 6 4 は、変動中カスタム設定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 4 に示される変動中カスタム設定処理は、演出カスタム設定処理（図 1 6 0 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 2 1 5 0 】

図 1 6 4 に示されるように、サブ C P U 6 3 0 1 は、まず、演出図柄 6 0 0 7 1（図 1 5 8 参照）が変動中であるか否かを判定する（S 6 7 5 1）。演出図柄 6 0 0 7 1 が変動中の場合（S 6 7 5 1 における Y E S 判定の場合）、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 5 2 に移す。一方、演出図柄 6 0 0 7 1 が変動中でない場合（S 6 7 5 1 における N O 判定の場合）、サブ C P U 6 3 0 1 は、変動中カスタム設定処理を終了する。

20

【 2 1 5 1 】

S 6 7 5 2 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム変更状態番号をロードする。演出カスタム変更状態番号は、上述の「演出カスタム変更受付状態」（図 1 5 8（A）が表示されているときの状態）、「演出カスタム変更中状態」（図 1 5 8（B）が表示されているときの状態）、又は「演出カスタム変更準備状態」（図 1 5 8（C）が表示されているときの状態）に対応している。例えば、この第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機では、演出カスタム変更受付状態に対応する演出カスタム変更状態番号を 0 とし、演出カスタム変更中状態に対応する演出カスタム変更状態番号を 1 とし、演出カスタム変更準備状態に対応する演出カスタム変更状態番号を 2 としている。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 7 5 2 の処理を実行した後、処理を、S 6 7 5 3 に移す。

30

【 2 1 5 2 】

S 6 7 5 3 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム変更受付中処理を実行する。この演出カスタム変更受付中処理は、演出カスタム変更受付状態において実行される処理であり、詳細については後述する。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 7 5 3 の処理を実行した後、処理を、S 6 7 5 4 に移す。

【 2 1 5 3 】

S 6 7 5 4 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム変更中処理を実行する。この演出カスタム変更中処理は、演出カスタム変更中状態において実行される処理であり、詳細については後述する。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 7 5 4 の処理を実行した後、処理を、S 6 7 5 5 に移す。

40

【 2 1 5 4 】

S 6 7 5 5 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム変更準備処理を実行する。この演出カスタム変更準備処理は、演出カスタム変更準備状態において実行される処理であり、詳細については後述する。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 7 5 5 の処理を実行した後、変動中カスタム設定処理を終了する。

【 2 1 5 5 】

[6 - 6 - 1 1 - 6 . 演出カスタム変更受付中処理]

図 1 6 5 は、演出カスタム変更受付中処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 5 に示される演出カスタム変更受付中処理は、変動中カスタム設定処理（図 1 6 4 参照）

50

の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 2 1 5 6 】

図 1 6 5 に示されるように、サブ CPU 6 3 0 1 は、先ず、演出カスタム変更状態番号が 0 であるか否かを判定する (S 6 7 6 1)。演出カスタム変更状態番号が 0 の場合 (S 6 7 6 1 における Y E S 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 7 6 2 に移す。一方、演出カスタム変更状態番号が 0 でない場合 (S 6 7 6 1 における N O 判定の場合)、すなわち演出カスタム変更状態番号が 1 又は 2 の場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出カスタム変更受付中処理を終了する。

【 2 1 5 7 】

S 6 7 6 2 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、操作部 6 6 (図 1 参照) が操作されたか否かを判定 (S 6 7 6 2)。操作部 6 6 が操作された場合 (S 6 7 6 2 における Y E S 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 7 6 3 に移す。一方、操作部 6 6 が操作されていない場合 (S 6 7 6 2 における N O 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出カスタム変更受付中処理を終了する。

【 2 1 5 8 】

S 6 7 6 3 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出カスタム表示切替設定を行う。この処理が実行されると、変動演出画面 (図 1 5 8 (A) 参照) から演出カスタム設定画面 (図 1 5 8 (B) 参照) に移行する。サブ CPU 6 3 0 1 は、 S 6 7 6 3 の処理を実行した後、処理を、 S 6 7 6 4 に移す。

【 2 1 5 9 】

S 6 7 6 4 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出カスタム変更状態番号を 1 にセットする。サブ CPU 6 3 0 1 は、 S 6 7 6 4 の処理を実行した後、演出カスタム変更受付中処理を終了する。

【 2 1 6 0 】

[6 - 6 - 1 1 - 7 . 演出カスタム変更中処理]

図 1 6 6 は、演出カスタム変更中処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 6 に示される演出カスタム変更中処理は、変動中カスタム設定処理 (図 1 6 4 参照) の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 2 1 6 1 】

図 1 6 6 に示されるように、サブ CPU 6 3 0 1 は、先ず、演出カスタム変更状態番号が 1 であるか否かを判定する (S 6 7 7 1)。演出カスタム変更状態番号が 1 の場合 (S 6 7 7 1 における Y E S 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 7 7 2 に移す。一方、演出カスタム変更状態番号が 1 でない場合 (S 6 7 7 1 における N O 判定の場合)、すなわち演出カスタム変更状態番号が 0 又は 2 の場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出カスタム変更中処理を終了する。

【 2 1 6 2 】

S 6 7 7 2 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、当り図柄の変動確定コマンド及びデモコマンドのいずれも未受信であるか否かを判定する。当り図柄の変動確定コマンド及びデモコマンドのいずれも未受信である場合 (S 6 7 7 2 における Y E S 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 7 7 3 に移す。一方、当り図柄の変動確定コマンド及びデモコマンドのいずれも未受信でない場合 (S 6 7 7 2 における N O 判定の場合)、すなわち当り図柄の変動確定コマンド又はデモコマンドを受信した場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 7 8 1 に移す。

【 2 1 6 3 】

S 6 7 7 3 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、操作部 6 6 (図 1 参照) の操作が完了してから第 3 規定時間 (例えば 2 . 0 秒) が経過したか否かを判定する (S 6 7 7 3)。操作部 6 6 の操作が完了してから第 3 規定時間が経過している場合 (S 6 7 7 3 における Y E S 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 7 7 4 に移す。一方、操作部 6 6 の操作が完了してから第 3 規定時間が経過していない場合 (S 6 7 7 3 における N O 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、 S 6 7 7 9 に移す。なお、前回操作から第

10

20

30

40

50

3 規定時間が経過した場合、演出カスタムの選択が確定（選択確定）される。ただし、前回操作から第3規定時間が経過した時点では、選択確定された演出カスタムにまだセットされていない。なお、演出カスタムが選択確定された後は、操作部66を操作したとしても、演出カスタム表示領域6007E（図158（B）,（C）参照）に表示されている演出カスタム（すなわち選択確定前の演出カスタム）を切り替えることができない。

【2164】

S6774において、サブCPU6301は、演出カスタム選択確定表示切替設定を行う。この演出カスタム選択確定表示切替設定が行われると、操作により選択された演出カスタムが選択確定されたことを示す画像が表示される。この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、演出カスタム選択確定表示切替設定が行われると、演出カスタム表示領域6007E（図158（B）,（C）参照）に「準備中」の画像が表示される。この処理が実行されることにより、演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムに選択決定されたことを把握することができる。サブCPU6301は、S6774の処理を実行した後、処理を、S6775に移す。

10

【2165】

S6775において、サブCPU6301は、この時点で保留されている保留数Nをセットする。この保留数Nは待機保留数である。保留数Nは、図示しないが、メインCPU6201から変動確定コマンドが送信されると（すなわち特別図柄ゲームが終了すると）、1つ減算される。なお、保留数Nは、演出カスタムが選択確定されたとき、すなわち「準備中」を表示設定したときの保留数であるから、たとえその後始動入賞があったとしても保留数Nが加算されることはない。サブCPU6301は、S6775の処理を実行した後、処理を、S6776に移す。

20

【2166】

S6776において、サブCPU6301は、選択確定された演出カスタムが、選択確定前の演出カスタムと異なるか否かを判定する。なお、上述したとおり、この時点ではまだ選択確定された演出カスタムがセットされていないため、選択確定前の演出カスタムはセットされている演出カスタムである。選択確定された演出カスタムが選択確定前の演出カスタムと異なる場合（S6776におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6777に移す。一方、選択確定された演出カスタムが選択確定前の演出カスタムと異なる場合（S6776におけるNO判定の場合）、すなわち選択確定された演出カスタムが選択確定前の演出カスタム（セットされている演出カスタム）と同じ場合、サブCPU6301は、処理を、S6778に移す。

30

【2167】

S6777において、サブCPU6301は、演出カスタム変更状態番号を2にセットする。サブCPU6301は、S6777の処理を実行した後、演出カスタム変更中処理を終了する。

【2168】

S6778において、サブCPU6301は、演出カスタム変更状態番号を0にセットする。すなわち、選択中の演出カスタムが選択確定前の演出カスタムと同じ場合、演出カスタム変更中状態（図158（B）参照）から演出カスタム変更受付状態（図158（A）参照）に移行する。サブCPU6301は、S6778の処理を実行した後、演出カスタム変更中処理を終了する。

40

【2169】

S6779において、サブCPU6301は、操作部66（図1参照）が操作されたか否かを判定する。操作部66が操作されたと判定された場合（S6779におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6780に移す。一方、操作部66が操作されていないと判定された場合（S6779におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、演出カスタム変更中処理を終了する。

【2170】

S6780において、サブCPU6301は、演出カスタム表示切替設定を行う。この

50

処理は、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E (図 1 5 8 (B) , (C) 参照) に表示される演出カスタムの表示を、操作部 6 6 (図 1 参照) の操作に応じた演出カスタムに切り替える処理である。すなわち、前回操作から第 3 規定時間が経過する前であれば、操作部 6 6 を操作することにより、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に表示される演出カスタム (すなわち選択確定前の演出カスタム) を切り替えることができる。

【 2 1 7 1 】

S 6 7 8 1 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出実行モードを設定する。この処理では、保留数 N にかかわらず、この時点で演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E (図 1 5 8 (B) , (C)) に表示されている演出カスタムがただちにセットされる。例えば、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に先読み無しカスタムが表示されていれば、先読み無しカスタム 10 に対応する「演出実行モード = 1」がセットされる。その後、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム変更状態番号を 0 にセットし (S 6 7 8 2)、演出カスタム変更中処理を終了する。

【 2 1 7 2 】

[6 - 6 - 1 1 - 8 . 演出カスタム変更準備処理]

図 1 6 7 は、演出カスタム変更準備処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 7 に示される演出カスタム変更準備処理は、変動中カスタム設定処理 (図 1 6 4 参照) の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 2 1 7 3 】

図 1 6 7 に示されるように、サブ C P U 6 3 0 1 は、まず、演出カスタム変更状態番号 20 が 2 であるか否かを判定する (S 6 7 9 1)。演出カスタム変更状態番号が 2 の場合 (S 6 7 9 1 における Y E S 判定の場合)、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 9 2 に移す。一方、演出カスタム変更状態番号が 2 でない場合 (S 6 7 9 1 における N O 判定の場合)、すなわち演出カスタム変更状態番号が 0 又は 1 の場合、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム変更準備処理を終了する。

【 2 1 7 4 】

S 6 7 9 2 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、操作部 6 6 (図 1 参照) の操作受付を無効化する。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 7 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 6 7 9 3 に移す。

【 2 1 7 5 】

S 6 7 9 3 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、保留数 N が 0 であるか否かを判定する。保留数 N が 0 の場合 (S 6 7 9 3 における Y E S 判定の場合)、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 9 4 に移す。一方、保留数 N が 0 でない場合 (S 6 7 9 3 における N O 判定の場合)、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム変更準備処理を終了する。すなわち、保留数 N が 0 でなければ、当り図柄の変動確定コマンド又はデモコマンドをメイン C P U 6 2 0 1 から受信した場合 (S 6 7 7 2 において N O 判定された場合) を除き、演出カスタム変更準備状態が継続する。

【 2 1 7 6 】

S 6 7 9 4 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム選択確定非表示切替設定を行う。この処理が実行されると、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E (図 1 5 8 (B) , (C) 参照) に表示されている「準備中」の画像が非表示となる。すなわち、保留数 N = 0 となったこと、ひいては最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出されたときに、「準備中」の画像が非表示となる。これにより、演出カスタム変更準備状態が終了すること、すなわち選択確定された演出カスタムがセットされることを把握できる。また、待機保留の全部についての特別図柄ゲームの結果が導出されるまで演出カスタムを変更されないようにすることで、すでに決定している演出実行態様を変更したりする必要がないため、制御負荷が徒に増大してしまうことを抑制できる。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 7 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 6 7 9 5 に移す。

【 2 1 7 7 】

なお、S 6 7 9 4 の処理は、最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出さ

10

20

30

40

50

れたときに実行することに代えて、最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出されたタイミングにおいて実行することを不可能とし、最後の待機保留の次の保留についての特別図柄ゲームの開始条件が成立したタイミングにおいて実行してもよい。

【 2 1 7 8 】

S 6 7 9 5 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、選択確定された演出カスタムに対応する演出実行モードを設定する。すなわち、この処理では、選択確定された演出カスタムがセットされる。例えば、選択確定された演出カスタムがデフォルトカスタムであれば、デフォルトカスタムに対応する「演出実行モード = 0」がセットされる。その後、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 9 6 に移す。

【 2 1 7 9 】

S 6 7 9 6 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、演出カスタム変更状態番号を 0 にセットし (S 6 7 8 2)、演出カスタム変更中処理を終了する。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 7 9 6 の処理を実行した後、処理を、S 6 7 9 7 に移す。

【 2 1 8 0 】

S 6 7 9 7 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、操作部 6 6 (図 1 参照) の操作受付を有効化する。すなわち、演出カスタム変更準備処理中 (すなわち演出カスタム変更準備状態中) は、図 1 5 8 を参照して上述したとおり、演出カスタム変更無効期間となる。なお、上述したように、演出カスタム変更無効期間では、操作部 6 6 の操作自体を検知しないようにしてもよいし、操作部 6 6 の操作を検知するもののかかる検知を無効としてもよい。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 7 9 7 の処理を実行した後、演出カスタム変更準備処理を終了する。

【 2 1 8 1 】

[6 - 6 - 1 1 - 9 . 演出カスタム設定処理の具体例]

次に、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合、及び、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合のそれぞれについて、演出カスタム設定処理の具体例を、図 1 6 8 及び図 1 6 9 を参照して説明する。図 1 6 8 は、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合のタイムチャートの一例である。図 1 6 9 は、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合のタイムチャートの一例である。なお、図 1 6 8 は、演出カスタムを、デフォルトカスタムから先読み無しカスタムに変更する場合の例である。また、図 1 6 9 は、選択確定前の演出カスタムがデフォルトカスタムであって、演出カスタム表示内容が一旦は先読み無しカスタムに変更されるものの、デフォルトカスタムで選択確定された場合の例である。演出カスタム表示内容は、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E (図 1 5 8 (B) , (C)) に表示される表示内容である。

【 2 1 8 2 】

(選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合)

図 1 6 8 に示されるように、変動 A の変動中に操作部 6 6 (図 1 参照) の操作入力によって先読み無しカスタムが選択されると、演出カスタム表示内容は、デフォルト演出カスタムを示す表示内容から、先読み無しカスタムを示す表示内容に変更される。操作部 6 6 の操作が完了してから第 3 規定時間 (例えば 2 . 0 秒) が経過するまでは、演出カスタム変更操作が有効であるが、第 3 規定時間を経過すると、操作部 6 6 の操作が無効となり、演出カスタムの変更を行うことができなくなる。

【 2 1 8 3 】

操作部 6 6 (図 1 参照) の操作が完了してから第 3 規定時間が経過すると、先読み無しカスタムに選択確定され、演出カスタム変更操作が無効になる。この時点で存在している保留は変動 B 及び変動 C についての保留であるから、待機保留数は 2 個である。また、演出カスタム表示内容は、先読み無しカスタムの表示内容に加えて「準備中」が表示される。さらに、上述のフローチャートでは言及しなかったが、演出カスタム変更準備状態では、先読み抽選が無効となり、先読み演出が実行されなくなる。なお、この時点では、内部的な演出実行モードは「0」である (すなわちデフォルトカスタムである)。なお、図 1

10

20

30

40

50

68には示されていないが、演出カスタム表示内容に「準備中」が表示されている期間が、演出カスタム変更準備状態である。

【2184】

最後の待機保留である変動Cの図柄が確定すると（すなわち特別図柄ゲームの結果が導出されると）、待機保留数が0となり、演出カスタム変更準備状態が終了する。なお、変動Dにかかる保留は、演出カスタム変更準備状態に移行した後に始動入賞したものであるから、待機保留ではない。

【2185】

演出カスタム変更準備状態が終了すると、内部的な演出実行モードが「1」にセットされ、先読み無しカスタムとなる。演出カスタム表示領域6007E（図158（B）,（C）参照）の表示内容からは「準備中」が消える。また、演出カスタム変更操作が有効となり、再び演出カスタムを変更することが可能となる。さらに、先読み抽選が有効となり、先読み演出を実行可能となる。ただし、図168に示す例では、先読み無しカスタムにセットされているため、先読み演出は行われない。

10

【2186】

なお、図168では、演出カスタム変更準備状態が終了すると、先読み抽選が有効となる旨が示されているが、これに限られない。例えば、待機保留ではないものの、演出カスタム変更準備状態において始動入賞があつて保留された場合、この保留については、たとえ演出カスタム変更準備状態が終了した後であっても、先読み抽選を無効とし、先読み演出を実行しないようにしてもよい。この場合、演出カスタム変更準備状態において複数の始動入賞があつて複数の保留された場合、これら複数の保留の全部について、演出カスタム変更準備状態が終了した後に先読み演出を実行しないようにしてもよいし、複数の保留のうち一部の保留のみについて先読み演出を実行しないようにしてもよい。複数の保留のうち一部の保留について先読み演出を実行しない場合、例えば、特別図柄抽選の結果に対する期待度が相対的に高い場合には先読み演出を実行せず、特別図柄抽選の結果に対する期待度が相対的に低い場合に先読み演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、一の演出カスタムから、先読み演出の実行割合が一の演出カスタムとは異なる他の演出カスタムに変更する場合に、演出カスタムの変更に伴う大当たり期待度を遊技者が誤認しないようにすることができ、ひいては遊技の興趣低下を抑制することが可能となる。

20

【2187】

（選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合）

図169に示されるように、変動Aの変動中に操作部66（図1参照）の1回目の操作入力によって先読み無しカスタムが選択されると、演出カスタム表示内容は、デフォルト演出カスタムを示す表示内容から、先読み無しカスタムを示す表示内容に変更される。ただし、操作部66（図1参照）の1回目の操作入力が完了してから第3規定時間が経過する前は、先読み無しカスタムが選択されたことによって演出カスタム表示内容が変更されているだけであり、先読み無しカスタムに選択確定されていない。よって、この時点では先読み抽選は有効である。また、内部的な演出実行モードも「0」である。

30

【2188】

1回目の操作部66の操作が完了してから第3規定時間（例えば2.0秒）が経過する前に、操作部66の2回目の操作入力によって再度デフォルトカスタムが選択されると、演出カスタム表示内容は、先読み無しカスタムの表示内容から、デフォルトカスタムを示す表示内容に変更される。1回目の操作部66の操作が完了してから第3規定時間が経過する前に操作部66の操作入力があった場合に演出カスタム表示内容を変更する（すなわち、演出カスタムの選択を変更する）ことにより、操作の利便性を向上することが可能となる。

40

【2189】

操作部66の2回目の操作が完了してから第3規定時間を経過すると、最終的にデフォルトカスタムに選択確定される。この場合、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じであり、演出カスタム変更準備状態にも移行しない。選択確定前の

50

演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合、既に決定された演出実行態様を変更する必要がないからである。演出カスタム変更準備状態では、特別図柄ゲームにおいて演出実行態様が実行されないが、演出カスタム変更準備状態に移行されないようにすることで、制御負荷を徒に増大させることもなく、演出実行態様が実行されない期間を生じさせることもないため、興趣の低下を抑制できる。なお、演出カスタム変更準備状態に移行しないため、先読み抽選は無効であり、特別図柄抽選の結果に基づいて行われる演出抽選の結果に基づいて、先読み演出の実行が可能である。

【2190】

よって、2回目の操作部66(図1参照)の操作が完了してから第3規定時間が経過したとしても、操作部66の操作が無効とはならず有効期間が継続される。また、演出カスタム表示内容に、「準備中」が表示されない。先読み抽選についても無効とはならず有効が継続し、演出実行モードも「0」が継続する(すなわち継続してデフォルトカスタムである)。

10

【2191】

このように、第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが、異なる場合と同じ場合とで演出にかかる制御が異なる。

【2192】

[6-7. 第4実施形態に係るパチンコ遊技機の作用効果及び拡張例等]

第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、MYに応じて管理される報知状態にかかる報知状態情報がメインCPU6201からサブ制御回路6300に送信され、報知状態情報に応じた報知演出態様が実行される。そのため、遊技者にとって不意打ちとなるような状態で遊技が停止されたりすることを防止でき、興趣の低下を抑制することができる。

20

【2193】

また、遊技が停止されるまでの過程を複数段階に分けて報知演出態様が実行されるため、遊技者に心理的な余裕を与え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。

【2194】

また、第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、デモ画面が表示されている場合のみならず、変動演出中であっても遊技を中断することなく演出カスタムを変更することができるため、遊技の中断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。

30

【2195】

また、遊技を中断して演出カスタムの変更が行われると稼働率が低下し、ホール経営上も好ましくないが、遊技を中断することなく演出カスタムの変更を可能とすることにより、ホール経営効率アップにも寄与することができる。

【2196】

なお、上述の実施形態では、MYに応じて遊技を停止したり報知状態を管理しているが、これに限られない。例えば、発射された遊技球数と払い出された遊技球数との差(差球数)に応じて遊技を停止したり報知状態を管理するようにしてもよいし、払い出された遊技球数に応じて遊技を停止したり報知状態を管理するようにしてもよい。すなわち、払い出された遊技価値(賞球、賞球データ等)にかかわるデータを管理し、このデータに応じて、遊技を停止したりMYに応じた報知の報知態様を異ならせたりしてもよい。

40

【2197】

また、上述の実施形態では、MYを、遊技者に払い出された遊技球数と、遊技に使用された遊技球数(総アウトカウンタ値)との差の最大値としているが、例えば封入式の遊技機であれば、上記の遊技球数は遊技データとなる。すなわち、MYの管理は、遊技球に限定されるものでなく、遊技価値であればよい。したがって、本発明をパチスロ機に適用する場合であれば、MYは、遊技者に払い出されたメダル数又はクレジットデータ数と、遊技に使用されたメダル数又はクレジットデータ数との差(差枚数等)の最大値とすることができる。

【2198】

50

また、上述の実施形態では、表示報知演出態様、ＬＥＤ報知演出態様、及び、音報知演出態様のいずれについても、第１事前報知状態と第２事前報知状態とで異なる演出態様としたが、これに限られず、これらの演出態様のうちいずれか一つ又は二つの演出態様を、第１事前報知状態と第２事前報知状態とで異なるようにしてもよい。例えば、表示報知演出態様として、第１事前報知状態及び第２事前報知状態のいずれにおいても「まもなくコンプリート機能が作動します」と表示し、ＬＥＤ報知演出態様として、第１事前報知状態では枠側ＬＥＤを例えば１秒間隔の赤色点滅とし、第２事前報知状態では枠側ＬＥＤを例えば０．５秒間隔の赤色点滅としてもよい。

【２１９９】

以上、本発明の第３実施形態及び第４実施形態について、図面を参照して説明してきたが、これらの構成や処理は例示に過ぎず、様々な他の構成・方法で本発明の技術的思想を実現することができる。また、上記では、本願の技術的思想を、主として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、第２実施形態として説明した封入式遊技機に対して適用することもできる。

【２２００】

以下、上述した遊技機における構成とその構成から奏する効果について付記する。

【２２０１】

[７．付記Ａ]

[７－１．付記Ａ－１]

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

【２２０２】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ＲＯＭ（Read Only Memory）とＲＡＭ（Random Access Memory）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０２１－５３４４３号公報）。

【２２０３】

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

【２２０４】

このように、バンクごとにＲＯＭとＲＡＭで別の領域を割り当てることによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【２２０５】

しかしながら、従来の構成では、所定領域のクリア処理やデータのセット処理等を行う場合に、バンクの切り替えが行われると、その間の割込み禁止、割込み許可の設定が保持されない場合があり、そのために、バンクの切り替えが行われる場合に、所定のフラグをオン、オフするなどして割込み禁止、割込み許可の設定を管理し、また、そのような所定

10

20

30

40

50

のフラグのオン、オフについても、タイミングや処理順序を意識して行う必要があった。

【 2 2 0 6 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる遊技機を提供することを目的とする。

【 2 2 0 7 】

また、さらなる本発明の目的は、所定領域のクリア処理やデータの格納処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる遊技機を提供することである。

10

【 2 2 0 8 】

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

(A - 1 - 1) 本発明の第 1 の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メイン CPU 6 2 0 1）とを備え、

前記演算処理手段は、

所定処理（例えば、データの格納処理や所定領域のクリア処理）を実行する際に、割込み禁止状態か割込み許可状態かを示す割込み制御状態（例えば、割込み許可レジスタ）を退避することを特徴とする遊技機（例えば、第 3 実施形態に係るパチンコ機）。

20

【 2 2 0 9 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【 2 2 1 0 】

(A - 1 - 2) 本発明の第 2 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第 1 の値（例えば、割込み許可レジスタ 2 の値）、第 2 の値（例えば、割込み許可レジスタ 1 の値）で管理され、

30

前記第 1 の値、及び第 2 の値は、前記割込み禁止命令、及び前記割込み許可命令によって同じ値に設定される（例えば、割込み禁止命令では禁止「 0」、割込み許可命令では許可「 1」）ように構成される。

【 2 2 1 1 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【 2 2 1 2 】

(A - 1 - 3) 本発明の第 3 の実施態様に係る発明は、第 1 または第 2 の実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、

40

前記割込み制御状態を退避した後で（例えば、割込み許可レジスタ 2 の値がフラグレジスタに格納された後で）、前記割込み禁止命令を実行するように構成される。

【 2 2 1 3 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態としつつ、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【 2 2 1 4 】

(A - 1 - 4) 本発明の第 4 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 3 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

50

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第 1 の値、第 2 の値で管理され、

前記割込み禁止命令を実行した後で、前記第 1 の値を退避する（例えば、フラグレジスタに格納された割込み許可レジスタ 2 の値をスタックに退避する）ように構成される。

【 2 2 1 5 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態として、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【 2 2 1 6 】

(A - 1 - 5) 本発明の第 5 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 4 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第 1 の値、第 2 の値で管理され、

前記第 1 の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行するように構成される。

【 2 2 1 7 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができる。

【 2 2 1 8 】

(A - 1 - 6) 本発明の第 6 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 5 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第 1 の値、第 2 の値で管理され、

前記第 1 の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、

前記データの格納処理、または前記クリア処理が終わった後で、退避していた前記第 1 の値を復帰させるように構成される。

【 2 2 1 9 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【 2 2 2 0 】

(A - 1 - 7) 本発明の第 7 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 6 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第 1 の値、第 2 の値で管理され、

前記第 1 の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、

前記データの格納処理、または前記クリア処理が終わった後で、退避していた前記第 1 の値を復帰させ、

復帰させた前記第 1 の値が割込み禁止状態を示す値である場合、割込み許可命令を実行しないように構成される。

10

20

30

40

50

【 2 2 2 1 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。さらに、呼び出された時点で割込み禁止状態であった場合は、割込み禁止状態を維持するために、重複した割込み禁止命令を行わないようにして、プログラムの構成を簡潔かつ小サイズにすることができる。

10

【 2 2 2 2 】

(A - 1 - 8) 本発明の第 8 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 7 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第 1 の値、第 2 の値で管理され、

前記第 1 の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、

前記データの格納処理、またはクリア処理が終わった後で、退避していた前記第 1 の値を復帰させ、

20

復帰させた前記第 1 の値が割込み許可状態を示す値である場合、割込み許可命令を実行するように構成される。

【 2 2 2 3 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【 2 2 2 4 】

30

(A - 1 - 9) 本発明の第 9 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 8 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第 1 の値、第 2 の値で管理され、

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メイン R A M 6 2 0 3 ）を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリア）を含み、

前記所定処理が、前記遊技用の領域に係る処理から、前記遊技用以外の領域に係る処理として呼び出される際に、前記第 1 の値は使用されず、前記第 2 の値に所定の値がセットされる（例えば、割込み許可レジスタ 1 に「 0 」がセットされる）ように構成される。

40

【 2 2 2 5 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【 2 2 2 6 】

50

(A - 1 - 1 0) 本発明の第 1 0 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 9 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第 1 の値、第 2 の値で管理され、

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

前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、

前記所定処理が、前記遊技用の領域に係る処理から、前記遊技用以外の領域に係る処理として呼び出された後、前記遊技用の領域に係る処理に戻る際に、前記第 1 の値が、前記第 2 の値にセットされる（例えば、割込み許可レジスタ 2 の値が割込み許可レジスタ 1 にセットされる）ように構成される。

10

【 2 2 2 7 】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【 2 2 2 8 】

20

上記構成の遊技機によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【 2 2 2 9 】

また、上記構成の遊技機によれば、所定領域のクリア処理やデータのセット処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を保存するとともに、当該呼び出される処理において割込み禁止状態で処理を行い、その後、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【 2 2 3 0 】

30

さらに、プログラムにおいて、割込み制御状態の制御、所定領域のクリア処理、及び当該所定処理へのデータの格納処理がひとまとまりに記述されることで、管理上、及び処理上の一層の効率化が図られる。

【 2 2 3 1 】

[7 - 2 . 付記 A - 2]

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

40

【 2 2 3 2 】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ROM（Read Only Memory）とRAM（Random Access Memory）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 2 1 - 5 3 4 4 3 号公報）。

【 2 2 3 3 】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ROMに関しては、遊技に関する処理に関連

50

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

【２２３４】

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

【２２３５】

このように、バンクごとにＲＯＭとＲＡＭで別の領域を割り当て、さらに、レジスタやスタックを別個に設定することによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【２２３６】

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

【２２３７】

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

【２２３８】

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

【２２３９】

（Ａ－２－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６２０１）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６２０３）と、を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メインＲＡＭ６２０３の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインＲＡＭ６２０３の領域外エリア）を含み、

さらに、前記遊技用の領域に設けられたスタック（例えば、スタックエリア（遊技用エリア））は前記遊技用の領域に係る処理によって利用され、前記遊技用以外の領域に設けられたスタック（例えば、スタックエリア（領域外エリア））は前記遊技用以外の領域に係る処理によって利用され、

前記遊技用以外の領域に係る処理が最初に呼び出された場合に、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定することを特徴とする遊技機（例えば、第３実施形態に係るパチンコ機）。

【２２４０】

このような本発明の構成によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行うことができ、スタックエリアの設定に係る初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

【２２４１】

10

20

30

40

50

(A - 2 - 2) 本発明の第 2 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用の領域に係る処理から呼び出され、

前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定した後に、指定領域の CRC 算出（例えば、メイン RAM 6203 の遊技用エリア、及び領域外エリアに関する CRC 算出）を行うように構成される。

【 2 2 4 2 】

このような本発明の構成によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行うことができ、スタックエリアの設定に係る初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

10

【 2 2 4 3 】

(A - 2 - 3) 本発明の第 3 の実施態様に係る発明は、第 1 または第 2 の実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域の CRC 算出が行われ、

前記電源投入時の前記 CRC 算出によって得られた CRC 値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域の CRC 算出によって得られた CRC 値との比較処理を行うように構成される。

【 2 2 4 4 】

このような本発明の構成によれば、電源投入の前後において、メイン RAM の指定領域に関して異常を検知することができる。

20

【 2 2 4 5 】

(A - 2 - 4) 本発明の第 4 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 3 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域の CRC 算出が行われ、

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

前記電源投入時の CRC 算出と、前記電断時の CRC 算出は共通の処理であるように構成される。

【 2 2 4 6 】

このような本発明の構成によれば、電源投入の前後において、メイン RAM の指定領域に関して異常を検知することができる。

30

【 2 2 4 7 】

(A - 2 - 5) 本発明の第 5 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 4 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域の CRC 算出が行われ、

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

前記電源投入時に、起動状態（例えば、電断復帰、設定確認、メイン RAM 6203 のクリア、及び設定変更）に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲（例えば、メイン RAM 6203 においてデータをクリアする範囲）が設定され、

40

前記比較処理の結果、CRC 値が一致しなかった場合であって、電源投入時に設定変更が指示されている場合、前記クリア範囲の先頭アドレスに、異常時に設定されるクリア範囲の先頭アドレス（例えば、異常時 RAM クリア範囲先頭アドレス）を設定するように構成される。

【 2 2 4 8 】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メイン RAM のクリア範囲を調整することができる。

【 2 2 4 9 】

(A - 2 - 6) 本発明の第 6 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 5 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

50

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

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

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記クリア範囲を決定するクリア範囲判定データ（例えば、メインRAM6203の遊技用エリアに係るクリア範囲先頭アドレスの下位1バイト）は、前記遊技用の領域に係る処理において設定され、

前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用以外の領域についてのクリア範囲を、前記クリア範囲判定データに基づいて決定するように構成される。

【2250】

10

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができ、さらに、遊技用エリアについて判定されたクリア範囲の一部に基づいて、領域外エリアのクリア範囲を決定することにより、処理が効率化されるとともに、プログラムのサイズを小さくすることができる。

【2251】

(A-2-7) 本発明の第7の実施態様に係る発明は、第1ないし第6のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

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

20

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段（例えば、設定キー差込口6174）、及び第2入力手段（例えば、RAMクリアスイッチ6176）を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、設定変更中の電断復帰である場合、今回の電源投入時における前記第1入力手段、及び前記第2入力手段の状態情報に、前回の前記第1入力手段、及び前記第2入力手段の状態情報をセットするように構成される。

【2252】

このような本発明の構成によれば、前回、設定変更の途中で電断が発生した場合であっても、電源投入時に続けて設定変更を行うことができる。

30

【2253】

(A-2-8) 本発明の第8の実施態様に係る発明は、第1ないし第7のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

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

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段、及び第2入力手段を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段と前記第2入力手段がオフの場合（例えば、起動状態が電断復帰である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定するように構成される。

40

【2254】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができる。

【2255】

(A-2-9) 本発明の第9の実施態様に係る発明は、第1ないし第8のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

50

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

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段、及び第2入力手段を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段がオンの場合（例えば、起動状態が、設定確認、または設定変更である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定しないように構成される。

【2256】

10

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができる。

【2257】

(A-2-10) 本発明の第10の実施態様に係る発明は、第1ないし第9のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

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

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段、及び第2入力手段を備え、

20

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段と前記第2入力手段がオンの場合（例えば、起動状態が設定変更である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段がオフ、かつ前記第2入力手段がオンの場合（例えば、起動状態がメインRAM6203のクリアである場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段と前記第2入力手段がオフの場合（例えば、起動状態が電断復帰である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、

30

前記設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを記憶する記憶領域と、前記電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを記憶する記憶領域（例えば、レジスタ）は同じであるように構成される。

【2258】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができ、クリア範囲が同じ記憶領域に記憶されることで、メインRAM6203の領域外エリアのクリア範囲を決定する場合に1つの記憶領域を参照するだけでよく、処理が単純化、効率化される。

40

【2259】

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

【2260】

[7-3. 付記A-3]

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このよ

50

うな遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当たり遊技状態（所謂「大当たり」）に移行する。

【2261】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ROM（Read Only Memory）とRAM（Random Access Memory）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2021-53443号公報）。

10

【2262】

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

【2263】

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

20

【2264】

このように、バンクごとにROMとRAMで別の領域を割り当て、さらに、レジスタやスタックを別個に設定することによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【2265】

このような、遊技用エリアと領域外エリアが設定された遊技機では、初期化処理において、遊技用エリアに関するクリア処理と、領域外エリアに関するクリア処理を別個に行う必要があり、さらに、遊技機の起動時の状況に応じて、RAMのクリア範囲を調整する必要がある。

30

【2266】

また、従来の構成では、所定の処理を行う場合に、バンクの切り替えが行われると、その間の割込み禁止、割込み許可の設定が保持されない場合があり、そのために、バンクの切り替えが行われる場合に、所定のフラグをオン、オフするなどして割込み禁止、割込み許可の設定を管理し、また、そのような所定のフラグのオン、オフについても、タイミングや処理順序を意識して行う必要があった。

【2267】

しかしながら、このようなRAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定するよう考慮されたものはなく、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができるような構成はなかった。

40

【2268】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、RAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定し、また、所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【2269】

50

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

【2270】

(A-3-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインCPU6201）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインRAM6203）と、を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メインRAM6203の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインRAM6203の領域外エリア）を含み、

電源投入時に、前記遊技用の領域、及び前記遊技用以外の領域の少なくとも一部をクリアするクリア制御が実行され、

前記クリア制御は、

前記遊技用以外の領域をクリアする場合、そのクリア範囲を、前記遊技用の領域のクリア範囲（遊技用の領域のクリア範囲を指定する情報であって、例えば、遊技用の領域のクリア範囲の先頭アドレスの下位1バイト）に応じて設定可能とすることを特徴とする遊技機（例えば、第3実施形態に係るパチンコ機）。

【2271】

このような本発明の構成によれば、RAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定することができ、これによって、当該クリア処理の効率化を図ることができ、さらに、プログラムの構成を簡潔にし、かつプログラムのサイズを小さくすることができる。

【2272】

(A-3-2) 本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記クリア制御は、

電源投入時の起動状態が電断復帰でない場合に、前記遊技用の領域に記憶された戻り番地を保護するために、クリア範囲を調整する（例えば、スタックエリア（遊技用エリア）のスタックポインタSPの初期設定アドレスから数バイト分をクリア範囲から除外する）ように構成される。

【2273】

このような本発明の構成によれば、呼び出したプログラムが戻り番地に正常に戻ることができ、正常なクリア処理が担保される。

【2274】

(A-3-3) 本発明の第3の実施態様に係る発明は、第1または第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記クリア制御は、前記記憶手段に異常が生じたと判定された場合に、

前記遊技用以外の領域の対応するクリア範囲をクリアし、

改めて、性能表示モニタを制御するための設定値を、前記遊技用以外の領域に格納する（例えば、性能モニタ制御イニシャルテーブルをメインRAM6203の作業領域（領域外エリア）に格納する）ように構成される。

【2275】

このような本発明の構成によれば、遊技用以外の領域のすべてがクリアされた場合であっても、性能表示モニタを制御するための初期値（例えば、LEDの設定等に関する初期値）が設定されるため、電源投入後に、当該初期値に基づいて性能表示モニタの制御を開始することができる。

【2276】

(A-3-4) 本発明の第4の実施態様に係る発明は、第1ないし第3のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記クリア制御は、前記記憶手段に異常が生じていないと判定された場合に、

性能表示モニタを制御するための設定値を、前記記憶手段に格納することなく、

電源投入時の初期化用設定値を、前記遊技用以外の領域に格納する（例えば、電源投入時初期化用データをメインＲＡＭ６２０３の作業領域（領域外エリア）に格納する）ように構成される。

【２２７７】

このような本発明の構成によれば、遊技用以外の領域の一部がクリアされた場合であっても、電源投入時の初期化用設定値（例えば、ＬＥＤの設定等に関する設定値）が格納されるため、電源投入後に、当該設定値に基づいて制御を開始することができる。

【２２７８】

（Ａ－３－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第１ないし第４のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。 10

前記クリア制御は、

電源投入時の起動状態が電断復帰でない場合に、前記遊技用の領域に記憶された戻り番地を保護するために、クリア範囲を調整し、

その後、調整後のクリア範囲に基づいて、前記遊技用の領域をクリアするように構成される。

【２２７９】

このような本発明の構成によれば、ＲＡＭのクリア処理に関し、電源投入時の起動状態に応じて、ＲＡＭのクリア範囲を効果的に切り分けることができる。

【２２８０】

（Ａ－３－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第１ないし第５のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。 20

前記クリア制御は、

前記遊技用以外の領域のクリア範囲を、前記遊技用の領域のクリア範囲に対応付けられた判定データ（例えば、ＲＡＭクリア範囲判定データ）に応じて設定可能とし、

前記判定データを前記遊技用以外の領域とは異なる領域（例えば、所定のレジスタ）に退避した後、前記遊技用以外の領域のクリア範囲をクリアするように構成される。

【２２８１】

このような本発明の構成によれば、遊技用の領域のクリア範囲、及び遊技用以外の領域のクリア範囲を識別可能な判定データを、遊技用以外の領域のクリア範囲をクリアした後も利用可能とすることができ、判定データが利用可能なタイミングを意識する必要がなくなる。 30

【２２８２】

（Ａ－３－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第１ないし第６のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

所定処理（例えば、データの格納処理や所定領域のクリア処理）を実行する際に、割込み禁止状態か割込み許可状態かを示す割込み制御状態（例えば、割込み許可レジスタ）を退避するように構成される。

【２２８３】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【２２８４】

（Ａ－３－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第１ないし第７のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値 40 50

(例えば、割込み許可レジスタ 2 の値)、第 2 の値(例えば、割込み許可レジスタ 1 の値)で管理され、

前記第 1 の値、及び第 2 の値は、前記割込み禁止命令、及び前記割込み許可命令によって同じ値に設定される(例えば、割込み禁止命令では禁止「0」、割込み許可命令では許可「1」)ように構成される。

【2285】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【2286】

(A-3-9) 本発明の第 9 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 8 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。 10

前記演算処理手段は、

所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、

前記割込み制御状態を退避した後で(例えば、割込み許可レジスタ 2 の値がフラグレジスタに格納された後で)、前記割込み禁止命令を実行するように構成される。

【2287】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態として 20

【2288】

(A-3-10) 本発明の第 10 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 9 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第 1 の値 30

、第 2 の値で管理され、
前記割込み禁止命令を実行した後で、前記第 1 の値を退避する(例えば、フラグレジスタに格納された割込み許可レジスタ 2 の値をスタックに退避する)ように構成される。

【2289】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態として 40

【2290】

上記構成の遊技機によれば、RAM のクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定することができ、これによって、当該クリア処理の効率化を図ることができ、さらに、プログラムの構成を簡潔にし、かつプログラムのサイズを小さくすることができる。また、所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態が退避されるので、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。 40

【2291】

[7-4. 付記 A-4]

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過(遊技球の始動口入賞)したことなどの所定の 50

条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【 2 2 9 2 】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、パチンコ遊技機の電断時等に発生する外部割込み要求に応じて、割込み処理を実行するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 2 1 - 5 3 4 4 3 号公報）。

【 2 2 9 3 】

このようなパチンコ遊技機の割込み処理では、入力ポートの状態を読み出して、電断信号を検知中であると判定した場合、所定フラグをオンにセットし、他の処理は、当該所定フラグがオンの状態である場合に、所定の電断処理を行うように構成される。

【 2 2 9 4 】

しかしながら、このようなパチンコ遊技機の構成では、割込み処理を開始した後に、他の割込み要因が発生すると、そのような状況を想定してプログラムを作成しなければならず、プログラムが複雑になるとともに、そのサイズが大きくなるという問題がある。また、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題については、上記のような割込みに関連するものだけではない。

【 2 2 9 5 】

また、割込み処理を開始した後に、他の割込み要因が発生するという状況を想定するために、電断に係る割込み処理を早急に行うことができないという問題が生じ、また、それぞれの割込み要因に対応する割込み処理に関して、実行タイミングや処理順を考慮する必要がある。

【 2 2 9 6 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができる遊技機を提供することを目的とする。また、割込み処理の対応や他の要因により、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題を解決することができる遊技機を提供することも目的とする。

【 2 2 9 7 】

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

【 2 2 9 8 】

（ A - 4 - 1 ）本発明の第 1 の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メイン C P U 6 2 0 1 ）を備え、

前記演算処理手段は、

割込み要因が電断である割込みを検知した場合に、電断に係る割込み処理（例えば、図 1 3 1 に示す外部マスカブル割込み処理）を実行し、

前記電断に係る割込み処理において、割込み要因がタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタ P T C 2 ）である割込み処理（例えば、図 1 3 2 に示すシステムタイマ割込み処理）を実行しないように設定することを特徴とする遊技機（例えば、第 3 実施形態に係るパチンコ機）。

【 2 2 9 9 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。また、上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【 2 3 0 0 】

(A - 4 - 2) 本発明の第 2 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メイン R A M 6 2 0 3 ）を備え、

前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレス（例えば、対応する割込み処理の開始アドレス）を有する設定領域が記憶され、

前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行するように構成される。

【 2 3 0 1 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因に応じて、対応する割込み処理が実行されるように構成され、対応するエントリアドレスに割込み処理を記述するだけで、割込み要因ごとの個別の処理を設定することができる。

【 2 3 0 2 】

(A - 4 - 3) 本発明の第 3 の実施態様に係る発明は、第 1 または第 2 の実施態様において下記の構成を有する。

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

前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレスを有する設定領域が記憶され、

前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行し、

前記設定領域は、割込み要因ごとに、前記エントリアドレスと、対応する割込み処理の優先順位を含み、

前記エントリアドレスと前記優先順位は、所定のデータ（例えば、ビット「 0 」）によって区切られているように構成される。

【 2 3 0 3 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因に応じて、対応する割込み処理が実行されるように構成されるとともに、割込み要因の優先順位を設定することができる。

【 2 3 0 4 】

(A - 4 - 4) 本発明の第 4 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 3 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

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

前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレスを有する設定領域が記憶され、

前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行し、

前記設定領域には、前記割込み要因として、複数のタイマカウンタの割込み（例えば、タイマカウンタ P T C 0 ~ P T C 2 ）、複数の非同期シリアル送受信の受信割込み（例えば、非同期シリアル送受信 R X 0 、 R X 1 ）、及び少なくとも外部端子（ X I N T ）から入力される外部割込みに係るエントリアドレスと優先順位を含むことができるように構成される。

【 2 3 0 5 】

このような本発明の構成によれば、複数の異なる割込み要因に対して、対応する割込み処理を設定することができる。

【 2 3 0 6 】

(A - 4 - 5) 本発明の第 5 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 4 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記電断に係る割込み処理は、割込み要因がタイマカウンタである割込み処理を実行し

10

20

30

40

50

ないように設定するため、マスクデータを専用のレジスタ（例えば、割込み要因マスクレジスタ）に記憶し（例えば、割込み要因マスクで割込みマスクレジスタを更新し）、

前記マスクデータの各ビットは、そのビットに対応する割込み要因が発生した場合に、対応する割込み処理を実行するか否かを決定するために用いられるように構成される。

【2307】

このような本発明の構成によれば、マスクデータの内容を調整することによって、特定の割込み要因に対応する割込み処理を実行するか否かを制御することができる。

【2308】

（A-4-6）本発明の第6の実施態様に係る発明は、第1ないし第5のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

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

前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタPTC2）である割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、前記遊技用以外の領域に関し、異常状態監視処理（例えば、図135に示す異常状態監視処理（領域外））を実行するように構成される。

【2309】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。

【2310】

（A-4-7）本発明の第7の実施態様に係る発明は、第1ないし第6のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、LEDの点灯データを出力する点灯データ出力処理（例えば、図136の遊技LED点灯データ出力処理）を実行し、

前記点灯データ出力処理は、図柄表示を行うための遊技LEDに関するLEDコモンデータに係る更新処理を1命令で行い、

前記更新処理は、前記LEDコモンデータに1を加算した場合に、

前記加算の結果が、指定した最大値以上である場合に、第1計算結果領域に0をセットするとともに、第2計算結果領域にも0をセットし、

前記加算の結果が、指定した最大値未満である場合に、第1計算結果領域に前記加算の結果をセットするとともに、第2計算結果領域にも前記加算の結果をセットする（例えば、図136のステップS6482に示す処理）ように構成される。

【2311】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。また、図柄表示を行うための遊技LEDに関するLEDコモンデータに係る更新処理であって、条件に応じて、第2計算結果領域にも値をセットする処理を1命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。

10

20

30

40

50

【 2 3 1 2 】

(A - 4 - 8) 本発明の第 8 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 7 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、L E D の点灯データを出力する点灯データ出力処理を実行し、

前記点灯データ出力処理は、図柄表示を行うための遊技 L E D に関する L E D コモンデータに係る更新処理を 1 命令で行い、

前記更新処理は、前記 L E D コモンデータに 1 を加算した場合に、

前記加算の結果が、指定した最大値以上である場合に、第 1 計算結果領域に 0 をセットするとともに、第 2 計算結果領域にも 0 をセットし、

前記加算の結果が、指定した最大値未満である場合に、第 1 計算結果領域に前記加算の結果をセットするとともに、第 2 計算結果領域にも前記加算の結果をセットし、

前記第 2 計算結果領域にセットされた値を、前記遊技 L E D の L E D データを格納する領域の数で除算し、商を前記第 2 計算結果領域にセットし、余りを第 3 計算結果領域にセットする（例えば、図 1 3 6 のステップ S 6 4 8 3 に示す処理）ように構成される。

【 2 3 1 3 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。また、図柄表示を行うための遊技 L E D に関する L E D コモンデータに係る更新処理であって、条件に応じて、第 2 計算結果領域にも値をセットする処理を 1 命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。

【 2 3 1 4 】

(A - 4 - 9) 本発明の第 9 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 8 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、L E D の点灯データを出力する点灯データ出力処理を実行し、

前記点灯データ出力処理は、前記 L E D のダイナミック点灯を行うためのコモンデータの初期値として定数（例えば、ビット列「1 0 0 0 0 0 0 0」）を用いるように構成される。

【 2 3 1 5 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。

【 2 3 1 6 】

(A - 4 - 1 0) 本発明の第 1 0 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 9 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

遊技状態に係る情報を更新する遊技状態情報更新処理（例えば、図 1 3 7 に示す遊技状態情報更新処理）を実行し、

10

20

30

40

50

前記遊技状態情報更新処理は、

指定した領域（例えば、２バイトレジスタ）に記憶されている１バイトデータに基づいて２バイトコマンドを生成するコマンド生成処理を１命令で実行し（例えば、図１３７のステップＳ６５１３に示す処理）、

前記コマンド生成処理は、前記１バイトデータを指定したビット位置で振り分け、それぞれ上位ビットに０をセットして１バイトデータとし、これらの１バイトを結合して２バイトデータのコマンドを生成するように構成される。

【２３１７】

このような本発明の構成によれば、２バイトレジスタに記憶されている１バイトデータに基づいて、２バイトコマンドを生成する処理を１命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。

【２３１８】

上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。

【２３１９】

また、上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【２３２０】

さらに、他の割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上する。

【２３２１】

また、割込み要因に関連するものだけでなく、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題を解決することができる。

【２３２２】

[８．付記Ｂ]

[８－１．付記Ｂ－１]

【２３２３】

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、この図柄の可変表示が停止して特別の結果が表示されると、特別遊技状態に移行する遊技機が知られている。

【２３２４】

この種の遊技機として、差枚数が規定された枚数を超過した場合に遊技者にとって有利な状態である場合には、当該有利な状態が終了したタイミングで、所定の条件を満たしたと判定して、遊技の進行を停止する遊技機が開示されている（例えば、特開２０２１－０９０８０８号公報の段落[１４３９] 及び[１４４５] 等を参照）。

【２３２５】

特開２０２１－０９０８０８号公報に記載の遊技機によれば、遊技の進行の停止が遊技者にとっては不意打ちとなることがあり、興味が低下するおそれがあった。

【２３２６】

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、興味の低下を抑制することにある。

【２３２７】

（１）本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件が成立した場合にゲームの実行にかかわる制御を実行可能な第１制御手段（例えば、主制御回路６２００）と、

複数の演出実行手段（例えば、表示装置６００７、盤側ＬＥＤ、枠側ＬＥＤ、スピーカ６０３２）を制御可能な第２制御手段（例えば、サブ制御回路６３００）と、を備えた遊

10

20

30

40

50

技機において、

前記第 1 制御手段は、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

遊技者に付与された遊技価値を管理する第 1 管理手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

遊技者の遊技により使用された遊技価値を管理する第 2 管理手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

前記第 1 管理手段及び前記第 2 管理手段に関連する値を計数する計数手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

前記計数手段により計数されている値に応じて、前記第 2 制御手段の制御にかかわる報知状態を判定可能な報知状態判定手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

前記計数手段により計数された値が所定値に達した場合に前記ゲームの実行を停止する遊技停止手段（例えば、メイン CPU 6201）と、を有し、

前記複数の演出実行手段は、画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置 6007）と、発光可能な第 1 発光手段（例えば、枠側 LED）と、発光可能であり前記第 1 発光手段とは異なる位置に設けられる第 2 発光手段（例えば、盤側 LED）と、を少なくとも含み、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態における前記ゲームの結果が特別結果を満たす場合に移行可能であり前記通常遊技状態よりも遊技者に多く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）と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち何れかの遊技状態に制御可能であり、

前記報知状態判定手段は、

前記計数手段により計数されている値（例えば、MY）が所定の範囲（例えば、 $HL < MY < HH$ ）にある場合には第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）であると判定可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH < MY$ ）に達しており、且つ、前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態が前記特別遊技状態である場合には第 2 報知状態（例えば、打ち止め準備状態）であると判定可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH < MY$ ）に達しており、且つ、前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態が前記特別遊技状態でない場合には第 3 報知状態（例えば、打ち止め状態）であると判定可能であり、

前記遊技停止手段は、前記計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH < MY$ ）に達しており、且つ、前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態が前記特別遊技状態でない場合に前記ゲームを停止することが可能な手段である、

ことを特徴とする。

【2328】

上記（1）に記載の遊技機によれば、ゲームが停止されるまでの過程である報知状態を判定することができるため、かかる報知状態に応じた報知を実行することが可能となる。そのため、計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH < MY$ ）に達したことによってゲームが停止されたとしても、かかるゲーム停止が遊技者にとって不意打ちとなることを防止でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2329】

（2）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、

前記第 1 報知状態である場合に前記表示手段（例えば、表示装置 6007）において第 1 の報知画像（例えば、事前報知状態を示す「まもなくコンプリート機能が作動します」の画像）を表示させることが可能であり、

前記第 2 報知状態である場合に前記表示手段において前記第 1 の報知画像とは異なる第 2 の報知画像（例えば、打ち止め準備状態を示す「当り終了後にコンプリート機能が作動します」の画像）を表示させることが可能であり、

前記第 3 報知状態である場合に前記表示手段において前記第 1 の報知画像及び前記第 2 の報知画像とは異なる第 3 の報知画像（例えば、打ち止め状態を示す「コンプリート機能作動中 一日に払出可能な上限に達しました」の画像）を表示させることが可能であり、

第 3 の報知画像は、前記第 1 の報知画像及び前記第 2 の報知画像の何れよりも前記表示手段おける表示領域が大きい画像である

ことを特徴とする。

【 2 3 3 0 】

上記（ 2 ）に記載の遊技機によれば、ゲームが停止されるまでの過程を複数段階に分けて遊技者に報知することができるため、遊技者に心理的な余裕を与えることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【 2 3 3 1 】

（ 3 ）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、前記ゲームの実行にかかわる図柄（例えば、演出図柄 6 0 0 7 1 、ミニ図柄 6 0 0 7 5 , 6 0 0 7 6 ）を前記表示手段に表示するように制御可能な図柄表示制御手段（例えば、サブ CPU 6 3 0 1 ）を有し、

前記図柄表示制御手段は、第 1 の図柄（例えば、演出図柄 6 0 0 7 1 ）と、前記第 1 の図柄とは異なる表示領域に表示される第 2 の図柄（例えば、ミニ図柄 6 0 0 7 5 , 6 0 0 7 6 ）と、を表示可能であり、

前記第 2 制御手段は、前記第 1 の報知画像（例えば、事前報知状態を示す「まもなくコンプリート機能が作動します」の画像）又は / 及び前記第 2 の報知画像（例えば、打ち止め準備状態を示す「当り終了後にコンプリート機能が作動します」の画像）を、前記第 1 の図柄（例えば、演出図柄 6 0 0 7 1 ）よりも前面側の表示階層に表示するように制御可能である一方で、前記第 2 の図柄（例えば、ミニ図柄 6 0 0 7 5 , 6 0 0 7 6 ）よりも後面側の表示階層にて表示するように制御可能である

20

ことを特徴とする。

【 2 3 3 2 】

上記（ 3 ）に記載の遊技機によれば、第 2 の図柄（例えば、ミニ図柄 6 0 0 7 5 , 6 0 0 7 6 ）の視認性を確保しつつ、事前報知状態であること及び打ち止め準備状態であることを、遊技者の容易に把握させることが可能となる。

【 2 3 3 3 】

30

（ 4 ）本発明に係る遊技機において、

前記第 1 制御手段は、前記ゲームの実行を所定数まで保留可能な保留手段（例えば、メイン CPU 6 2 0 1 ）を有し、

前記第 2 制御手段は、前記保留手段により保留された保留数を識別可能な態様で前記表示手段に表示させる保留数表示手段（例えば、サブ CPU 6 3 0 1 ）を有し、

前記保留数表示手段は、第 1 の保留数表示（例えば、保留アイコン 6 0 0 7 2 ）と、前記第 1 の保留数表示とは異なる表示領域に表示される第 2 の保留数表示（例えば、数字保留 6 0 0 7 4 ）と、を表示可能であり、

前記第 2 制御手段は、前記第 1 の報知画像又は / 及び前記第 2 の報知画像を前記第 1 の保留数表示よりも前面側の表示階層に表示するように制御可能である一方で、前記第 2 の保留数表示よりも後面側の表示階層にて表示するように制御可能である

40

ことを特徴とする。

【 2 3 3 4 】

上記（ 4 ）に記載の遊技機によれば、第 2 の図柄（例えば、ミニ図柄 6 0 0 7 5 , 6 0 0 7 6 ）の視認性を確保しつつ、事前報知状態であること及び打ち止め準備状態であることを、遊技者の容易に把握させることが可能となる。

【 2 3 3 5 】

（ 5 ）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、

前記第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）である場合に前記第 1 発光手段（例えば、

50

枠側 L E D) において第 1 の発光態様 (例えば、第 1 発光態様、第 2 発光態様) にて発光させることが可能であり、

前記第 2 報知状態 (例えば、打ち止め準備状態) である場合又は前記第 3 報知状態 (例えば、打ち止め状態) である場合に、前記第 1 発光手段において前記第 1 の発光態様とは異なる第 2 の発光態様 (例えば、打ち止め準備状態であれば第 3 発光態様、打ち止め状態であれば全消灯態様) にて発光させることが可能である

ことを特徴とする。

【 2 3 3 6 】

上記 (5) に記載の遊技機によれば、第 2 報知状態では、第 1 報知状態とは異なる発光態様で第 1 発光手段が発光されるため、第 1 報知状態と第 2 報知状態とを明確に区別して把握することができ、遊技者の容易に把握させることが可能となる。

10

【 2 3 3 7 】

(6) 本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、

前記第 1 報知状態 (例えば、事前報知状態) である場合又は / 及び前記第 2 報知状態 (例えば、打ち止め準備状態) である場合に、前記第 2 発光手段 (例えば、盤側 L E D) において前記ゲームの実行にかかわる態様に制御し、

前記第 3 報知状態 (例えば、打ち止め状態) である場合に、前記第 2 発光手段において前記遊技停止手段による前記ゲームの実行の停止にかかわる態様 (例えば、盤面 L E D 全消灯) に制御する

20

ことを特徴とする。

【 2 3 3 8 】

上記 (6) に記載の遊技機によれば、第 1 報知状態 (例えば、事前報知状態) 又は / 及び第 2 報知状態 (例えば、打ち止め準備状態) では第 2 発光手段 (例えば、盤側 L E D) がゲームの実行にかかわる態様で制御されるのに対し、第 3 報知状態 (例えば、打ち止め状態) ではゲームの実行の停止にかかわる態様 (例えば、盤面 L E D 全消灯) に制御されるため、打ち止め状態であることを明確に把握することが可能となる。

【 2 3 3 9 】

(7) 本発明に係る遊技機において、

前記第 1 報知状態 (例えば、事前報知状態) は、

30

前記計数手段により計数されている値が前記所定の範囲 (例えば、 $H L \quad M Y < H M$) における第 1 の値 (例えば、 $H L \quad M Y < H M$) である場合の所定の第 1 報知状態 (例えば、第 1 事前報知状態) と、

前記計数手段により計数されている値が前記所定の範囲における第 2 の値 (例えば、 $H M \quad M Y < H H$) である場合の特定の第 1 報知状態 (例えば、第 2 事前報知状態) と、を少なくとも含み、

前記第 2 制御手段は、

前記所定の第 1 報知状態である場合には所定の発光態様 (例えば、第 1 発光態様) にて前記第 1 発光手段を発光させる一方で、前記特定の第 1 報知状態である場合には前記所定の発光態様とは異なる特定の発光態様 (例えば、第 2 発光態様) にて前記第 1 発光手段 (例えば、枠側 L E D) を発光させるように制御可能である

40

ことを特徴とする。

【 2 3 4 0 】

上記 (7) に記載の遊技機によれば、第 1 報知状態 (例えば、事前報知状態) を、さらに所定の第 1 報知状態 (例えば、第 1 事前報知状態) と特定の第 1 報知状態 (例えば、第 2 事前報知状態) とに分けて報知されるため、同じ第 1 報知状態のなかでも、遊技停止されるリスクの度合いを把握させることが可能となる。

【 2 3 4 1 】

(8) 本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、

50

前記第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）であり且つ当該第 1 報知状態にかかわる報知が行われているときに電源断状態が発生した場合には、該電源断状態の復旧後において前記第 1 報知状態にかかわる報知を行わないように制御可能である一方で、

前記第 2 報知状態（例えば、打ち止め準備状態）であり且つ当該第 2 報知状態にかかわる報知が行われているときに電源断状態が発生した場合には、該電源断状態の復旧後において、前記電源断状態が発生する前の前記第 2 報知状態にかかわる報知の少なくとも一部と同じ報知を再度実行するように制御可能である

ことを特徴とする。

【 2 3 4 2 】

上記（ 8 ）に記載の遊技機によれば、第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）であり且つ当該第 1 報知状態にかかわる報知が行われているときに電源断状態が発生した場合には、電源断状態の復旧後において第 1 報知状態にかかわる報知が行われない。一方、第 2 報知状態（例えば、打ち止め準備状態）であり且つ当該第 2 報知状態にかかわる報知が行われているときに電源断状態が発生した場合には、電源断状態の復旧後において、電源断状態が発生する前の第 2 報知状態にかかわる報知の少なくとも一部と同じ報知が再度実行される。よって、電源断状態の復旧後に、打ち止め状態のリスク度合いに応じた報知を行うことが可能となる。

10

【 2 3 4 3 】

なお、「電源断状態が発生する前の第 2 報知状態にかかわる報知の少なくとも一部と同じ報知」とは、電源断状態が発生する前の第 2 報知状態にかかわる報知と全く同じ報知だけでなく、電源断状態が発生する前の第 2 報知状態にかかわる報知のうち一部のみの場合も含む。

20

【 2 3 4 4 】

（ 9 ）本発明に係る遊技機において、

前記複数の演出実行手段は、遊技の進行に応じて待機状態から作動状態に作動する可動役物（例えば、演出用役物群 6 0 5 8 ）を少なくとも含み、

前記第 2 制御手段は、

前記第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）又は前記第 2 報知状態（例えば、打ち止め準備状態）である場合には、前記ゲームの進行に応じて前記可動役物を作動可能に制御する一方で、

30

前記第 3 報知状態（例えば、打ち止め状態）である場合には、前記可動役物を作動しないように制御可能であり、

前記第 3 報知状態に制御されるときに前記可動役物が前記作動状態である場合には、当該可動役物を前記作動状態から前記待機状態となるように制御する（例えば、原点復帰させる）ことが可能である

ことを特徴とする。

【 2 3 4 5 】

上記（ 9 ）に記載の遊技機によれば、第 3 報知状態（例えば、打ち止め状態）に制御されるときに可動役物（例えば、演出用役物群 6 0 5 8 ）が作動状態である場合には、第 3 報知状態となる前に、可動役物を待機状態とすることができる。そのため、可動役物が中途の位置で停止した状態でゲームが停止されてしまうことを防止できる。

40

【 2 3 4 6 】

（ 1 0 ）本発明に係る遊技機において、

前記複数の演出実行手段は、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 6 0 3 2 ）を少なくとも含み、

前記第 2 制御手段は、前記第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）、前記第 2 報知状態（例えば、打ち止め準備状態）、及び前記第 3 報知状態（例えば、打ち止め状態）のうち少なくとも何れか一つの報知状態である場合に、当該報知状態を報知することが可能な所定音（例えば、状態報知態様）を前記音出力手段により出力可能であり、

前記所定音は、遊技者による音量調整に基づく音量値に関係ない値（例えば、一定音量

50

）で出力され得る音である
ことを特徴とする。

【 2 3 4 7 】

上記（ 1 0 ）に記載の遊技機によれば、第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）、第 2 報知状態（例えば、打ち止め準備状態）、及び第 3 報知状態（例えば、打ち止め状態）のうち少なくとも何れか一つの報知状態である場合に出力される所定音（例えば、状態報知態様）が、他の演出音等にかき消されてしまうことを防止できる。

【 2 3 4 8 】

（ 1 1 ）本発明に係る遊技機において、

前記複数の演出実行手段は、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 6 0 3 2 ）を少なくとも含み、

前記第 2 制御手段は、前記第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）、前記第 2 報知状態（例えば、打ち止め準備状態）、及び前記第 3 報知状態のうち少なくとも何れか一つの報知状態である場合に、当該報知状態を報知することが可能な所定音を出力可能であり、

前記所定音は、遊技者による音量調整に基づく音量値にて出力され得る音であることを特徴とする。

【 2 3 4 9 】

上記（ 1 1 ）に記載の遊技機によれば、遊技者は、他の演出音等（例えば、特別図柄ゲームの実行にかかわる演出音）を楽しみつつ、現在の報知状態を把握することが可能となる。

【 2 3 5 0 】

（ 1 2 ）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、

第 1 エラーが発生した場合に当該第 1 エラー（例えば、弱エラー）が発生したことを報知可能な第 1 エラー報知手段（例えば、サブ CPU 6 3 0 1 ）と、

前記第 1 エラーとは異なる第 2 エラー（例えば、強エラー）が発生した場合に当該第 2 エラーが発生したことを報知可能な第 2 エラー報知手段（例えば、サブ CPU 6 3 0 1 ）と、を有し、

前記第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）又は前記第 2 報知状態（例えば、打ち止め準備状態）であり、且つ、前記第 1 エラーが発生している場合には、前記第 1 報知状態又は前記第 2 報知状態にかかわる報知を前記第 1 エラー報知手段による報知よりも優先して実行可能である一方で、

前記第 1 報知状態又は前記第 2 報知状態であり、且つ、前記第 2 エラーが発生している場合には、前記第 1 報知状態又は前記第 2 報知状態にかかわる報知よりも前記第 2 エラー報知手段による報知を優先して実行可能である

ことを特徴とする。

【 2 3 5 1 】

上記（ 1 2 ）に記載の遊技機によれば、第 1 エラー（例えば、軽微なエラー）が発生した場合と、第 2 エラー（例えば、重大なエラー）が発生した場合とで、優先度を変えて報知を実行することが可能となる。そのため、第 1 報知状態又は第 2 報知状態では、第 2 エラーが発生した場合には第 2 エラーの発生が見逃されてしまうことを防止しつつ、第 1 報知状態又は第 2 報知状態であることを遊技者に把握させることが可能となる。

【 2 3 5 2 】

（ 1 3 ）本発明に係る遊技機において、

前記特別遊技状態は、第 1 特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、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、を少なくとも含み、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 特別遊技状態が実行されているときに特定条件（例えば、小当り遊技状態における V 入賞）が成立した場合に該第 1 特別遊技状態の終了後に前記第 2 特別遊技状態に制御することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記遊技停止手段は、

前記第 1 特別遊技状態に制御されているときに前記計数手段により計数されている値が前記所定値（例えば、HH MY）に達した場合において、

実行中の前記第 1 特別遊技状態にて前記特定条件が成立した場合には前記第 2 特別遊技状態に移行させ、該第 2 特別遊技状態の終了後に遊技を停止させることが可能であり、

実行中の前記第 1 特別遊技状態にて前記特定条件が成立しなかった場合には該第 1 特別遊技状態の終了後に遊技を停止させることが可能である

ことを特徴とする。

【2353】

上記（13）に記載の遊技機によれば、計数手段により計数されている値が所定値（例えば、HH MY）に達した場合において、実行中の第 1 特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）にて特定条件（例えば、小当り遊技状態における V 入賞）が成立した場合には、第 2 特別遊技状態の実行が担保される一方、実行中の第 1 特別遊技状態にて特定条件が成立しなかった場合には第 1 特別遊技状態の終了後に遊技が停止される。そのため、実行中の第 1 特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）にて特定条件（例えば、小当り遊技状態における V 入賞）が成立したにもかかわらず第 2 特別遊技状態に制御されないことによって遊技者に与える落胆を軽減できる。また、第 1 特別遊技状態に緊張感を持たせて面白みのある遊技とすることが可能となる。

10

【2354】

また、付記 B - 1 に係る遊技機は、上記（1）に記載された遊技機において、整合を図ることができる範囲内で、上記（2）～（13）に記載された一つ又は複数の遊技機を任意に組み合わせることができる。例えば、上記（1）に記載された遊技機に係る発明において、上記（2）～（13）に記載された全部の遊技機を組み合わせてもよいし、上記（3）の遊技機のみを組み合わせたり、上記（2）、（3）、（4）及び（7）に記載された遊技機を組み合わせることもできる。すなわち、特許請求の範囲に記載された従属関係にかかわらず、整合を図ることができる範囲内で、自由な従属関係とすることができ

20

【2355】

また、上記（1）に記載された遊技機において、上記（2）～（13）に記載された何れかの遊技機を組み合わせるとき、上記（2）～（13）に記載された何れかの遊技機の全部の構成要件を組み合わせることは必須でなく、整合を図ることができる範囲内で、一部の構成要件のみを組み合わせることもできる。例えば、上記（1）に記載された遊技機において、上記（2）に記載された遊技機の構成要件のうち、「前記第 2 制御手段は、前記第 1 報知状態である場合に前記表示手段において第 1 の報知画像を表示させることが可能であり、」、前記第 3 報知状態である場合に前記表示手段において前記第 1 の報知画像とは異なる第 3 の報知画像を表示させることが可能であり、」及び「第 3 の報知画像は、前記第 1 の報知画像よりも前記表示手段における表示領域が大きい画像である」の構成要件のみを組み合わせることもできる。

30

【2356】

本発明によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【2357】

40

[8 - 2 . 付記 B - 2]

【2358】

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、この図柄の可変表示が停止したときの結果にもとづいて遊技者に有利な遊技状態に移行可能であり、遊技者に有利な遊技状態に移行する可能性があるときに、期待度の高い演出が行われる遊技機が知られている。

【2359】

この種の遊技機として、遊技者による操作に応じて、演出に関する設定を変更（カスタム）することが可能な遊技機が開示されている（例えば、特開 2022 - 055210 号公報の段落 [0440] 等を参照）。

50

【 2 3 6 0 】

特許文献 1 に記載の遊技機によれば、演出に関する設定をカスタムする場合、図柄の可変表示を停止させる必要があるため、これに伴って興趣が低下するおそれがある。また、稼働率の低下も招きかねないおそれがあった。

【 2 3 6 1 】

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、興趣の低下を抑制することにある。

【 2 3 6 2 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件が成立した場合にゲームを実行させ、該ゲームの実行結果が特別結果である場合に遊技者に有利な特別遊技状態に制御することが可能な第 1 制御手段（例えば、主制御回路 6 2 0 0 ）と、 10

前記ゲームの実行にかかわる演出を実行可能な演出実行手段を制御する第 2 制御手段（例えば、サブ制御回路 6 3 0 0 ）と、を備えた遊技機において、

前記第 2 制御手段は、

遊技者による操作手段の操作に基づいて、前記ゲームの実行にかかわる演出の実行態様を、複数の演出実行態様のうち何れかに決定（例えば、複数の演出カスタムのうち何れかに決定）可能な演出実行態様決定手段（例えば、サブ CPU 6 3 0 1 ）と、

遊技者による操作手段（例えば、演出ボタン 5 4、操作部 6 6 ）の操作に基づいて、前記演出実行態様決定手段により決定された演出実行態様を変更（例えば、演出カスタムを変更）可能な演出実行態様変更手段（例えば、サブ CPU 6 3 0 1 ）と、を備え、 20

演出実行態様変更手段は、

前記ゲームが実行されていないとき（例えば、デモ演出中）に前記演出実行態様を変更可能な第 1 変更手段（例えば、S 6 7 2 0 の処理を実行するサブ CPU 6 3 0 1 ）と、

前記ゲームが実行されているとき（例えば、変動演出中）に前記演出実行態様を変更可能な第 2 変更手段（例えば、S 6 7 5 0 の処理を実行するサブ CPU 6 3 0 1 ）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする。

【 2 3 6 3 】

上記（ 1 ）に記載の遊技機によれば、ゲームが実行されていないとき（例えば、デモ演出中）、及び、ゲームが実行されているとき（例えば、変動演出中）、のいずれにおいても、ゲームを中断することなく演出の実行態様（例えば、演出カスタム）を変更することができるため、ゲームの中断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。 30

【 2 3 6 4 】

(2) 本発明に係る遊技機において、

前記複数の演出実行態様は、

通常演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）と、

前記通常演出実行態様とは所定の先読演出の実行させる割合が異なる所定の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）と、

前記通常演出実行態様とは演出部品（例えば、演出ボタン 5 4 ）を動作させる割合が異なる特定の演出実行態様（例えば、ボタンパイプカスタム）と、を少なくとも含む 40

ことを特徴とする。

【 2 3 6 5 】

上記（ 2 ）に記載の遊技機によれば、複数の演出実行態様に、通常演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）と、所定の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）と、特定の演出実行態様（例えば、ボタンパイプカスタム）と、が少なくとも含まれるため、演出実行態様を、パリエーションのある複数の演出実行態様のなかから変更することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【 2 3 6 6 】

(3) 本発明に係る遊技機において、

前記操作手段は、第 1 の操作手段（例えば、操作部 6 6）と、前記第 1 の操作手段とは異なる第 2 の操作手段（例えば、演出ボタン 5 4）と、を少なくとも含み、

前記第 1 変更手段（例えば、S 6 7 2 0 の処理を実行するサブ CPU 6 3 0 1）は、前記第 1 の操作手段及び第 2 の操作手段の操作に基づいて前記演出実行態様を変更可能な手段であり、

前記第 2 変更手段（例えば、S 6 7 5 0 の処理を実行するサブ CPU 6 3 0 1）は、前記第 1 の操作手段の操作に基づいて前記演出実行態様を変更可能な手段である

ことを特徴とする。

【2 3 6 7】

上記（3）に記載の遊技機によれば、ゲームが実行されているとき、第 2 の操作手段（例えば、演出ボタン 5 4）を用いた演出の実行を可能としつつ、第 1 の操作手段の操作に基づいて演出実行態様を変更することが可能となる。 10

【2 3 6 8】

（4）本発明に係る遊技機において、

前記第 1 変更手段は、前記第 2 の操作手段（例えば、演出ボタン 5 4）の操作に基づいて前記演出実行態様の変更を決定可能な手段であり、

前記第 2 変更手段は、前記第 2 の操作手段（例えば、演出ボタン 5 4）の操作がない場合であっても前記演出実行態様の変更を決定可能な手段である

ことを特徴とする。

【2 3 6 9】

上記（4）に記載の遊技機によれば、ゲームが実行されているとき、第 2 の操作手段（例えば、演出ボタン 5 4）の操作がない場合であっても演出実行態様を変更することができるため、第 2 の操作手段を用いた演出を阻害してしまうことを抑制できる。 20

【2 3 7 0】

（5）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 変更手段は、一の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）に制御されているときに他の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）に変更する変更操作が行われた場合に、前記他の演出実行態様とは異なる所定状態（例えば、演出カスタム変更準備状態）に制御することが可能であり、

前記所定状態は、前記ゲームの実行にかかわる所定条件が成立した場合（例えば、最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出されたとき）に、前記他の演出実行態様に変更される 30

ことを特徴とする。

【2 3 7 1】

上記（5）に記載の遊技機によれば、ゲームの実行にかかわる所定条件が成立するまで（例えば、最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出されるまで）は他の演出実行態様に変更されないため、制御負荷が徒に増大してしまうことを抑制できる。

【2 3 7 2】

（6）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 変更手段は、一の演出実行態様に制御されているときに再度前記一の演出実行態様に変更する変更操作が行われた場合（例えば、デフォルトカスタムでボタン操作を行い、最終的に再びデフォルトカスタムで規定時間が経過した場合）には、前記所定状態（例えば、演出カスタム変更準備状態）に制御されることなく前記一の演出実行態様に制御する 40

ことを特徴とする。

【2 3 7 3】

上記（6）に記載の遊技機によれば、制御負荷を徒に増大させることもなく、興趣の低下も抑制できる。

【2 3 7 4】

（7）本発明に係る遊技機において、 50

前記第 2 変更手段は、一の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）に制御されているときに他の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）に変更する変更操作が行われた場合に、前記変更操作が行われてから第 1 の条件が成立したこと（例えば、第 3 規定時間が経過したこと）に基づいて前記所定状態（例えば、演出カスタム変更準備状態）に制御することが可能であり、

前記第 1 の条件が成立する前に前記第 1 の条件とは異なる第 2 の条件が成立した場合（例えば、操作部 6 6 が操作された場合）には、前記所定状態に制御することなく前記他の演出実行態様に変更することが可能である

ことを特徴とする。

【 2 3 7 5 】

10

上記（ 7 ）に記載の遊技機によれば、演出実行態様の変更にかかる操作の利便性を向上することが可能となる。

【 2 3 7 6 】

（ 8 ）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、前記所定状態（例えば、演出カスタム変更準備状態）に制御されているときに入賞した保留に対して実行可能な先読み演出のうち、少なくとも一部の先読み演出の実行を決定しないように制御することが可能である

ことを特徴とする。

【 2 3 7 7 】

上記（ 8 ）に記載の遊技機は、所定状態（例えば、演出カスタム変更準備状態）に制御されているときに入賞した保留に対して実行可能な先読み演出のうち、少なくとも一部の先読み演出が実行されないようにしたものである。このようにすることで、一の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）から、先読み演出の実行割合が一の演出実行態様とは異なる他の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）に変更する場合に、演出実行態様の変更に伴う特別結果に対する期待度（例えば、大当たり期待度）を遊技者が誤認しないようにすることができ、ひいては遊技の興趣低下を抑制することが可能となる。

20

【 2 3 7 8 】

（ 9 ）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、前記ゲームの実行中において前記複数の演出実行態様（例えば、演出カスタム）のうち現在選択されている演出実行態様の種類を所定の演出実行手段（例えば、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E ）にて報知可能な演出実行態様報知手段（例えば、サブ CPU 6 3 0 1 ）を備え、

30

前記演出実行態様報知手段は、前記所定状態（例えば、演出カスタム変更準備状態）に制御されている場合には当該所定状態に制御されていることを前記所定の演出実行手段にて報知する（例えば、「準備中」を表示する）ことが可能である、

ことを特徴とする。

【 2 3 7 9 】

上記（ 9 ）に記載の遊技機によれば、所定状態（例えば、演出カスタム変更準備状態）において、現在選択されている演出実行態様の種類を報知可能な所定の演出実行手段（例えば、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E ）に、所定状態に制御されていることが報知されるため、所定の演出実行手段に報知されている演出実行態様を変更できるのか変更できないのかを容易に区別することが可能となる。

40

【 2 3 8 0 】

（ 1 0 ）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、音量又は輝度を調整可能な調整機能を備え、

前記ゲームが実行されていない状態であり、且つ、所定の変更条件が成立していない場合（例えば、デモ演出中のメニュー画面（図 1 5 5 （ B ）において「演出カスタム機能の設定」のメニュー項目が選択決定されていない場合）には、前記第 1 変更手段による演出実行態様の変更を実行することなく、前記調整機能による音量又は輝度の調整を実行することが可能であり、

50

前記ゲームが実行されていない状態であり、且つ、所定の変更条件が成立している場合（例えば、デモ演出中のメニュー画面（図 1 5 5（B）において「演出カスタム機能の設定」のメニュー項目が選択決定された場合）には、前記第 1 変更手段による演出実行態様の変更を実行することが可能である

ことを特徴とする。

【2 3 8 1】

上記（1 0）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作に基づいて、音量又は輝度の調整を実行したり、演出実行態様を変更したりすることができるため、操作の利便性を高めることが可能となる。

【2 3 8 2】

（1 1）本発明に係る遊技機において、

前記第 2 制御手段は、

前記ゲームが特定時間のあいだ実行されない場合に、前記演出実行態様を変更するか否かを遊技者に促す促進画像を表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする。

【2 3 8 3】

上記（1 1）に記載の遊技機によれば、ゲームが特定時間のあいだ実行されない場合に、演出実行態様（例えば、演出カスタム）を変更するか否かを遊技者に促す促進画像が表示されるため、遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、稼働率アップに寄与することもできる。

【2 3 8 4】

（1 2）本発明に係る遊技機において、

前記複数の演出実行態様は、

通常の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）と、

前記通常の演出実行態様と比べて、所定の先読演出の実行割合が異なる所定の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）と、を少なくとも含み、

前記第 2 制御手段は、

前記ゲームが実行されていないときであり、前記所定の演出実行態様に制御されているときには、前記演出実行態様変更手段により演出実行態様に変更されていることを示唆する所定画像（例えば、演出カスタム報知画像）を表示手段に表示可能であり、

前記ゲームが実行されていないときであり、前記通常の演出実行態様に制御されているときには、前記所定画像を前記表示手段に表示しないようにすることが可能である

ことを特徴とする。

【2 3 8 5】

上記（1 2）に記載の遊技機によれば、所定の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）制御されているときには所定画像（例えば、演出カスタム報知画像）を表示可能であり、通常の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）に制御されているときには所定画像を表示しないため、制御負荷を抑制しつつ、現在の演出実行態様を把握させることができる。

【2 3 8 6】

（1 3）本発明に係る遊技機において、

前記ゲームの実行条件を所定数保留可能な保留手段（例えば、メイン CPU 6 2 0 1）を備え、

先のゲームが実行されており、且つ、前記保留手段に後のゲーム（例えば、最後の待機保留の次の保留についての特別図柄ゲーム）の実行条件が保留されている場合において、前記先のゲームの終了条件が成立したタイミングにおいて前記演出実行態様に変更されずに、前記後のゲームの開始条件が成立したタイミングにおいて前記演出実行態様に変更され得る

ことを特徴とする。

【2 3 8 7】

上記（１３）に記載の遊技機は、演出実行態様が先のゲームの終了条件が成立したタイミングにおいて変更されずに、後のゲームの開始条件が成立したタイミングで変更されるようにしたものである。

【２３８８】

また、付記Ｂ－２に係る遊技機は、上記（１）に記載された遊技機において、整合を図ることができる範囲内で、上記（２）～（１３）に記載された一つ又は複数の遊技機を任意に組み合わせることができる。例えば、上記（１）に記載された遊技機に係る発明において、上記（２）～（１３）に記載された全部の遊技機を組み合わせてもよいし、上記（３）の遊技機のみを組み合わせたり、上記（２）、（３）、（４）及び（７）に記載された遊技機を組み合わせることもできる。すなわち、特許請求の範囲に記載された従属関係にかかわらず、整合を図ることができる範囲内で、自由な従属関係とすることができる。

10

【２３８９】

また、上記（１）に記載された遊技機において、上記（２）～（１３）に記載された何れかの遊技機を組み合わせるとき、上記（２）～（１３）に記載された何れかの遊技機の全部の構成要件を組み合わせることは必須でなく、整合を図ることができる範囲内で、一部の構成要件のみを組み合わせることもできる。例えば、上記（１）に記載された遊技機において、上記（２）に記載された遊技機の構成要件のうち、「前記複数の演出実行態様は、通常の演出実行態様と、前記通常の演出実行態様とは所定の先読演出の実行させる割合が異なる所定の演出実行態様と、を少なくとも含む」といったように、上記（２）の遊技機が備える構成要件のうち一部の構成要件のみを組み合わせることもできる。

20

【２３９０】

さらに、付記Ａ－１～Ａ－４、付記Ｂ－１、及び付記Ｂ－２に記載された各遊技機を構成する構成要件の全部又は一部を、整合を図ることができる範囲内で、任意に組み合わせることができる。例えば、付記（Ａ－１－１）に記載された構成要件と、付記Ｂ－１の（１）に記載された構成要件と、付記Ｂ－１の（２）に記載された遊技機の構成要件のうち、「前記第２制御手段は、前記第１報知状態である場合に前記表示手段において第１の報知画像を表示させることが可能であり、」、前記第３報知状態である場合に前記表示手段において前記第１の報知画像とは異なる第３の報知画像を表示させることが可能であり、」及び「第３の報知画像は、前記第１の報知画像よりも前記表示手段おける表示領域が大きい画像である」の構成要件のみと、を組み合わせることもできる。

30

【２３９１】

以下では、本発明の第５実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【２３９２】

第５実施形態に係るパチンコ遊技機は、スピーカカバー４５に代えて上部ユニット３００を設けた点で第１実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図１７０から図１７７までを用いて、上部ユニット３００について説明する。

【２３９３】

図１７０及び図１７１に示す上部ユニット３００は、遊技機の上部の装飾を構成するものである。上部ユニット３００は、所定の演出制御が実行されることにより、役物（後述する可動演出ユニット３２０）の可動や発光、音による演出を行う。

40

【２３９４】

上部ユニット３００は、図１７０に示すように、遊技機の前部を構成するガラスドア４の上部に設けられる。具体的には、上部ユニット３００は、枠状に形成されたガラスドア４の上側の部分（開口４１より上方の部分）の前面に配設される。このように、上部ユニット３００は、ガラスドア４の外側、ひいては遊技盤（遊技盤ユニット１０）の外側において露出するように配設される（図２を参照）。また、上部ユニット３００は、ガラスドア４の前面から前方に突出するように配設される。上部ユニット３００は、ベース部３１０及び可動演出ユニット３２０を具備する。

50

【 2 3 9 5 】

図 1 7 1 に示すベース部 3 1 0 0 は、ガラスドア 4 に取り付けられる部分である。ベース部 3 1 0 0 は、中央部 3 1 1 0、発光装飾部 3 1 2 0 及びスピーカ部 3 1 3 0 を具備する。

【 2 3 9 6 】

中央部 3 1 1 0 は、ベース部 3 1 0 0 の左右方向中央部を構成するものである。中央部 3 1 1 0 には、後述する可動演出ユニット 3 2 0 0 が設置される。

【 2 3 9 7 】

発光装飾部 3 1 2 0 は、中央部 3 1 1 0 の左右方向両側の装飾を構成するものである。発光装飾部 3 1 2 0 は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。なお、発光装飾部 3 1 2 0 の詳細な説明は後述する。 10

【 2 3 9 8 】

スピーカ部 3 1 3 0 は、所定の音に関する制御が行われた際に、音を発生させるものである。スピーカ部 3 1 3 0 からは、スピーカ 3 2 (図 2 を参照) と同様、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。スピーカ部 3 1 3 0 は、中央部 3 1 1 0 の左右方向両側において、発光装飾部 3 1 2 0 の下方に設けられる。

【 2 3 9 9 】

図 1 7 0 から図 1 7 4 までに示す可動演出ユニット 3 2 0 0 は、遊技者に視認可能に演出を行うものである。可動演出ユニット 3 2 0 0 の動作は、例えば役物制御回路 3 0 7 (図 6 参照) により制御される。なお、可動演出ユニット 3 2 0 0 が行う動作の詳細な説明は後述する。可動演出ユニット 3 2 0 0 は、駆動ユニット 3 2 1 0 及び可動体 3 2 2 0 を具備する。 20

【 2 4 0 0 】

図 1 7 2 及び図 1 7 3 に示す駆動ユニット 3 2 1 0 は、後述する可動体 3 2 2 0 を回転動作させるものである。駆動ユニット 3 2 1 0 は、左右方向中央部が後方に向けて凹む形状 (平面視において略 U 字形状) に形成される。駆動ユニット 3 2 1 0 は、ベース部 3 1 0 0 の中央部 3 1 1 0 に取り付けられる。駆動ユニット 3 2 1 0 は、ステッピングモータ 3 2 1 1、回転軸部 3 2 1 2 及び検知部 3 2 1 3 を具備する。また、駆動ユニット 3 2 1 0 は、以下で説明する各部品 (ステッピングモータ 3 2 1 1、回転軸部 3 2 1 2 及び検知部 3 2 1 3) を収容するカバーを有する。なお、図 1 7 3 及び図 1 7 4 では、上記カバーを省略し、内部を露出させた例を示している。 30

【 2 4 0 1 】

ステッピングモータ 3 2 1 1 は、可動体 3 2 2 0 を回転動作させるための駆動源である。ステッピングモータ 3 2 1 1 は、出力されたパルス信号に応じた一定の回転量 (ステップ) で駆動する。パルス信号は、例えば所定のドライバを介して役物制御回路 3 0 7 により出力される。

【 2 4 0 2 】

本実施形態では、ステッピングモータ 3 2 1 1 を一周させた場合 (3 6 0 度回転した場合) の回転量を 5 1 4 ステップに設定している。すなわち、本実施形態では、ステッピングモータ 3 2 1 1 は、1 ステップ (略 0 . 7 度) を最小単位として回転駆動する。また、本実施系形態では、1 - 2 相励磁でステッピングモータ 3 2 1 1 を駆動させるものとする。このため、ステッピングモータ 3 2 1 1 はパルス信号が 2 回出力されるごとに 1 ステップ回転する。 40

【 2 4 0 3 】

回転軸部 3 2 1 2 は、可動体 3 2 2 0 の回転の中心となるものである。回転軸部 3 2 1 2 は、軸線方向を左右方向に向けて配置される。回転軸部 3 2 1 2 は、例えば駆動ユニット 3 2 1 0 のカバーに対して回転不能に固定される。

【 2 4 0 4 】

図 1 7 3 に示す検知部 3 2 1 3 は、可動体 3 2 2 0 の回転位置を検知可能なものである 50

。検知部 3 2 1 3 は、発光素子と受光素子とを有し、発光素子により照射された光の変化（遮光又は透過）を検知するフォトセンサにより形成される。本実施形態に係る検知部 3 2 1 3 は、図 1 7 3 等において太い破線で示す幅方向中心側の部分（以下では「中心部」と称する）で、光の変化（遮光又は透過）を検知する。また、本実施形態に係る検知部 3 2 1 3 は、互いに異なる位置に配置される第一検知部 3 2 1 3 a 及び第二検知部 3 2 1 3 b を含む。

【 2 4 0 5 】

第一検知部 3 2 1 3 a は、原点位置に位置する可動体 3 2 2 0 を検知可能に配置される。なお、原点位置の詳細な説明は後述する。

【 2 4 0 6 】

第二検知部 3 2 1 3 b は、可動位置に位置する可動体 3 2 2 0 を検知可能に配置される。第二検知部 3 2 1 3 b は、回転軸部 3 2 1 2 を回転中心として、第一検知部 3 2 1 3 a の設置位置から左側面視反時計回りに略 5 3 度回転させた位置に配置される。なお、可動位置の詳細な説明は後述する。

【 2 4 0 7 】

図 1 7 2 及び図 1 7 3 に示す可動体 3 2 2 0 は、駆動ユニット 3 2 1 0 の動作により回転動作するものである。可動体 3 2 2 0 は、駆動ユニット 3 2 1 0 の後方に向けて凹んだ部分に配置される。可動体 3 2 2 0 は、駆動ユニット 3 2 1 0 に対して、回転軸部 3 2 1 2 を回転中心として回転可能に配置される。より詳細には、可動体 3 2 2 0 は、ステッピングモータ 3 2 1 1 の駆動力が、ギヤ等の伝達機構（不図示）により伝達されて回転軸部 3 2 1 2 を中心として回転する。可動体 3 2 2 0 は、本体部 3 2 2 1 及び遮光板 3 2 2 2 を具備する。

【 2 4 0 8 】

本体部 3 2 2 1 は、可動体 3 2 2 0 の主たる構造体である。本体部 3 2 2 1 は、略球体形状に形成される。本実施形態に係る本体部 3 2 2 1 は、顔を有するキャラクターを模した形状に形成されている。また、本体部 3 2 2 1 は、顔が形成された部分の下方に、当該キャラクターとは異なる装飾が形成されている。本体部 3 2 2 1 は、回転軸部 3 2 1 2 に対して回転可能に支持される。本体部 3 2 2 1 は、例えば回転軸部 3 2 1 2 に対して回転可能な適宜のブッシュ（不図示）に固定される。また、本体部 3 2 2 1 は、所定の発光制御による演出を実行可能である。本体部 3 2 2 1 の内側には、例えば LED 等の発光手段を有する発光基板や、発光手段の光を透光可能なレンズ等が設けられる。

【 2 4 0 9 】

図 1 7 3 及び図 1 7 4 に示す遮光板 3 2 2 2 は、検知部 3 2 1 3 によって回転位置が検知されるものである。遮光板 3 2 2 2 は、厚さ方向を左右方向に向けた略板形状に形成される。遮光板 3 2 2 2 は、側面視において、一部（後述する被検知部 3 2 2 2 a）が径方向に突出した略円形状に形成される。遮光板 3 2 2 2 は、本体部 3 2 2 1 に対して一体的に固定され、当該本体部 3 2 2 1 と共に回転軸部 3 2 1 2 を回転中心として回転する。遮光板 3 2 2 2 は、例えば本体部 3 2 2 1 と共通のブッシュ（不図示）に固定される。遮光板 3 2 2 2 は、駆動ユニット 3 2 1 0 のカバーの内側に収容される。遮光板 3 2 2 2 は、被検知部 3 2 2 2 a を有する。

【 2 4 1 0 】

被検知部 3 2 2 2 a は、遮光板 3 2 2 2 のうち径方向に突出した部分である。被検知部 3 2 2 2 a は、遮光板 3 2 2 2 が所定の回転位置に位置した状態で、検知部 3 2 1 3 により照射された光を遮光可能に形成される。被検知部 3 2 2 2 a は、側面視において、回転軸部 3 2 1 2 の軸心を中心角とした略扇形状に形成される。

【 2 4 1 1 】

図 1 7 3 及び図 1 7 6 (a) に示すように、検知部 3 2 1 3 （第一検知部 3 2 1 3 a ）の中心部（太い破線で示す部分）と、被検知部 3 2 2 2 a と、が側面視において重複する場合、被検知部 3 2 2 2 a により検知部 3 2 1 3 （第一検知部 3 2 1 3 a ）からの光が遮光される。また、検知部 3 2 1 3 の中心部と、被検知部 3 2 2 2 a と、が側面視において

10

20

30

40

50

重複しない場合、検知部 3 2 1 3 からの光は遮光されない（透過する）。

【 2 4 1 2 】

図 1 7 7 (a) に示す例では、正転方向に回転させた遮光板 3 2 2 2 (可動体 3 2 2 0) により、検知部 3 2 1 3 からの光の遮光が開始された状態を示している。また、図 1 7 6 (b) に示す例では、正転方向に回転させた遮光板 3 2 2 2 による遮光が解除される（透過する）状態を示している。

【 2 4 1 3 】

被検知部 3 2 2 2 a の幅寸法は、検知部 3 2 1 3 からの光の遮光が開始された状態から、遮光が解除される（透過する）状態までの回転量が、一周の回転量に対して 8 % 以下の回転量（ 5 1 4 ステップに対して約 4 0 ステップ以下）となるように形成されている。換言すれば、被検知部 3 2 2 2 a は、図 1 7 6 (a) に示す扇形の中心角 が、一周の回転角（ 3 6 0 度）の 8 % 以下の角度（略 2 8 度以下）となるように形成されている。本実施形態では、被検知部 3 2 2 2 a の扇形の中心角 を、略 2 8 度（ 4 0 ステップ分に相当する角度）程度に形成している。

10

【 2 4 1 4 】

上述したように、本実施形態では、被検知部 3 2 2 2 a の幅（回転動作に伴い遮光が開始される状態から遮光が解除される状態となるまでの幅）を比較的小さく形成することで、検知部 3 2 1 3 による可動体 3 2 2 0 の位置を好適に検出することができる。

【 2 4 1 5 】

すなわち、可動体 3 2 2 0 はガラスドア 4 の外側に配設されているため、遊技者と接触することで想定された位置に対してずれ易くなることが想定される。被検知部 3 2 2 2 a の幅が比較的大きい場合は、検知部 3 2 1 3 からの光が被検知部 3 2 2 2 a により遮光されている（検知部 3 2 1 3 により可動体 3 2 2 0 の位置が検知されている）範囲で、比較的大きく可動体 3 2 2 0 の位置がずれるおそれがある。このため、本実施形態のように、検知部 3 2 1 3 の遮光又は透過に基づいて可動体 3 2 2 0 の位置を検出する場合には、可動体 3 2 2 0 の正確な位置を検出し難い。一方、本実施形態によれば、被検知部 3 2 2 2 a の幅を比較的小さく形成しているので、上述のような範囲でのずれを比較的小さくすることができ、比較的正確に可動体 3 2 2 0 の位置を検出することができる。

20

【 2 4 1 6 】

以下では、上述の如き可動演出ユニット 3 2 0 0 の動作について説明する。なお以下では、第一検知部 3 2 1 3 a から照射された光が、被検知部 3 2 2 2 a（遮光板 3 2 2 2）により遮光される範囲（可動体 3 2 2 0 の回転量の範囲）を第一検知範囲と称し、第二検知部 3 2 1 3 b から照射された光が、被検知部 3 2 2 2 a（遮光板 3 2 2 2）により遮光される範囲を第二検知範囲と称して説明を行う（図 1 7 8 の表を参照）。

30

【 2 4 1 7 】

図 1 7 3 に示すように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、駆動ユニット 3 2 1 0 を駆動させることで、可動体 3 2 2 0 を正転方向（左側面視時計回り）及び逆転方向（左側面視反時計回り）に回転させることができる。また、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、可動体 3 2 2 0 を、図 1 7 3 に示す原点位置と、図 1 7 4 に示す可動位置と、において停止させることができる。

40

【 2 4 1 8 】

図 1 7 3 に示す原点位置は、可動体 3 2 2 0 の動作の基準となる位置である。図 1 7 3 に示すように、原点位置に位置する状態では、可動体 3 2 2 0 に形成された顔の部分が正面を向く。図 1 7 8 の表に示すように、原点位置は、第一検知範囲に含まれる。また図 1 7 3 に示すように、第一検知部 3 2 1 3 a は、可動体 3 2 2 0 が原点位置に位置する状態で、第一検知部 3 2 1 3 a の中心部と、被検知部 3 2 2 2 a の回転方向中心部と、が側面視において重複するように配置される。

【 2 4 1 9 】

以下では、図 1 7 3（図 1 7 6（ a ））に示す原点位置を基準（ 0 度）として、可動体 3 2 2 0 の回転位置（角度やステップ数）の説明を行う。

50

【 2 4 2 0 】

図 1 7 8 の表に示すように、原点位置の状態から、正転方向又は逆転方向に 2 0 ステップ（略 1 4 度）以内の範囲で回転した場合、可動体 3 2 2 0 は第一検知範囲に位置していると判断される。また、図 1 7 3 に示す状態から、正転方向又は逆転方向に 2 0 ステップ（略 1 4 度）を超えて回転した場合、可動体 3 2 2 0 は第一検知範囲に位置していないと判断される。

【 2 4 2 1 】

図 1 7 4 に示す可動位置は、可動体 3 2 2 0 を原点位置から所定量（本実施形態では左側面視反時計回りに略 5 3 度）回転させた位置である。図 1 7 4 に示すように、可動位置に位置する状態では、可動体 3 2 2 0 の顔の部分が斜め上方を向くと共に、顔の下装飾の部分が斜め下方を向く。図 1 7 8 の表に示すように、可動位置は、第二検知範囲に含まれる。また図 1 7 4 に示すように、第二検知部 3 2 1 3 b は、可動体 3 2 2 0 が可動位置に位置する状態で、第二検知部 3 2 1 3 b の中心部と、被検知部 3 2 2 2 a の回転方向中心部と、が側面視において重複するように配置される。

【 2 4 2 2 】

図 1 7 8 の表に示すように、可動位置の状態から、正転方向又は逆転方向に 2 0 ステップ（略 1 4 度）以内の範囲で回転した場合、可動体 3 2 2 0 は第二検知範囲に位置していると判断される。また、図 1 7 4 に示す状態から、正転方向又は逆転方向に 2 0 ステップ（略 1 4 度）を超えて回転した場合、可動体 3 2 2 0 は第二検知範囲に位置していないと判断される。

【 2 4 2 3 】

可動演出ユニット 3 2 0 0 は、役物制御回路 3 0 7 から予め設定された回数のパルスの出力が行われることで、ステッピングモータ 3 2 1 1 の回転の制御を行うことができる。ここで、以下の説明では、ステッピングモータ 3 2 1 1 の速度を、単位時間（例えば 1 秒）あたりのパルス数（pps (pulse per second)）で示す。上記単位時間あたりのパルス数が大きい程、ステッピングモータ 3 2 1 1 の速度が大きくなる。なお、以下では、単位時間あたりのパルス数（pps）を「パルス周波数」と称する。

【 2 4 2 4 】

また、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、役物制御回路 3 0 7 から出力されたパルスに基づき、可動体 3 2 2 0 の回転動作の開始や停止の制御を行うことができる。以下の説明では、停止している可動体 3 2 2 0 の動作を開始する位置を「初期位置」、動作している可動体 3 2 2 0 を停止させる位置を「停止位置」と称する。初期位置及び停止位置としては、原点位置及び可動位置のいずれかを設定することができる（図 1 7 6 (a) 及び図 1 7 7 (b) を参照）。

【 2 4 2 5 】

上述の如き可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいてステッピングモータ 3 2 1 1 の回転の制御を行うことで、可動体 3 2 2 0 を初期位置から停止位置まで回転動作させる演出を行うことができる。本実施形態に係る可動演出ユニット 3 2 0 0 は、図 1 7 5 の表に示す複数のパターンでの演出（制御）を行うことができる。具体的には、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいて「回転演出制御」、「煽り演出制御」及び「コマ送り演出制御」を実行可能である。以下では、各制御の詳細を説明する。

【 2 4 2 6 】

まず、「回転演出制御」について説明する。回転演出制御は、所定の速度で可動体 3 2 2 0 を回転動作させると共に、当該可動体 3 2 2 0 を停止させる前に、意図的にステッピングモータ 3 2 1 1 を脱調させることで可動体 3 2 2 0 を減速させる制御である。回転演出制御においては、初期位置から停止位置まで、可動体 3 2 2 0 を所定の回転方向（正転方向又は逆転方向）に所定回数だけ回転させる動作が実行される。

【 2 4 2 7 】

図 1 7 5 に示すように、回転演出制御には、可動体 3 2 2 0 を回転させる方向のパター

10

20

30

40

50

ン（回転方向パターン）が２つ含まれる。具体的には、回転演出制御には、正転方向及び逆転方向の２つの回転方向パターンが含まれる。

【２４２８】

また、回転演出制御には、初期位置及び停止位置のパターン（位置パターン）が４つ含まれる。具体的には、回転演出制御には、初期位置及び停止位置を共に原点位置にするパターン（原点位置 原点位置）、初期位置を原点位置にし停止位置を可動位置にするパターン（原点位置 可動位置）、初期位置及び停止位置を共に可動位置にするパターン（可動位置 可動位置）、初期位置を可動位置にし停止位置を原点位置にするパターン（可動位置 原点位置）、の４つの位置パターンが含まれる。

【２４２９】

また、回転演出制御には、当該制御において目標とする可動体３２２０の回転速度（最も速い速度）のパターン（速度パターン）が４つ含まれる。具体的には、回転演出制御には、高速（１２００pps）、高速（１０００pps）、中速（８２５pps）、低速（６５０pps）の４つの速度パターンが含まれる。なお、各速度パターンの括弧内のパルス周波数は、制御において目標とするパルス周波数を示すものである。

【２４３０】

また、回転演出制御には、可動体３２２０を回転させる回数のパターン（回転回数パターン）が複数含まれる。具体的には、回転演出制御には、一部の位置パターン（可動位置 原点位置）を除き、１～６回転の回転回数パターンが含まれる。なお位置パターンが「可動位置 原点位置」である場合には、２～６回転の回転回数パターンが含まれる。

【２４３１】

以下では、図１７６から図１７９（ａ）までを用いて、回転演出制御の動作の詳細な説明を行う。なお、以下では主として、回転方向パターンを正転方向、位置パターンを「原点位置 原点位置」、速度パターンを高速（１２００pps）、回転回数パターンを１回とした例を用いて説明を行う。

【２４３２】

回転演出制御において、可動演出ユニット３２００は、「回転駆動制御」、「減速制御」及び「停止制御」を順番に実行する。

【２４３３】

「回転駆動制御」は、可動体３２２０が所定の速度で所定回数、回転動作するようにステッピングモータ３２１１を駆動させる制御である。回転駆動制御においては、図１７９（ａ）の表の「１」～「５」に示す動作が実行される。回転駆動制御において、可動演出ユニット３２００は、停止した状態の可動体３２２０を回転させると共に、予め設定された目標のパルス周波数（１２００pps）でステッピングモータ３２１１を回転させることで可動体３２２０を加速させる。なお、回転駆動制御においては、ステッピングモータ３２１１の電流値を変化させることなく、パルス周波数のみを変化させることで、可動体３２２０を加速させる。回転駆動制御には、「通常回転駆動制御」及び「位置調整制御」が含まれる。

【２４３４】

通常回転駆動制御は、予め設定された回転量、かつ予め設定された速度で可動体３２２０の回転動作を行う制御である。通常回転駆動制御において可動演出ユニット３２００は、初期位置（原点位置）の可動体３２２０を徐々に加速するように回転させる（図１７６（ａ）、（ｂ）を参照）。具体的には、図１７９（ａ）の表の「１」～「３」に示すように、通常回転駆動制御において可動演出ユニット３２００は、初期位置（原点位置）の可動体３２２０を、４６６ppsで２０ステップ、７４０ppsで２０ステップ、１００ppsで２２ステップ回転させる（ステップ送りを行う）。

【２４３５】

また、図１７９（ａ）の表の「４」に示すように、可動演出ユニット３２００は、出力されたパルスに基づいて１２００ppsで２００ステップ（２００ステップ＋５１４ステップ×０）可動体３２２０を回転させる（ステップ送りを行う）。

10

20

30

40

50

【 2 4 3 6 】

また、図 1 7 9 (a) の表の「 5 」に示すように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいて 1 2 0 0 p p s で 2 3 2 ステップ、可動体 3 2 2 0 を回転させる。上記「 1 」～「 5 」に示す回転量の合計（総ステップ）は、4 9 4 ステップである。上記回転量で可動体 3 2 2 0 を回転させた場合、図 1 7 7 (a) に示すように、第一検知部 3 2 1 3 a による可動体 3 2 2 0 の位置の検知が開始される。すなわち、可動体 3 2 2 0 の被検知部 3 2 2 2 a により、第一検知部 3 2 1 3 a からの光の遮光が開始された状態となる。上述の如き予め設定された回転量（本例では 4 9 4 ステップ）で動作が実行された場合、通常回転駆動制御は終了される。

【 2 4 3 7 】

10

ここで、例えば可動体 3 2 2 0 が遊技者と接触した場合等、可動体 3 2 2 0 の位置にずれが生じ、上記通常回転駆動制御の動作が完了した場合でも、第一検知部 3 2 1 3 a による可動体 3 2 2 0 の位置の検知が開始されないことが想定される。

【 2 4 3 8 】

位置調整制御は、上記通常回転駆動制御の回転量（4 9 4 ステップ）で可動体 3 2 2 0 を回転させた後、第一検知部 3 2 1 3 a による可動体 3 2 2 0 の位置の検知が開始されない場合に、上記検知が開始されるまでの不足分の回転量（マージン）だけ、可動体 3 2 2 0 の回転動作を行う制御である。位置調整制御において、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、第一検知部 3 2 1 3 a が可動体 3 2 2 0 の検知を開始するまで、通常回転駆動制御における最終的な速度（1 2 0 0 p p s）で、可動体 3 2 2 0 の回転動作を行う（図 1 7 9 (a) の表の「 5 」を参照）。

20

【 2 4 3 9 】

このように、位置調整制御が実行された場合、通常回転駆動制御の回転量（4 9 4 ステップ）に加えて、上記マージンの回転量で可動体 3 2 2 0 の回転動作が実行される。本実施形態では、上記マージンの上限値を、7 7 1 ステップ（5 1 4 ステップ×1.5）に設定している。

【 2 4 4 0 】

第一検知部 3 2 1 3 a が可動体 3 2 2 0 の検知を開始した場合、通常回転駆動制御は終了される。また、例えば第一検知部 3 2 1 3 a に不具合が生じた場合等、可動体 3 2 2 0 の検知を開始しないまま、可動体 3 2 2 0 の回転量がマージンの上限値に達した場合、通常回転駆動制御は終了される。

30

【 2 4 4 1 】

なお、通常回転駆動制御が終了した時点で、第一検知部 3 2 1 3 a が可動体 3 2 2 0 の検知を開始している場合は、位置調整制御は実行されることなく、回転駆動制御は終了される。また、通常回転駆動制御において予め設定された回転量で可動体 3 2 2 0 を動作させる前に、第一検知部 3 2 1 3 a が可動体 3 2 2 0 の検知を開始した場合は、上記検知が開始された時点で回転駆動制御を終了してもよく、通常回転駆動制御を続行した後、次に可動体 3 2 2 0 の検知を開始したタイミングで回転駆動制御を終了してもよい。すなわち、上記検知の開始後も通常回転駆動制御を続行し、位置調整制御として可動体 3 2 2 0 を更に一回転させた後に、第一検知部 3 2 1 3 a が可動体 3 2 2 0 の検知を開始したタイミ

40

【 2 4 4 2 】

上記回転駆動制御においては、図 1 7 9 (a) の表の「 1 」～「 4 」に示すように、段階的にパルス周波数（p p s）を上げている。ここで、可動体 3 2 2 0 を加速させる際に、出力されたパルス周波数が急激に変化した場合、パルス周波数の変化に対してステッピングモータ 3 2 1 1 の動作が追従できず、脱調が発生するおそれがある。このため通常回転駆動制御においては、脱調が発生しないように、段階的にパルス周波数を上げて可動体 3 2 2 0 を加速させている。

【 2 4 4 3 】

「減速制御」は、回転駆動制御を実行した後に、ステッピングモータ 3 2 1 1 が脱調す

50

るパルス周波数でパルスの出力を行うことで、可動体 3 2 2 0 の回転動作を減速させる制御である。減速制御においては、図 1 7 9 (a) の表の「 6 」に示す動作が実行される。具体的には、減速制御においては、4 0 0 0 p p s で 4 0 0 ステップ相当の (脱調が発生していなければ 4 0 0 ステップだけステッピングモータ 3 2 1 1 を回転させる) パルスの出力が行われる。なお、減速制御においては、ステッピングモータ 3 2 1 1 の電流値を変化させずにパルスの出力が行われる。本実施形態では、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、第一検知部 3 2 1 3 a の検知結果に基づいて、回転駆動制御と減速制御とを切り替える。

【 2 4 4 4 】

図 1 7 7 (a)、(b) に示すように、本実施形態では、第一検知部 3 2 1 3 a が可動体 3 2 2 0 の検知を開始した状態から、可動体 3 2 2 0 が原点位置に戻るまでの間の 2 0 ステップ分の距離において減速制御が実行される。上述の如き予め設定された回数でパルスの出力が実行された場合、減速制御は終了される。

【 2 4 4 5 】

上記減速制御によれば、意図的にステッピングモータ 3 2 1 1 を脱調させることで、可動体 3 2 2 0 を減速させることができる。すなわち、パルス周波数を 1 2 0 0 p p s から 4 0 0 0 p p s へ急激に上昇させることで、パルス周波数の変化に対するステッピングモータ 3 2 1 1 の動作の同期が失われる。これにより、ステッピングモータ 3 2 1 1 の回転に比較的緩やかなブレーキがかかるため、可動体 3 2 2 0 を減速させることができる。

【 2 4 4 6 】

停止制御は、減速制御において予め設定された回数のパルスの出力を行った後に、ステッピングモータ 3 2 1 1 の回転を停止させる出力を行う制御である。停止制御において、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、図 1 7 9 (a) の表の「 7 」に示す動作が実行される。具体的には、停止制御においては、可動体 3 2 2 0 を停止させる出力が 1 0 0 m s (ミリ秒) の間実行される。上述の如き予め設定された期間、パルスの出力が実行された場合、停止制御は終了される。

【 2 4 4 7 】

本実施形態では、減速制御が完了した時点で可動体 3 2 2 0 が概ね停止位置 (原点位置) に位置するように、減速制御において出力されるパルスの回数 (本例では 4 0 0 ステップ相当) が設定されている。すなわち本例では、減速制御を実行している間に可動体 3 2 2 0 が概ね 2 0 ステップ程度回転するように設定されている (図 1 7 7 (b) を参照)。このため、減速制御において所定回数のパルスの出力を行った後に、停止制御を実行することで、原点位置で可動体 3 2 2 0 を停止させることができる。

【 2 4 4 8 】

以上のように、「脱調する制御」の一例として、単位時間あたりに出力されるパルスの数を増加させる例を説明したが、一般的にステッピングモータでは電流値や電圧値を降下させると発生するトルクも小さくなり脱調しやすくなるので、電流値や電圧値を降下させることで脱調する制御を実現してもよい。

【 2 4 4 9 】

上述の如き回転演出制御によれば、被検知部 3 2 2 2 a の幅を比較的小さく形成した可動体 3 2 2 0 を好適に停止させることができる。すなわち、本実施形態のように、被検知部 3 2 2 2 a の幅を比較的小さく形成した場合、図 1 7 7 (a)、(b) に示すように可動体 3 2 2 0 を停止位置で停止させる際には、検知部 3 2 1 3 による検知が開始された状態から、比較的短い距離 (2 0 ステップ程度) で可動体 3 2 2 0 の減速を行う必要がある。この場合、パルス周波数を段階的に低下させて減速を行う方法では制御が煩雑になるおそれがある。また、ステッピングモータ 3 2 1 1 の電流値を変化させる等、急ブレーキをかけて可動体 3 2 2 0 を停止させた場合には、慣性により可動体 3 2 2 0 に揺れが生じる (バウンドする) ことが想定される。

【 2 4 5 0 】

一方、本実施形態によれば、意図的にステッピングモータ 3 2 1 1 を脱調させることで、煩雑な制御を行うことなく、比較的緩やかにブレーキをかけて可動体 3 2 2 0 を減速さ

10

20

30

40

50

せることができる。このように、本実施形態によれば、ステッピングモータ 3 2 1 1 の電流値を変化させたり、パルス周波数を段階的に低下させる制御を行うことなく、可動体 3 2 2 0 を減速させて停止させることができる。

【 2 4 5 1 】

また、本実施形態では、回転駆動制御において、減速制御に切り替えられるまでの所定の期間、可動体 3 2 2 0 を一定の速度 (1 2 0 0 p p s) で回転させている。これにより、上記速度 (1 2 0 0 p p s) に達する前に、減速制御への切り替え (検知部 3 2 1 3 による検知) が行われることを回避することができ、停止位置 (本例では原点位置) の手前で可動体 3 2 2 0 が停止するようなことを抑制することができる。

【 2 4 5 2 】

また、本実施形態では、通常回転駆動制御を実行した後、検知部 3 2 1 3 (第一検知部 3 2 1 3 a) が可動体 3 2 2 0 の検知を開始していない場合に位置調整制御を実行することができる。これにより、可動体 3 2 2 0 の位置にずれが生じた場合でも、演出の動作とは別に復帰動作を行うことなく、回転演出制御の動作の中でずれの解消を行うことができる。

【 2 4 5 3 】

以上、図 1 7 6 から図 1 7 9 (a) までに示す例を用いて、回転演出制御の動作の説明を行った。以下では、上述した例とは異なるパターンでの回転演出制御の動作の説明を行う。なお以下の説明では、上述した例と重複する点は適宜省略する。

【 2 4 5 4 】

上述した例では、回転回数パターンを 1 回とした例を示したが、回転回数パターンを複数回 (例えば 2 ~ 6 回転) としてもよい。この場合は、図 1 7 9 (a) の表の「 4 」において、5 1 4 ステップ (1 周分のステップ) に「回転回数 - 1」を乗じた値 (回転回数パターンが 2 回であれば、5 1 4 ステップ \times 1) を 2 0 0 ステップに加えて、可動体 3 2 2 0 を回転させる。

【 2 4 5 5 】

また、上述した各例では、速度パターンを高速 (1 2 0 0 p p s) とした例を示したが、他の速度パターンを採用してもよい。

【 2 4 5 6 】

図 1 7 9 (b) に示す表は、速度パターンを高速 (1 0 0 0 p p s) とした場合の動作を示している。高速 (1 0 0 0 p p s) の動作は、回転駆動制御 (「 1 」 ~ 「 4 」) における最終的な速度を 1 0 0 0 p p s とした点、及び減速制御の前に、8 m s (ミリ秒) の間ステッピングモータ 3 2 1 1 の回転を停止させる出力を行う点 (「 5 」) を除いて、図 1 7 9 (a) に示す高速 (1 2 0 0 p p s) の動作と概ね同様である。

【 2 4 5 7 】

また、図 1 8 0 (a) に示す表は、速度パターンを中速 (8 2 5 p p s) とした場合の動作を示している。中速 (8 2 5 p p s) の動作は、回転駆動制御 (「 1 」 ~ 「 4 」) における最終的な速度を 8 2 5 p p s とした点を除いて、図 1 7 9 (b) に示す高速 (1 0 0 0 p p s) の動作と概ね同様である。

【 2 4 5 8 】

また、図 1 8 0 (b) に示す表は、速度パターンを低速 (6 5 0 p p s) とした場合の動作を示している。低速 (6 5 0 p p s) の動作は、回転駆動制御 (「 1 」 ~ 「 3 」) における最終的な速度を 6 5 0 p p s とした点、及び減速制御 (「 5 」) において出力されるパルスの回数が 1 0 0 ステップ相当である点を除いて、図 1 8 0 (a) に示す中速 (8 2 5 p p s) の動作と概ね同様である。

【 2 4 5 9 】

本実施形態では、可動体 3 2 2 0 の速度が比較的遅い「低速 (6 5 0 p p s)」の動作においては、減速制御において出力されるパルスの回数を比較的少なくしている。すなわち、可動体 3 2 2 0 の回転速度が比較的遅い場合には、減速制御にかかる時間も比較的少なく済むので、出力されるパルスの回数を比較的少なくしている。これにより、減速制

10

20

30

40

50

御において過剰にパルスを発生させることを抑制することができる。

【 2 4 6 0 】

このように、本実施形態では、減速制御でのパルスの出力の回数を、回転駆動制御での可動体 3 2 2 0 の最終的な速度に応じて適宜設定している。なお、減速制御でのパルスの出力の回数としては、上述した例に限定されず、種々の値を設定可能である。

【 2 4 6 1 】

また、上述した各例では、位置パターンを「原点位置 原点位置」とした例を示したが、他の位置パターンを採用してもよい。

【 2 4 6 2 】

図 1 8 1 では、位置パターンを「原点位置 可動位置」とした場合の動作を示している。図 1 8 1 (a)、(b) に示すように、「原点位置 可動位置」の動作では、回転駆動制御 (「 1 」 ~ 「 5 」) を実行した後、第二検知部 3 2 1 3 b による可動体 3 2 2 0 の位置の検知が開始された場合に、減速制御 (「 6 」) を実行し、可動位置で可動体 3 2 2 0 が停止するように停止制御 (「 7 」) を実行する。「原点位置 可動位置」の動作は上記点を除いて、図 1 7 8 及び図 1 7 9 (a) に示す「原点位置 原点位置」の動作と概ね同様である。

10

【 2 4 6 3 】

図 1 8 2 では、位置パターンを「可動位置 可動位置」とした場合の動作を示している。図 1 8 2 (a)、(b) に示すように、「可動位置 可動位置」の動作では、可動体 3 2 2 0 が可動位置に位置する状態で回転駆動制御 (「 1 」 ~ 「 5 」) を実行した後、第二検知部 3 2 1 3 b による可動体 3 2 2 0 の位置の検知が開始された場合に、減速制御 (「 6 」) を実行し、可動位置で可動体 3 2 2 0 が停止するように停止制御 (「 7 」) を実行する。「可動位置 可動位置」の動作は上記点を除いて、図 1 7 8 及び図 1 7 9 (a) に示す「原点位置 原点位置」の動作と概ね同様である。

20

【 2 4 6 4 】

図 1 8 3 では、位置パターンを「可動位置 原点位置」とした場合の動作を示している。図 1 8 2 (a)、(b) に示すように、「可動位置 原点位置」の動作では、可動体 3 2 2 0 が可動位置に位置する状態で回転駆動制御 (「 1 」 ~ 「 5 」) を実行した後、第一検知部 3 2 1 3 a による可動体 3 2 2 0 の位置の検知が開始された場合に、減速制御 (「 6 」) を実行し、原点位置で可動体 3 2 2 0 が停止するように停止制御 (「 7 」) を実行する。「可動位置 原点位置」の動作は上記点を除いて、図 1 7 8 及び図 1 7 9 (a) に示す「原点位置 原点位置」の動作と概ね同様である。

30

【 2 4 6 5 】

また、上述した各例では、回転方向パターンを正転方向とした例を示したが、逆転方向を採用してもよい。すなわち、上述した各例でのステッピングモータ 3 2 1 1 の回転方向を逆転させるようにしてもよい。

【 2 4 6 6 】

図 1 8 4 では、回転方向パターンを逆転方向 (左側面視反時計回り) とした場合の動作を示している。本例では、図 1 8 4 (b) に示すように、回転駆動制御 (「 1 」 ~ 「 6 」) で、最終的な速度 (1 2 0 0 p p s) まで速度を変化させる回数を、正転方向の動作の場合 (4 段階) よりも多くした例を示している。具体的には、逆転方向の動作の場合、回転駆動制御 (「 1 」 ~ 「 6 」) において、速度を 5 段階変化させて可動体 3 2 2 0 を加速させた例を示している。逆転方向の動作は上記点を除いて、図 1 7 8 及び図 1 7 9 (a) に示す正転方向の動作と概ね同様である。

40

【 2 4 6 7 】

以上、回転演出制御の各パターンについて説明した。本実施形態においては、上述した各パターンを適宜組み合わせた動作を行うことで、多彩な演出を行うことができる。

【 2 4 6 8 】

次に、図 1 7 5 及び図 1 8 5 を用いて、「煽り演出制御」について説明する。煽り演出制御は、可動体 3 2 2 0 の正転及び逆転を所定回数切り替える動作を行う制御である。

50

【 2 4 6 9 】

図 1 7 5 に示すように、煽り演出制御には、当該制御において可動体 3 2 2 0 を最初に（図 1 8 5（a）に示す表の「1」で）回転させる方向のパターン（回転方向パターン）が 2 つ含まれる。具体的には、煽り演出制御には、正転方向及び逆転方向の 2 つの回転方向パターンが含まれる。

【 2 4 7 0 】

また、煽り演出制御には、初期位置のパターン（初期位置パターン）が 2 つ含まれる。具体的には、煽り演出制御には、初期位置を原点位置とするパターンと、初期位置を可動位置とするパターンと、の初期位置パターンが含まれる。

【 2 4 7 1 】

また、煽り演出制御には、当該制御において設定される可動体 3 2 2 0 の回転速度のパターン（速度パターン）が 2 つ含まれる。具体的には、煽り演出制御には、低速（4 0 0 p p s）及び低速（2 1 0 p p s）の 2 つの速度パターンが含まれる。

【 2 4 7 2 】

また、煽り演出制御には、可動体 3 2 2 0 の正転及び逆転の切り替えの回数のパターン（煽り回数パターン）が複数含まれる。具体的には、煽り演出制御には、1 ～ 6 回の煽り回数パターンが含まれる。

【 2 4 7 3 】

以下では、図 1 8 5 を用いて、煽り演出制御の動作の詳細な説明を行う。なお、以下では主として、回転方向パターンを正転方向、初期位置パターンを原点位置、速度パターンを低速（4 0 0 p p s）、煽り回数パターンを 1 回とした例を用いて説明を行う。

【 2 4 7 4 】

まず、図 1 8 5（a）に示す表の「1」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、役物制御回路 3 0 7 から出力されたパルスに基づいて、原点位置で停止する可動体 3 2 2 0 を予め設定された速度（4 0 0 p p s）で 7 6 ステップ正転方向に回転させる。次に、表の「2」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、可動体 3 2 2 0 を停止させる励磁（出力）を 4 4 m s（ミリ秒）の間実行する。

【 2 4 7 5 】

次に、表の「3」～「6」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいて可動体 3 2 2 0 を 4 0 0 p p s で 2 0 ステップ逆転方向に回転させて、「2」と同様に励磁を実行する。また、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、可動体 3 2 2 0 を 4 0 0 p p s で 2 0 ステップ正転方向に回転させて、「2」と同様に励磁を実行する。この状態では、可動体 3 2 2 0 は「2」の位置に戻る。可動演出ユニット 3 2 0 0 は、煽り回数パターンの回数分、上記「3」～「6」の動作を繰り返す。

【 2 4 7 6 】

次に、表の「7」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいて可動体 3 2 2 0 を 4 0 0 p p s で 5 6 ステップ逆転方向に回転させる。上記回転量で可動体 3 2 2 0 を回転させた場合、第一検知部 3 2 1 3 a により、可動体 3 2 2 0 の位置の検知が開始される（図 1 7 6（a）を参照）。なお、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、上記「1」～「7」の動作の回転量でも第一検知部 3 2 1 3 a が可動体 3 2 2 0 の位置の検知を開始しない場合は、「7」において、上記位置の検知を開始するまで予め設定された量を超えた回転量（マージン）、可動体 3 2 2 0 の回転動作を行う（位置調整制御を行う）。

【 2 4 7 7 】

次に、表の「8」～「10」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいて可動体 3 2 2 0 を 4 0 0 p p s で 2 0 ステップ逆転方向に回転させ、2 0 0 m s（ミリ秒）の間励磁を実行した後、可動体 3 2 2 0 を停止させる停止制御（出力）を 1 0 0 m s（ミリ秒）の間実行する。これにより、可動体 3 2 2 0 は原点位置で停止する。上記動作を実行した後、煽り演出制御は終了される。

【 2 4 7 8 】

10

20

30

40

50

上記煽り演出制御によれば、可動体 3 2 2 0 の正転及び逆転の切り替える動作（「3」～「6」の動作）による演出を行うことができる。また、煽り演出制御によれば、上記「3」～「6」の動作を実行した後に、位置調整制御（「7」）を実行することで、可動体 3 2 2 0 の停止位置のずれを抑制することができる。

【2 4 7 9】

以上、煽り演出制御の一例について説明した。なお煽り演出制御は、回転演出制御と同様、上述した例とは異なるパターンでの動作を実行可能である。具体的には、煽り演出制御において可動体 3 2 2 0 の回転速度を 2 1 0 p p s としたり、初期位置を可動位置としたり、上述した制御におけるステッピングモータ 3 2 1 1 の各回転方向を逆にしてもよい。

10

【2 4 8 0】

次に、図 1 7 5 及び図 1 8 6 を用いて、「コマ送り演出制御」について説明する。コマ送り演出制御は、可動体 3 2 2 0 の所定方向への回転動作と、回転の停止と、を所定回数交互に繰り返す動作（コマ送り動作）を行う制御である。コマ送り演出制御は、可動体 3 2 2 0 が可動位置に位置している状態で実行される。

【2 4 8 1】

図 1 7 5 に示すように、コマ送り演出制御には、「可動位置 可動位置」及び「可動位置 原点位置」の 2 つの位置パターンが含まれる。

【2 4 8 2】

以下では、図 1 8 6 を用いて、コマ送り演出制御の詳細な説明を行う。なお、以下では主として、位置パターンを「可動位置 可動位置」とした例を用いて説明を行う。

20

【2 4 8 3】

まず、図 1 8 6 に示す表の「1」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、可動体 3 2 2 0 が可動位置に位置している状態で、上述した「減速制御」のようにステッピングモータ 3 2 1 1 が脱調するパルス周波数（4 0 0 0 p p s）で、4 ステップだけパルスの出力を行う。また、上記表の「2」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、可動体 3 2 2 0 を停止させる励磁（出力）を 1 0 0 m s（ミリ秒）の間実行する。上記動作を行うことで（例えば上記動作の信号の確認等を行うことで）、チャタリングによる誤動作を抑制することができる。

【2 4 8 4】

30

次に、上記表の「3」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいて可動体 3 2 2 0 を 6 5 0 p p s で 2 0 ステップ正転方向に回転させる。可動演出ユニット 3 2 0 0 は、上記「3」の回転量で動作させた場合に、第二検知部 3 2 1 3 b により、可動体 3 2 2 0 の位置が検知されていない場合は、上記位置の検知を開始するまで、予め設定された量を超えた回転量（マージン）、可動体 3 2 2 0 の回転動作を行う（位置調整制御を行う）。

【2 4 8 5】

次に、上記表の「4」～「6」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいて可動体 3 2 2 0 を 4 3 0 p p s で 2 0 ステップ正転方向に回転させ、2 0 0 m s（ミリ秒）の間励磁を実行した後、可動体 3 2 2 0 を停止させる停止制御（出力）を 4 0 0 m s（ミリ秒）の間実行する。可動演出ユニット 3 2 0 0 は、上記「4」～「6」の動作（コマ送り動作）を、予め設定された回数繰り返す。

40

【2 4 8 6】

上記「4」～「6」の動作が所定回数繰り返された後、上記表の「7 0」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいて可動体 3 2 2 0 を 4 3 0 p p s で 2 0 ステップ正転方向に回転させる。この状態では、第二検知部 3 2 1 3 b により、可動体 3 2 2 0 の位置の検知が開始される。なお、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、上記「7 0」の回転量で動作させた場合に、第二検知部 3 2 1 3 b により、可動体 3 2 2 0 の位置の検知されていない場合は、上記位置の検知を開始するまで、予め設定された量を超えた回転量（マージン）、可動体 3 2 2 0 の回転動作を行う（位置調整制御を行う）。

50

【 2 4 8 7 】

次に、上記表の「 7 1 」～「 7 3 」のように、可動演出ユニット 3 2 0 0 は、出力されたパルスに基づいて可動体 3 2 2 0 を 4 3 0 p p s で 2 0 ステップ正転方向に回転させ、2 0 0 m s (ミリ秒) の間励磁を実行した後、可動体 3 2 2 0 を停止させる停止制御 (出力) を 1 0 0 m s (ミリ秒) の間実行する。これにより、可動体 3 2 2 0 は可動位置で停止する。上記動作を実行した後、コマ送り演出制御は終了される。

【 2 4 8 8 】

上述した例では、マージンを除いた上記「 7 0 」までの回転量でコマ送り動作を実行した場合、通常 (ずれ等が生じない場合) 、第二検知部 3 2 1 3 b により可動体 3 2 2 0 の位置が検知される構成としたが、コマ送り演出制御としては上述した例に限定されない。コマ送り演出制御においては、コマ送り動作を繰り返す回数が、可動演出ユニット 3 2 0 0 の演出の信頼度に対応するように、複数のパターンの動作を実行可能である。この場合、例えばコマ送り動作の回数が大きい程、演出の信頼度が高くなるようにコマ送り動作の回数を設定し、コマ送り動作終了後の可動体 3 2 2 0 の最終的な位置 (角度) で、演出の信頼度を示唆することができる。

10

【 2 4 8 9 】

上記コマ送り演出制御によれば、コマ送り動作の回数により演出の信頼度を示唆する動作を行うことができる。また、コマ送り演出制御によれば、「 4 」～「 6 」の動作 (コマ送り動作) を実行する前に、位置調整制御 (「 3 」) を実行することで、コマ送り動作を開始する時点での可動体 3 2 2 0 の位置のずれを抑制することができる。これにより、コマ送り動作終了後の信頼度の示唆を好適に行うことができる。

20

【 2 4 9 0 】

以上、コマ送り演出制御の一例について説明した。なおコマ送り演出制御は、回転演出制御と同様、上述した例とは異なるパターンでの動作を実行可能である。具体的には、コマ送り演出制御において、位置パターンを「可動位置 原点位置」としてもよい。

【 2 4 9 1 】

次に、図 1 8 7 及び図 1 8 8 を用いて、上部ユニット 3 0 0 0 の変形例について説明する。本変形例では、上部ユニット 3 0 0 0 の可動演出ユニット 3 2 0 0 に代えて、発光演出ユニット 3 3 0 0 を設置している。

【 2 4 9 2 】

発光演出ユニット 3 3 0 0 は、上部ユニット 3 0 0 0 の左右方向中央の装飾を構成するものである。発光演出ユニット 3 3 0 0 は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。発光演出ユニット 3 3 0 0 の発光は、例えば L E D 制御回路 3 0 6 (図 6 参照) により制御される。

30

【 2 4 9 3 】

本実施形態では、発光演出ユニット 3 3 0 0 を、亀の甲羅を模した形状に形成している。なお、発光演出ユニット 3 3 0 0 の形状としては、上述した例に限定されず、種々の形状を採用可能である。発光演出ユニット 3 3 0 0 は、基板 3 3 1 0 、導光レンズ 3 3 2 0 、リフレクタ 3 3 3 0 及び拡大レンズ 3 3 4 0 を具備する。

【 2 4 9 4 】

図 1 8 8 に示す基板 3 3 1 0 は、発光演出ユニット 3 3 0 0 の発光に用いられるものである。基板 3 3 1 0 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成される。基板 3 3 1 0 は、正面視において上下方向に長尺な略楕円形状に形成される。基板 3 3 1 0 の前面には、発光手段 3 3 1 1 等の発光制御に用いられる電子部品が実装される。

40

【 2 4 9 5 】

発光手段 3 3 1 1 としては、例えば L E D 等を採用可能である。発光手段 3 3 1 1 は、上下方向及び左右方向に所定間隔を空けて、基板 3 3 1 0 に複数個配置される。複数の発光手段 3 3 1 1 としては、系統 (種類) が異なる複数種類 (例えば 2 種類) の発光手段 3 3 1 1 を用いることができる。この場合、例えば、正面視中心側の発光手段 3 3 1 1 と、外側の発光手段 3 3 1 1 と、の系統 (種類) を異ならせることができる。

50

【 2 4 9 6 】

図 1 8 7 及び図 1 8 8 に示す導光レンズ 3 3 2 0 は、基板 3 3 1 0 の前面を覆うと共に、発光手段 3 3 1 1 からの光を導くものである。導光レンズ 3 3 2 0 は、透光性を有する材料で形成される。導光レンズ 3 3 2 0 は、基板 3 3 1 0 の前面に配置される。導光レンズ 3 3 2 0 は、板部 3 3 2 1 及び導光棒 3 3 2 2 を有する。

【 2 4 9 7 】

板部 3 3 2 1 は、主として基板 3 3 1 0 の前面を覆う部分である。板部 3 3 2 1 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成される。

【 2 4 9 8 】

導光棒 3 3 2 2 は、発光手段 3 3 1 1 からの光を前方へ導く部分である。導光棒 3 3 2 2 は、板部 3 3 2 1 に対して前方に突出するように形成される。導光棒 3 3 2 2 は、発光手段 3 3 1 1 が設けられた位置に対応（対向）するように、複数設けられる。各導光棒 3 3 2 2 は、各発光手段 3 3 1 1 と正面視において重複するように配置される（図 1 8 8 を参照）。

【 2 4 9 9 】

図 1 8 7 に示すように、複数の導光棒 3 3 2 2 は、導光レンズ 3 3 2 0 の正面視中心側から外側に向かうに従い、徐々に突出寸法が小さくなるように形成されている。また、導光棒 3 3 2 2 は、突出方向先端部が、半球状に形成されている。これにより、発光手段 3 3 1 1 からの光を前方だけでなく横方向（前後方向に直交する方向）にも導くことができる。

【 2 5 0 0 】

リフレクタ 3 3 3 0 は、導光棒 3 3 2 2 からの光を反射させるものである。リフレクタ 3 3 3 0 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成される。リフレクタ 3 3 3 0 は、金属により形成されている。リフレクタ 3 3 3 0 には、複数の導光棒 3 3 2 2 が挿通される複数の孔部が形成されている。図 1 8 8 に示すように、リフレクタ 3 3 3 0 は、孔部に導光棒 3 3 2 2 を挿通させると共に、板部 3 3 2 1 の前面を覆うように配置される。

【 2 5 0 1 】

リフレクタ 3 3 3 0 を配置することで、導光棒 3 3 2 2 からの光のロスを削減することができる。本実施形態によれば、1 枚のリフレクタ 3 3 3 0 で導光棒 3 3 2 2 からの光を反射させることができるため、発光手段 3 3 1 1 の系統（種類）ごとにリフレクタを設ける場合とは異なり、構成の簡略化を図ることができる。また、リフレクタ 3 3 3 0 には、適宜のアースを接続可能である。これにより、光を反射させる部材とアースに用いられる部材とを兼用することができる。

【 2 5 0 2 】

拡大レンズ 3 3 4 0 は、導光棒 3 3 2 2 からの光を拡大（拡散）するものである。拡大レンズ 3 3 4 0 は、複数の導光棒 3 3 2 2 を覆うように配置される。拡大レンズ 3 3 4 0 は、前方に突出する略半球状（ドーム状）に形成される。拡大レンズ 3 3 4 0 の後面は、複数の導光棒 3 3 2 2 の先端部と近接するように形成されている。また、拡大レンズ 3 3 4 0 の前面には、亀の甲羅を模した装飾が形成されている。

【 2 5 0 3 】

上述の如き発光演出ユニット 3 3 0 0 によれば、複数の発光手段 3 3 1 1 を用いた発光制御による演出を行うことができる。例えば、複数の発光手段 3 3 1 1 を順番に発光させて、光が球体（半球状の拡大レンズ 3 3 4 0）の周りを回転しているような演出を行うことができる。

【 2 5 0 4 】

ここで、例えば、半球状の拡大レンズ 3 3 4 0 に対応するように、前後方向に伸びる略円柱形状（先端部が半球状ではない）の導光棒を設けた構成では、横から（正面以外から）見た場合に拡大レンズ 3 3 4 0 を好適に発光させ難い。そこで、上記略円柱形状の導光棒を拡大レンズ 3 3 4 0 に対応するように、放射状に延びるように配置することが考えられる。しかしながらこの場合、導光棒の配置が複雑化し組み付けが困難になることが想定

10

20

30

40

50

される。

【2505】

一方、本実施形態によれば、導光棒3322の先端部を半球状に形成しているので、横から見た場合でも、拡大レンズ3340を好適に発光させることができる。これにより、構成の簡略化を図ると共に、半球状の拡大レンズ3340を好適に発光させることができる。

【2506】

なお、上記可動演出ユニット3200の本体部3221にも、上述の発光演出ユニット3300と概ね同様の構成（基板3310、導光レンズ3320、リフレクタ3330及び拡大レンズ3340を含む構成）を適用可能である。

10

【2507】

次に、図171及び図189を用いて、上部ユニット3000の発光装飾部3120の詳細について説明する。

【2508】

発光装飾部3120は、適宜の発光手段を有する発光基板（不図示）や、発光手段の光を透光可能なレンズ等を有する。発光装飾部3120は、上記発光手段からの光を前方に向けて照射可能に形成されている。発光装飾部3120には、凹部3121及び導光部3122が形成されている。

【2509】

凹部3121は、ベース部3100の中央部3110の側方において、後方に向けて凹む部分である。図189に示すように、凹部3121は、略四角錐台形状に形成されている。凹部3121は、発光手段からの光（後述する導光部3122からの光）を反射可能に形成されている。

20

【2510】

導光部3122は、発光手段からの光を前方へ導く部分である。導光部3122は、透光性を有する材料で形成される。導光部3122は、凹部3121の底面から前方へ突出するように形成されている。導光部3122は、略四角錐台形状に形成されている。導光部3122の先端面は、後方へ凹むように形成されている。また、導光部3122の側面3122a（略左右方向へ向く面）は、段付き形状（略階段形状）に形成されている。

【2511】

本実施形態によれば、導光部3122の側面3122aを段付き形状に形成したことで、発光手段からの光を乱反射させる（ギラっとした光にする）ことができる。このように、発光装飾部3120を好適に発光させることができる。

30

【2512】

次に、図170及び図190を用いて、演出レバー3400について説明する。

【2513】

演出レバー3400は、遊技機で行われる適宜の演出や、適宜の操作に用いられる。演出レバー3400は、当り判定処理等の結果に基づいて動作する演出機能を備える。図170に示すように、演出レバー3400は、遊技機のガラスドア4の下方に配置された皿ユニット5に設けられる。演出レバー3400は、皿ユニット5の左右方向略中央に設けられる。演出レバー3400は、ケース部3410及びレバー部3420を具備する。

40

【2514】

図190に示すケース部3410は、後述するレバー部3420を回転可能に支持するものである。ケース部3410は、皿ユニット5に固定される。ケース部3410は、レバー部3420を回転動作可能なステッピングモータ3411を有する。

【2515】

ステッピングモータ3411は、可動演出ユニット3200のステッピングモータ3211と概ね同様である。すなわち、ステッピングモータ3411は、役物制御回路307により出力されたパルス信号に応じた一定の回転量（ステップ）で駆動する。

【2516】

50

レバー部 3 4 2 0 は、軸線を左右方向に向けた回転軸回りに、ケース部 3 4 1 0 に対して揺動可能なものである。レバー部 3 4 2 0 には、ステッピングモータ 3 4 1 1 の駆動力が、ギヤ等の伝達機構により伝達される。遊技者は、レバー部 3 4 2 0 を把持すると共に、当該レバー部 3 4 2 0 を前後方向（例えば手前側へ引くように）揺動する操作を行うことができる。なお、以下の説明では、レバー部 3 4 2 0 を後方に倒す（右側面視時計回りに揺動する）操作を行う場合、ステッピングモータ 3 4 1 1 が正転し、レバー部 3 4 2 0 を前方に引く（右側面視反時計回りに揺動する）操作を行う場合、ステッピングモータ 3 4 1 1 が逆転するものとする。

【 2 5 1 7 】

ステッピングモータ 3 4 1 1 にパルスを出力することで、レバー部 3 4 2 0 の揺動に対する抵抗力を付与することができる。これにより、遊技者がレバー部 3 4 2 0 を揺動操作する際の抵抗力（引き感）の調整が可能となる。

10

【 2 5 1 8 】

本実施形態では、上述した「回転演出制御」の「減速制御」と同様、ステッピングモータ 3 4 1 1 を意図的に脱調させるパルス周波数でパルスの出力を行い、レバー部 3 4 2 0 にブレーキをかけることで、レバー部 3 4 2 0 の揺動に対する抵抗力を付与することができる。また、ステッピングモータ 3 4 1 1 の励磁方式（1 - 2 相励磁等）や回転方向、パルス周波数を変化することで、レバー部 3 4 2 0 の抵抗力を変化させ、遊技者の操作感を変化させることができる。

20

【 2 5 1 9 】

本実施形態では、遊技者がレバー部 3 4 2 0 を手前側へ引く操作を行う場合の操作感（引き感）を段階的に変化させることができる。具体的には、以下に示す第一疑似弱励磁状態、第二疑似弱励磁状態、第三疑似弱励磁状態及び第四疑似弱励磁状態の順に大きくなるように、4 段階で遊技者の引き感（抵抗力）を変化させることができる。

【 2 5 2 0 】

第一疑似弱励磁状態は、1 - 2 相で 4 0 0 0 P P S、正転方向のパルス出力する状態である。第二疑似弱励磁状態は、1 - 2 相で 4 0 0 0 P P S、逆転方向のパルス出力する状態である。第三疑似弱励磁状態は、2 相で 2 0 0 0 P P S、正転方向のパルス出力する状態である。第四疑似弱励磁状態は、2 相で 2 0 0 0 P P S、逆転方向のパルス出力する状態である。

30

【 2 5 2 1 】

なお、上記各状態の具体的な数値は一例であり、ステッピングモータ 3 4 1 1 を意図的に脱調させてレバー部 3 4 2 0 の引き感（抵抗力）を変化させる励磁方式や回転方向、パルス周波数としては、上述した例に限定されない。

【 2 5 2 2 】

また、ステッピングモータ 3 4 1 1 を意図的に脱調させる方法に代えて、ステッピングモータ 3 4 1 1 に流す電流値を変化させることでレバー部 3 4 2 0 の引き感を変化させることができる。

【 2 5 2 3 】

次に、図 1 7 0 及び図 1 9 1 を用いて、本実施形態に係る皿ユニット 5 の下皿 5 2 について説明する。

40

【 2 5 2 4 】

図 1 9 1 (a) に示すように、下皿 5 2 には、上皿 5 1 と連通する払出口 5 5 から遊技球が払い出される。下皿 5 2 の底面には、当該下皿 5 2 の下方に載置された球箱に遊技球を移すための開口部が形成されている。ここで、下皿 5 2 に遊技球が溜まった場合、遊技球が堆積し、開口部から落ちなくなる（ブリッジが発生する）ことが想定される。

【 2 5 2 5 】

本実施形態では、下皿 5 2 のうち開口部の後方側に、後方から前方に向かうに従い下降するように傾斜する山部 5 2 a を形成している。山部 5 2 a は、傾斜面を有する略三角錐形状に形成される。より詳細には、山部 5 2 a は、略三角錐形状を構成する 2 つの傾斜面

50

5 2 b が、後方から前方に向かうに従い下降するように傾斜している。また、上記各傾斜面 5 2 b 同士の境界線は、平面視で開口部の中心に向かって延びるように形成されている。上記境界線は、開口部（前方）に向かって下降するように傾斜している。また、山部 5 2 a の幅（左右方向の）寸法は、開口部左右方向の寸法よりも大きく形成されている。

【2 5 2 6】

図 1 9 1 (a)、(b) に示すように、下皿 5 2 の底面を転動する遊技球は、山部 5 2 a の傾斜により開口部へ落ちるように誘導される。また、例えば下皿 5 2 にブリッジが発生した場合でも、堆積した遊技球が山部 5 2 a の傾斜により前方へ転動することで崩れ、詰まりが解消する。

【2 5 2 7】

以下では、本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【2 5 2 8】

第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機は、演出可動体 4 0 0 0 を有する点で、第 1 ～ 第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。

【2 5 2 9】

以下では、図 1 9 2 から図 2 2 5 までを用いて、演出可動体 4 0 0 0 について説明する。

【2 5 3 0】

演出可動体 4 0 0 0 は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。演出可動体 4 0 0 0 は、図 1 9 2 に示すように、遊技盤ユニット 1 0 に設置される。演出可動体 4 0 0 0 が設けられた遊技盤ユニット 1 0 は、枠状に形成されたガラスドア 4（図 1 7 参照）の内側に設置される。演出可動体 4 0 0 0 は、遊技盤ユニット 1 0 の開口 1 0 a において遊技者が視認可能な位置で動作することで、遊技者に視覚的な印象を与える。演出可動体 4 0 0 0 の動作は、例えば役物制御回路 3 0 7（図 6 参照）により制御される。演出可動体 4 0 0 0 は、第 1 の可動体 4 1 0 0、第 2 の可動体 4 2 0 0、第 3 の可動体 4 3 0 0 及び第 4 の可動体 4 4 0 0 を具備する。

【2 5 3 1】

以下では、まず、図 1 9 3 から図 1 9 9 までを用いて、第 1 の可動体 4 1 0 0 について説明する。

【2 5 3 2】

第 1 の可動体 4 1 0 0 は、遊技盤ユニット 1 0 の下部において動作するものである。図 1 9 2 に示すように、第 1 の可動体 4 1 0 0 は、遊技盤ユニット 1 0 の下側部分における後部に設置される。また、図 1 9 3 に示すように、第 1 の可動体 4 1 0 0 は、後述する第 2 の可動体 4 2 0 0 の後方に位置するように設置される。

【2 5 3 3】

第 1 の可動体 4 1 0 0 は、後述する第 1 の装飾部 4 1 2 0 が遊技者から視認不能となるように、第 1 の装飾部 4 1 2 0 を開口 1 0 a よりも下方に位置させる待機位置（図 1 9 2 参照）と、第 1 の装飾部 4 1 2 0 が遊技者から視認可能となるように、第 1 の装飾部 4 1 2 0 を開口 1 0 a を介して露出させる演出位置（不図示）と、に移動させる動作を実行可能である。

【2 5 3 4】

以下では主として、待機位置の第 1 の可動体 4 1 0 0 の構成を説明する。第 1 の可動体 4 1 0 0 は、第 1 の駆動機構 4 1 1 0 及び第 1 の装飾部 4 1 2 0 を具備する。

【2 5 3 5】

図 1 9 4 に示す第 1 の駆動機構 4 1 1 0 は、第 1 の装飾部 4 1 2 0 を待機位置及び演出位置へ移動させるものである。第 1 の駆動機構 4 1 1 0 は、遊技盤ユニット 1 0 に固定される。第 1 の駆動機構 4 1 1 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。第 1 の駆動機構 4 1 1 0 は、駆動源（例えばモータ等）や、駆動源の駆動力を第 1 の装飾部 4 1 2 0 へ伝

10

20

30

40

50

達する伝達部を備える。本実施形態では、第１の駆動機構４１１０は、軸線を前後方向に向けた回動軸（不図示）を中心として、第１の装飾部４１２０を回動させる。なお、第１の可動体４１００の動作の詳細な説明は後述する。

【２５３６】

図１９４から図１９８までに示す第１の装飾部４１２０は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、第１の駆動機構４１１０の駆動力により移動するものである。また、第１の装飾部４１２０は、所定の発光制御（発光演出）等を実行可能である。第１の装飾部４１２０は、第１の駆動機構４１１０の前面に配置される。第１の装飾部４１２０は、左右方向に長尺であると共に、下方に凹むように湾曲した形状（正面視において略フック形状）に形成されている。第１の装飾部４１２０は、第１の駆動機構４１１０の前面における左右方向両側に位置するように、一対設けられる。一対の第１の装飾部４１２０は、互いに左右方向に対称な構成に形成される。

10

【２５３７】

以下では、主として右側の第１の装飾部４１２０を用いて、第１の装飾部４１２０の構成を説明する。第１の装飾部４１２０は、裏カバー部４１２１、発光基板４１２２、導光レンズ部４１２３及び装飾レンズ部４１２４を具備する。なお、図１９７及び図１９８に示すように、裏カバー部４１２１、発光基板４１２２、導光レンズ部４１２３及び装飾レンズ部４１２４は、正面視において、それぞれ概ね同様な形状（略フック形状）に形成される。

【２５３８】

図１９７及び図１９８に示す裏カバー部４１２１は、第１の装飾部４１２０の後部を構成する部分である。裏カバー部４１２１は、板部４１２１ａ及び側壁部４１２１ｃを具備する。

20

【２５３９】

板部４１２１ａは、板面を前後方向に向けた略板形状の部分である。板部４１２１ａの左側の端部（第１の可動体４１００における左右方向中央側の端部）には、第１の駆動機構４１１０の回動軸が挿通される軸受部４１２１ｂが形成される。

【２５４０】

側壁部４１２１ｃは、板部４１２１ａの外周部において前方に延出する部分である。側壁部４１２１ｃは、板部４１２１ａの外周部の概ね全体に形成される。側壁部４１２１ｃは、切欠部４１２１ｄを具備する。

30

【２５４１】

切欠部４１２１ｄは、側壁部４１２１ｃの一部を、後方に凹むように切り欠いた部分である。切欠部４１２１ｄは、側壁部４１２１ｃの右側の端部（第１の可動体４１００における左右方向外側の端部）に形成される。

【２５４２】

図１９６及び図１９７に示す発光基板４１２２は、第１の装飾部４１２０の発光制御に用いられる基板である。発光基板４１２２には、所定の電子部品（発光手段４１２２ａ等）が実装される。発光基板４１２２は、板面を前後方向に向けた略板状に形成されている。発光基板４１２２は、裏カバー部４１２１の板部４１２１ａの前面に設けられる。発光基板４１２２は、発光手段４１２２ａを具備する。

40

【２５４３】

発光手段４１２２ａは、光源として光を照射するものである。発光手段４１２２ａとしては、例えばＬＥＤ等を採用可能である。発光手段４１２２ａは、発光基板４１２２の前面に設けられる。図１９７に示すように、発光手段４１２２ａは、発光基板４１２２の外周部分に、互いに間隔を空けて複数設けられる。図１９９に示すように、発光手段４１２２ａは、側方（後述する導光レンズ部４１２３側）に向けて光を照射する。

【２５４４】

図１９６から図１９８までに示す導光レンズ部４１２３は、発光手段４１２２ａから照射された光を導光可能なものである。導光レンズ部４１２３は、透光性を有する材料で形

50

成される。導光レンズ部 4 1 2 3 は、板面を前後方向に向けた略板状に形成されている。導光レンズ部 4 1 2 3 は、発光基板 4 1 2 2 の前方に設けられる。導光レンズ部 4 1 2 3 は、凹部 4 1 2 3 a を具備する。

【 2 5 4 5 】

凹部 4 1 2 3 a は、導光レンズ部 4 1 2 3 の外周部（外側の端部）において、内側に向けて凹むように形成された部分である。凹部 4 1 2 3 a は、発光基板 4 1 2 2 の発光手段 4 1 2 2 a に対応する位置に、複数形成される。図 1 9 6 に示すように、導光レンズ部 4 1 2 3 を発光基板 4 1 2 2 の前面に設けた状態では、複数の凹部 4 1 2 3 a 内のそれぞれに、発光手段 4 1 2 2 a が位置する。

【 2 5 4 6 】

図 1 9 9 に示すように、発光手段 4 1 2 2 a から側方（導光レンズ部 4 1 2 3 の内側）に向けて照射された光は、凹部 4 1 2 3 a を介して導光レンズ部 4 1 2 3 に入光する。導光レンズ部 4 1 2 3 は、入光された光を前方及び側方に導光する。導光レンズ部 4 1 2 3 の後面には、凹部 4 1 2 3 a から入光した光を反射させるカッティング（レンズカット）が形成されている。

【 2 5 4 7 】

図 1 9 5 から図 1 9 9 までに示す装飾レンズ部 4 1 2 4 は、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の前部を構成する部分である。装飾レンズ部 4 1 2 4 は、導光レンズ部 4 1 2 3 よりも前方において当該導光レンズ部 4 1 2 3 と少なくとも一部が対向するように配置される。装飾レンズ部 4 1 2 4 は、一部（後述する不透光部 4 1 2 4 b）を除いて透光性を有する材料で形成される。また、装飾レンズ部 4 1 2 4 は、所定の色に着色されている。装飾レンズ部 4 1 2 4 は、発光基板 4 1 2 2 及び導光レンズ部 4 1 2 3 を覆うように、裏カバー部 4 1 2 1 に設けられる。装飾レンズ部 4 1 2 4 は、板部 4 1 2 4 a 及び側壁部 4 1 2 4 c を具備する。

【 2 5 4 8 】

板部 4 1 2 4 a は、板面を前後方向に向けた略板形状の部分である。板部 4 1 2 4 a は、発光基板 4 1 2 2 及び導光レンズ部 4 1 2 3 を前方から覆うように設けられる。板部 4 1 2 4 a の左側の端部には、裏カバー部 4 1 2 1 の軸受部 4 1 2 1 b に後方から挿通される開口部が形成される。板部 4 1 2 4 a の後面には、板部 4 1 2 4 a からの光を反射させるカッティング（レンズカット）が形成されている（図 1 9 9 参照）。板部 4 1 2 4 a は、不透光部 4 1 2 4 b を有する。

【 2 5 4 9 】

不透光部 4 1 2 4 b は、板部 4 1 2 4 a の前面における外周部分において、発光手段 4 1 2 2 a からの光を透光不能に形成された部分である。図 1 9 9 では、不透光部 4 1 2 4 b が形成された部分を太線で示している。また、図 1 9 9 では、発光手段 4 1 2 2 a を着色している。図 1 9 9 に示すように、不透光部 4 1 2 4 b は、正面視において発光手段 4 1 2 2 a と重複するように形成されている。

【 2 5 5 0 】

側壁部 4 1 2 4 c は、板部 4 1 2 4 a の外周部において後方に延出する部分である。側壁部 4 1 2 4 c は、板部 4 1 2 4 a の外周部の概ね全体に形成される。また、側壁部 4 1 2 4 c は、一部（後述する切欠部 4 1 2 4 d が形成された部分）を除いて、発光基板 4 1 2 2 及び導光レンズ部 4 1 2 3 を側方から覆うように設けられる。側壁部 4 1 2 4 c は、切欠部 4 1 2 4 d を具備する。

【 2 5 5 1 】

切欠部 4 1 2 4 d は、側壁部 4 1 2 4 c の一部を、前方に凹むように切り欠いた部分である。切欠部 4 1 2 4 d は、側壁部 4 1 2 4 c の右側の端部（第 1 の可動体 4 1 0 0 における左右方向外側の端部）に形成される。また、切欠部 4 1 2 4 d は、裏カバー部 4 1 2 1 の切欠部 4 1 2 1 d に対応する位置（正面視において重複する位置）に形成される。図 1 9 5 及び図 1 9 9 に示すように、装飾レンズ部 4 1 2 4 を裏カバー部 4 1 2 1 に設けた状態では、切欠部 4 1 2 1 d 及び切欠部 4 1 2 4 d による開口 4 1 2 0 a が形成される。

10

20

30

40

50

【 2 5 5 2 】

以下では、上述の如き第 1 の可動体 4 1 0 0 の演出の態様について説明する。

【 2 5 5 3 】

第 1 の可動体 4 1 0 0 は、第 1 の駆動機構 4 1 1 0 を駆動させることで、第 1 の装飾部 4 1 2 0 を待機位置（図 1 9 2 及び図 1 9 4 参照）から演出位置に移動させることができる。具体的には、第 1 の駆動機構 4 1 1 0 は、一对の第 1 の装飾部 4 1 2 0 を、第 1 の駆動機構 4 1 1 0 の回動軸を中心として回動させることで、第 1 の装飾部 4 1 2 0 を演出位置に移動させる。

【 2 5 5 4 】

本実施形態では、演出位置への移動において、第 1 の駆動機構 4 1 1 0 は、一对の第 1 の装飾部 4 1 2 0 を互いに近接する方向（右側の第 1 の装飾部 4 1 2 0 は正面視反時計回り、左側の第 1 の装飾部 4 1 2 0 は正面視時計回り）に回動させる。これにより、一对の第 1 の装飾部 4 1 2 0 を、開口 1 0 a を介して遊技者から視認可能な位置に位置させることができる。また、本実施形態では、第 1 の装飾部 4 1 2 0 は、演出位置において開口 4 1 2 0 a が概ね上方を向く。第 1 の駆動機構 4 1 1 0 は、上述した動作とは逆方向の駆動により、第 1 の装飾部 4 1 2 0 を演出位置から待機位置に移動させることができる。

【 2 5 5 5 】

また、第 1 の可動体 4 1 0 0 は、演出位置において、発光手段 4 1 2 2 a を用いた発光制御を行うことができる。

【 2 5 5 6 】

図 1 9 9 に示すように、発光手段 4 1 2 2 a は、導光レンズ部 4 1 2 3 の凹部 4 1 2 3 a 内に位置するように設けられている。上記発光手段 4 1 2 2 a から照射された光は、凹部 4 1 2 3 a を介して導光レンズ部 4 1 2 3 に入光すると共に、導光レンズ部 4 1 2 3 により導光される。

【 2 5 5 7 】

導光レンズ部 4 1 2 3 により前方へ導光された光は、導光レンズ部 4 1 2 3 の前面から装飾レンズ部 4 1 2 4 の板部 4 1 2 4 a 側へ照射される。当該板部 4 1 2 4 a 側へ照射された光は、板部 4 1 2 4 a の不透光部 4 1 2 4 b を除いた部分を透過する。このようにして、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の前面が発光する。

【 2 5 5 8 】

また、導光レンズ部 4 1 2 3 により側方へ導光された光は、導光レンズ部 4 1 2 3 の側端面から、装飾レンズ部 4 1 2 4 の側壁部 4 1 2 4 c 側へ照射される。当該側壁部 4 1 2 4 c 側へ照射された光の多くは、側壁部 4 1 2 4 c を透過する。このようにして、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の側面が発光する。

【 2 5 5 9 】

本実施形態では、上記装飾レンズ部 4 1 2 4 の板部 4 1 2 4 a 及び側壁部 4 1 2 4 c を透過する光により、装飾レンズ部 4 1 2 4（第 1 の装飾部 4 1 2 0）の前面及び側面を直接的に発光させることができる。なお、装飾レンズ部 4 1 2 4 は着色されているため、装飾レンズ部 4 1 2 4 の前面及び側面は着色された色で発光する。

【 2 5 6 0 】

また、本実施形態では、導光レンズ部 4 1 2 3 の側端面から、側壁部 4 1 2 4 c 側へ照射された光の一部は、開口 4 1 2 0 a を介して、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の外側へ照射される。これにより、発光手段 4 1 2 2 a を用いて、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の外側に位置する他の部材を間接的に照らすことができる。本実施形態体では、演出位置の第 1 の装飾部 4 1 2 0 は、開口 4 1 2 0 a が上方を向くので、演出位置において第 1 の装飾部 4 1 2 0 の上方に位置する部材（後述する第 3 の可動体 4 3 0 0 及び第 4 の可動体 4 4 0 0）等を間接的に照らすことができる。なお、上記開口 4 1 2 0 a を介して照射される光は、装飾レンズ部 4 1 2 4 を透過しないため着色されない。

【 2 5 6 1 】

上述の如く、本実施形態では、一種類の発光手段 4 1 2 2 a を用いて、着色された光で

10

20

30

40

50

装飾レンズ部 4 1 2 4 を直接的に発光させる態様と、着色されない光で他の部材を間接的に発光させる態様と、の異なる態様での発光を行うことができる。

【 2 5 6 2 】

本実施形態によれば、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の薄型化を図ることができる。すなわち、仮に導光レンズ部 4 1 2 3 を発光手段 4 1 2 2 a の前方に配置して、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の前面を発光させる場合には、発光手段 4 1 2 2 a と導光レンズ部 4 1 2 3 との間の距離（前後方向の距離）をある程度確保しないと、導光レンズ部 4 1 2 3 の前面において発光手段 4 1 2 2 a が局所的に発光（点発光）してしまうおそれや、発光手段 4 1 2 2 a からの熱が籠るおそれがある。このため、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の薄型化を図り難い。

【 2 5 6 3 】

一方、本実施形態では、発光手段 4 1 2 2 a を凹部 4 1 2 3 a 内に位置させたことで、発光手段 4 1 2 2 a から側方へ照射される光により、導光レンズ部 4 1 2 3 の前面を発光させることができる。これにより、発光手段 4 1 2 2 a と導光レンズ部 4 1 2 3 とを近接させた場合でも、導光レンズ部 4 1 2 3 が点発光することを抑制することができる。また、発光手段 4 1 2 2 a が導光レンズ部 4 1 2 3 により覆われないので、発光手段 4 1 2 2 a と導光レンズ部 4 1 2 3 とを近接させた場合でも、発光手段 4 1 2 2 a からの熱が籠ることを抑制することができる。本実施形態によれば、このような構成としたことで、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の薄型化を図ることができる。

【 2 5 6 4 】

また、本実施形態では、装飾レンズ部 4 1 2 4 に不透光部 4 1 2 4 b を形成しているため、例えば光量の確保のために、発光手段 4 1 2 2 a 及び導光レンズ部 4 1 2 3 と、装飾レンズ部 4 1 2 4 と、を近接させた場合でも、遊技者側から発光手段 4 1 2 2 a が見えない（発光手段 4 1 2 2 a から前方へ照射される光が、装飾レンズ部 4 1 2 4 を直接透過しない）ようにすることができる。

【 2 5 6 5 】

次に、図 1 9 2、図 1 9 3、及び図 2 0 0 から図 2 1 0 までを用いて、第 2 の可動体 4 2 0 0 について説明する。

【 2 5 6 6 】

第 2 の可動体 4 2 0 0 は、遊技盤ユニット 1 0 の下部に位置し、第 1 の可動体 4 1 0 0 の前方において動作するものである。図 1 9 2 に示すように、第 2 の可動体 4 2 0 0 は、遊技盤ユニット 1 0 の下側部分における後部に設置される。また、図 1 9 3 に示すように、第 2 の可動体 4 2 0 0 は、第 1 の可動体 4 1 0 0 の前方に位置するように設置される。

【 2 5 6 7 】

第 2 の可動体 4 2 0 0 は、後述する第 2 の装飾部 4 2 2 0 の上端部のみが遊技者から視認可能となるように、上端部を除く部分を開口 1 0 a よりも下方に位置させる待機位置（図 1 9 2 参照）と、第 2 の装飾部 4 2 2 0 の概ね全体が遊技者から視認可能となるように、第 2 の装飾部 4 2 2 0 を開口 1 0 a を介して露出させる演出位置（不図示）と、に移動させる動作を実行可能である。

【 2 5 6 8 】

以下では主として、待機位置の第 2 の可動体 4 2 0 0 の構成を説明する。第 2 の可動体 4 2 0 0 は、第 2 の駆動機構 4 2 1 0、第 2 の装飾部 4 2 2 0 及びフラットケーブル 4 2 3 0 を具備する。

【 2 5 6 9 】

図 2 0 0 及び図 2 0 1 に示す第 2 の駆動機構 4 2 1 0 は、第 2 の装飾部 4 2 2 0 を待機位置及び演出位置へ移動させるものである。第 2 の駆動機構 4 2 1 0 は、遊技盤ユニット 1 0 に固定される。第 2 の駆動機構 4 2 1 0 は、駆動源（例えばモータ等）や、駆動源の駆動力を第 2 の装飾部 4 2 2 0 へ伝達する伝達部を備える。本実施形態では、第 2 の駆動機構 4 2 1 0 は、第 2 の装飾部 4 2 2 0 を上下方向に移動（昇降）させる。なお、第 2 の可動体 4 2 0 0 の動作の詳細な説明は後述する。第 2 の駆動機構 4 2 1 0 は、駆動ベース部 4 2 1 1、スライダ 4 2 1 2 及び被ガイド部 4 2 1 3 を具備する。

10

20

30

40

50

【 2 5 7 0 】

駆動ベース部 4 2 1 1 は、遊技盤ユニット 1 0 に固定される部分である。駆動ベース部 4 2 1 1 には、駆動源や伝達部が設けられる。駆動ベース部 4 2 1 1 は、ガイド部 4 2 1 1 a を具備する。

【 2 5 7 1 】

ガイド部 4 2 1 1 a は、後述する第 2 の装飾部 4 2 2 0 の移動をガイドする部分である。ガイド部 4 2 1 1 a は、駆動ベース部 4 2 1 1 の左右方向の両側に位置するように一対設けられている。ガイド部 4 2 1 1 a には、左右方向に貫通すると共に、概ね上下方向に延びる長孔が形成されている。上記長孔は、下半部が上下方向（鉛直方向）に延びると共に、上半部が上方に向かうに従い前方に傾斜するように、屈曲した形状に形成されている。

10

【 2 5 7 2 】

スライダ 4 2 1 2 は、伝達部により伝達された駆動源の駆動力により、駆動ベース部 4 2 1 1 に対して昇降可能に設けられたものである。スライダ 4 2 1 2 は、駆動ベース部 4 2 1 1 の前面側に配置される。スライダ 4 2 1 2 の前面には、第 2 の装飾部 4 2 2 0 が接続される。スライダ 4 2 1 2 は、接続部 4 2 1 2 a を具備する。

【 2 5 7 3 】

接続部 4 2 1 2 a は、後述する第 2 の装飾部 4 2 2 0 が接続される部分である。接続部 4 2 1 2 a は、スライダ 4 2 1 2 の前面における下部に設けられる。接続部 4 2 1 2 a は、軸線を左右方向に向けた回動軸を中心として、第 2 の装飾部 4 2 2 0 を回動可能に接続する。

20

【 2 5 7 4 】

被ガイド部 4 2 1 3 は、後述する第 2 の装飾部 4 2 2 0 に固定されると共に、ガイド部 4 2 1 1 a によりガイドされる部分である。被ガイド部 4 2 1 3 は、第 2 の装飾部 4 2 2 0 の左右方向両側にそれぞれ固定される。被ガイド部 4 2 1 3 は、左右のガイド部 4 2 1 1 a の長孔に挿通され、当該長孔に沿って移動可能に設けられる。

【 2 5 7 5 】

図 2 0 0 から図 2 0 4 までに示す第 2 の装飾部 4 2 2 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、第 2 の駆動機構 4 2 1 0 の駆動力により移動するものである。また、第 2 の装飾部 4 2 2 0 は、所定の発光制御（発光演出）等を実行可能である。第 2 の装飾部 4 2 2 0 は、第 2 の駆動機構 4 2 1 0 の前面に配置される。

30

【 2 5 7 6 】

本実施形態では、第 2 の装飾部 4 2 2 0 を、前下方から見た船（戦艦）の船首部分を模した形状に形成している。第 2 の装飾部 4 2 2 0 は、裏カバー部 4 2 2 1、発光基板 4 2 2 2、導光レンズ部 4 2 2 3 及び装飾カバー部 4 2 2 4 を具備する。

【 2 5 7 7 】

図 2 1 0、図 2 0 2（a）、図 2 0 3 及び図 2 0 4（a）に示す裏カバー部 4 2 2 1 は、第 2 の装飾部 4 2 2 0 の後部を構成する部分である。裏カバー部 4 2 2 1 は、後述する発光基板 4 2 2 2 を、後方（裏側）から覆う。裏カバー部 4 2 2 1 は、板面を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。本実施形態では、裏カバー部 4 2 2 1 は、右部と左部とに分割されている。裏カバー部 4 2 2 1 は、収容部 4 2 2 1 a を具備する。

40

【 2 5 7 8 】

図 2 0 1、図 2 0 2（a）及び図 2 0 7 に示す収容部 4 2 2 1 a は、発光基板 4 2 2 2 の後述するコネクタ 4 2 2 2 c を後方から覆う部分である。収容部 4 2 2 1 a は、裏カバー部 4 2 2 1 の前面において、後方に凹むように形成される。収容部 4 2 2 1 a は、正面視において左右方向に長尺な長方形形状に形成される。収容部 4 2 2 1 a は、裏カバー部 4 2 2 1 の左部における左端部に形成される。収容部 4 2 2 1 a は、凸部 4 2 2 1 b 及び押さえ部 4 2 2 1 c を具備する。

【 2 5 7 9 】

凸部 4 2 2 1 b は、後述するコネクタ 4 2 2 2 c の開閉を抑制する部分である。凸部 4

50

2 2 1 b は、コネクタ 4 2 2 2 c に対応する位置に配置される。なお、凸部 4 2 2 1 b による開閉の抑制についての詳細な説明は後述する。凸部 4 2 2 1 b は、収容部 4 2 2 1 a の前面から、前方に向けて突出している。凸部 4 2 2 1 b は、左右方向（後述するコネクタ 4 2 2 2 c に対するフラットケーブル 4 2 3 0 の挿通方向）に長尺な形状に形成される。凸部 4 2 2 1 b は、収容部 4 2 2 1 a の右端部から、左右方向中途部まで延びるように形成される。凸部 4 2 2 1 b は、裏カバー部 4 2 2 1 を組み付けた状態で、突出方向先端部が、後述するコネクタ 4 2 2 2 c（開閉蓋 4 2 2 2 f）と近接するように形成される（図 2 0 7 参照）。

【2 5 8 0】

押さえ部 4 2 2 1 c は、後述するフラットケーブル 4 2 3 0 を後方から押さえる部分である。押さえ部 4 2 2 1 c は、収容部 4 2 2 1 a の前面における左端部から、前方に向けて延びるように形成される。押さえ部 4 2 2 1 c は、板面を左右方向に向けた略板形状に形成される。

【2 5 8 1】

図 2 1 0、図 2 0 2（b）、図 2 0 3 及び図 2 0 4（b）まで、及び図 2 0 7 に示す発光基板 4 2 2 2 は、第 2 の装飾部 4 2 2 0 の発光制御に用いられる基板である。発光基板 4 2 2 2 には、所定の電子部品（第 1 の発光手段 4 2 2 2 a、第 2 の発光手段 4 2 2 2 b 及びコネクタ 4 2 2 2 c 等）が実装される。発光基板 4 2 2 2 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成されている。発光基板 4 2 2 2 は、裏カバー部 4 2 2 1 により後面が覆われる。本実施形態では、発光基板 4 2 2 2 は、裏カバー部 4 2 2 1 と同様に、右部と左部とに分割されている。発光基板 4 2 2 2 は、第 1 の発光手段 4 2 2 2 a、第 2 の発光手段 4 2 2 2 b 及びコネクタ 4 2 2 2 c を具備する。

【2 5 8 2】

図 2 0 2（b）に示す第 1 の発光手段 4 2 2 2 a は、発光基板 4 2 2 2 の前面に設けられ、光源として光を照射するものである。第 1 の発光手段 4 2 2 2 a としては、例えば LED 等を採用可能である。第 1 の発光手段 4 2 2 2 a は、発光基板 4 2 2 2 の右部と左部とのそれぞれに、複数設けられる。具体的には、第 1 の発光手段 4 2 2 2 a は、発光基板 4 2 2 2（右部及び左部）の上部における外周部に、互いに間隔を空けて複数設けられる。また、第 1 の発光手段 4 2 2 2 a は、発光基板 4 2 2 2（右部及び左部）の下部の左右方向両側に、それぞれ複数設けられる。また、第 1 の発光手段 4 2 2 2 a は、前方に向けて光を照射する。

【2 5 8 3】

図 2 0 4（b）及び図 2 1 0 に示す第 2 の発光手段 4 2 2 2 b は、発光基板 4 2 2 2 の後面に設けられ、光源として光を照射するものである。第 2 の発光手段 4 2 2 2 b としては、例えば LED 等を採用可能である。第 2 の発光手段 4 2 2 2 b は、発光基板 4 2 2 2 の右部及び左部の外周部にそれぞれに設けられる。本実施形態では、第 2 の発光手段 4 2 2 2 b を、発光基板 4 2 2 2 の左右方向外側端部（右部においては右端部、左部においては左端部）に設けた例を示している。また、第 2 の発光手段 4 2 2 2 b は、左右方向外側に向けて光を照射する。

【2 5 8 4】

図 2 0 3、図 2 0 4（b）、及び図 2 0 7 から図 2 0 9 までに示すコネクタ 4 2 2 2 c は、発光基板 4 2 2 2 上において、後述するフラットケーブル 4 2 3 0 と接続されるものである。なお、図 2 0 8 及び図 2 0 9 では、コネクタ 4 2 2 2 c 及びコネクタ 4 2 2 2 c の周囲の部材を模式的に示している。コネクタ 4 2 2 2 c は、発光基板 4 2 2 2 の後面に設けられる。本実施形態では、コネクタ 4 2 2 2 c を、発光基板 4 2 2 2 の左端部側に設けている。コネクタ 4 2 2 2 c は、配線接続部 4 2 2 2 d 及び開閉蓋 4 2 2 2 f を具備する。

【2 5 8 5】

配線接続部 4 2 2 2 d は、フラットケーブル 4 2 3 0 と接続される部分である。配線接続部 4 2 2 2 d は、後述するフラットケーブル 4 2 3 0 のフラットケーブル側接続部 4 2

10

20

30

40

50

3 1 と電氣的に接続される接続端子（不図示）を有する。配線接続部 4 2 2 2 d は、フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 を挿入可能であり、後方及び左方に向く開口を有する（図 2 0 8 参照）。配線接続部 4 2 2 2 d は、切欠受部 4 2 2 2 e を具備する。

【 2 5 8 6 】

図 2 0 8 (a) 及び図 2 0 9 (b) に示す切欠受部 4 2 2 2 e は、後述するフラットケーブル 4 2 3 0 のフラットケーブル側接続部 4 2 3 1 に形成された切欠部 4 2 3 1 a と係合する部分である。切欠受部 4 2 2 2 e は、配線接続部 4 2 2 2 d の開口のうち、上下に対向する面から上下方向中央側へ突出するように形成される。

【 2 5 8 7 】

開閉蓋 4 2 2 2 f は、配線接続部 4 2 2 2 d を開閉可能なものである。図 2 0 8 に示すように、開閉蓋 4 2 2 2 f は、配線接続部 4 2 2 2 d の開口における右端部において、軸線を上下方向に向けた回転軸を中心として開閉する。開閉蓋 4 2 2 2 f は、配線接続部 4 2 2 2 d に対して起立し、配線接続部 4 2 2 2 d を開放する開状態（図 2 0 8 (a) 参照）と、配線接続部 4 2 2 2 d を閉塞する閉状態（図 2 0 8 (b) 参照）と、に回転可能である。閉状態においては、開閉蓋 4 2 2 2 f は、配線接続部 4 2 2 2 d は、開口の後方側を閉塞する。

【 2 5 8 8 】

図 2 0 1、図 2 0 2 (c)、図 2 0 3、図 2 0 4 (c)、図 2 0 5、及び図 2 1 0 に示す導光レンズ部 4 2 2 3 は、第 1 の発光手段 4 2 2 2 a 及び第 2 の発光手段 4 2 2 2 b から照射された光を導光可能なものである。導光レンズ部 4 2 2 3 は、透光性を有する材料で形成される。導光レンズ部 4 2 2 3 は、板面を前後方向に向けた略板状に形成されている。導光レンズ部 4 2 2 3 は、発光基板 4 2 2 2 よりも前方において当該発光基板 4 2 2 2 と少なくとも一部が対向するように配置される。導光レンズ部 4 2 2 3 は、本体部 4 2 2 3 a 及び延出部 4 2 2 3 c を具備する。

【 2 5 8 9 】

本体部 4 2 2 3 a は、導光レンズ部 4 2 2 3 の主たる構造体である。本体部 4 2 2 3 a は、発光基板 4 2 2 2 の前面を覆うように配置される。すなわち、本体部 4 2 2 3 a は、発光基板 4 2 2 2 と前後方向に重複する。本体部 4 2 2 3 a の後面には、裏カバー部 4 2 2 1 及び発光基板 4 2 2 2 が固定される。また、本体部 4 2 2 3 a の後面における下部には、接続部 4 2 1 2 a が固定される。本体部 4 2 2 3 a は、被照射部 4 2 2 3 b を有する。

【 2 5 9 0 】

図 2 0 4 (c) に示す被照射部 4 2 2 3 b は、第 1 の発光手段 4 2 2 2 a からの光が照射される部分である。被照射部 4 2 2 3 b は、本体部 4 2 2 3 a の後面において、第 1 の発光手段 4 2 2 2 a に対応する位置（正面視において重複する位置）に形成される。具体的には、被照射部 4 2 2 3 b は、本体部 4 2 2 3 a の上部における外周部、左右方向両側部、及び正面視略中央部にそれぞれ設けられる。

【 2 5 9 1 】

また、被照射部 4 2 2 3 b は、第 1 の発光手段 4 2 2 2 a から照射された光を拡散可能な形状に形成される。具体的には、被照射部 4 2 2 3 b は、前方へ向けて略円錐面状に窪むように形成され、当該窪みの頂点部分と対向するように第 1 の発光手段 4 2 2 2 a が配置される。また、上記略円錐面状の部分には、光を反射させるカッティング（レンズカット）が施されている（不図示）。

【 2 5 9 2 】

図 2 0 3、図 2 0 5、及び図 2 1 0 に示す延出部 4 2 2 3 c は、本体部 4 2 2 3 a の左右方向両端部から、左右方向両側に延出する部分である。延出部 4 2 2 3 c は、発光基板 4 2 2 2 よりも左右方向外側に位置する。すなわち、延出部 4 2 2 3 c は、発光基板 4 2 2 2 と前後方向に重複しない。また、延出部 4 2 2 3 c は、発光基板 4 2 2 2 の左右方向の端部を覆うように配置される（図 2 1 0 参照）。

【 2 5 9 3 】

10

20

30

40

50

延出部 4 2 2 3 c は、後端面（後端部）が、発光基板 4 2 2 2 よりも後方に位置するように、後方に延びるように形成される。具体的には、図 2 1 0 に示すように、延出部 4 2 2 3 c は、後端面（後端部）が、発光基板 4 2 2 2 の後面よりも後方に位置するように形成される。また、図 2 0 1 に示すように、延出部 4 2 2 3 c の左右方向両端部には、それぞれ被ガイド部 4 2 1 3 が固定される。延出部 4 2 2 3 c は、膨出部 4 2 2 3 d、案内部 4 2 2 3 e 及び押さえ部 4 2 2 3 f を具備する。

【 2 5 9 4 】

図 2 0 5 及び図 2 1 0 に示す膨出部 4 2 2 3 d は、延出部 4 2 2 3 c において後方に向けて膨出する部分である。膨出部 4 2 2 3 d は、第 2 の発光手段 4 2 2 2 b と左右方向に重複するように形成されている（図 2 1 0 参照）。これにより、第 2 の発光手段 4 2 2 2 b からの光が膨出部 4 2 2 3 d に照射される。また、膨出部 4 2 2 3 d には、光を反射させるカッティング（レンズカット）が施されている（不図示）。

10

【 2 5 9 5 】

図 2 0 3、図 2 0 4（a）及び図 2 0 5 に示す案内部 4 2 2 3 e は、フラットケーブル 4 2 3 0 を案内（ガイド）可能な部分である。案内部 4 2 2 3 e は、コネクタ 4 2 2 2 c に接続されるフラットケーブル 4 2 3 0 に対応する位置に形成される。本実施形態では、案内部 4 2 2 3 e は、左側の延出部 4 2 2 3 c の裏面に形成される。案内部 4 2 2 3 e は、フラットケーブル 4 2 3 0 の幅寸法に応じて形成される溝状に形成される。案内部 4 2 2 3 e は、背面視において、略 L 字形状に形成されている。より詳細には、案内部 4 2 2 3 e は、コネクタ 4 2 2 2 c が設置される位置から左方に延びる部分と、当該部分の左端部から下方に延びる部分と、により形成されている。

20

【 2 5 9 6 】

図 2 0 5 及び図 2 0 7 に示す押さえ部 4 2 2 3 f は、フラットケーブル 4 2 3 0 を前方から押さえる部分である。押さえ部 4 2 2 3 f は、左側の延出部 4 2 2 3 c の裏面から後方に向けて延びるように形成される。押さえ部 4 2 2 3 f は、板面を左右方向に向けた略板形状に形成される。押さえ部 4 2 2 3 f は、収容部 4 2 2 1 a の押さえ部 4 2 2 1 c よりも左方に形成される。

【 2 5 9 7 】

図 2 0 0 及び図 2 0 1 に示す装飾カバー部 4 2 2 4 は、第 2 の装飾部 4 2 2 0 の前部を構成する部分である。装飾カバー部 4 2 2 4 の前面には、船首を模した装飾が施されている。装飾カバー部 4 2 2 4 は、導光レンズ部 4 2 2 3 の前面を覆うように、導光レンズ部 4 2 2 3 に固定される。装飾カバー部 4 2 2 4 は、透光性を有しない材料で形成される。装飾カバー部 4 2 2 4 は、開口部 4 2 2 4 a を有する。

30

【 2 5 9 8 】

開口部 4 2 2 4 a は、装飾カバー部 4 2 2 4 を前後に貫通する部分である。開口部 4 2 2 4 a は、導光レンズ部 4 2 2 3 の被照射部 4 2 2 3 b に対応する位置に形成される。開口部 4 2 2 4 a を介して、導光レンズ部 4 2 2 3 からの光を前方に照射させることができる。

【 2 5 9 9 】

図 2 0 6 から図 2 0 9 までに示すフラットケーブル（FFC）4 2 3 0 は、発光基板 4 2 2 2 と他の基板等とを電氣的に接続する配線である。フラットケーブル 4 2 3 0 は、コネクタ 4 2 2 2 c に挿入することで、当該コネクタ 4 2 2 2 c と接続される。フラットケーブル 4 2 3 0 は、コネクタ 4 2 2 2 c への挿入方向（本実施形態では右方向）対し直角の方向（上下方向）に所定の幅を有する。フラットケーブル 4 2 3 0 は、フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 を具備する。

40

【 2 6 0 0 】

図 2 0 9 に示すフラットケーブル側接続部 4 2 3 1 は、コネクタ 4 2 2 2 c の配線接続部 4 2 2 2 d に対して接続される部分である。フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 は、フラットケーブル 4 2 3 0 の先端部を構成する。フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 は、切

50

欠部 4 2 3 1 a を有する。

【 2 6 0 1 】

切欠部 4 2 3 1 a は、コネクタ 4 2 2 2 c の切欠受部 4 2 2 2 e と係合する部分である。切欠部 4 2 3 1 a は、フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 の幅方向（上下方向）両端部において、幅方向中央側に凹むように形成される。切欠部 4 2 3 1 a が形成されたことで、フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 の先端部は、正面視において略 T 字形状に形成される（図 2 0 9（b）参照）。

【 2 6 0 2 】

図 2 0 8（b）に示すように、フラットケーブル 4 2 3 0 は、フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 をコネクタ 4 2 2 2 c の配線接続部 4 2 2 2 d に接続させた状態で、閉状態の開閉蓋 4 2 2 2 f により覆われることで、コネクタ 4 2 2 2 c（発光基板 4 2 2 2）に対して固定される。

10

【 2 6 0 3 】

以下では、図 2 0 8 及び図 2 0 9 を用いて、フラットケーブル 4 2 3 0 をコネクタ 4 2 2 2 c に固定する様子について説明する。なお、説明では、遊技機（第 2 の装飾部 4 2 2 0）の組み立て時において、裏カバー部 4 2 2 1 が組み付けられる前の状態で、フラットケーブル 4 2 3 0 の固定を行う様子を説明する。

【 2 6 0 4 】

コネクタ 4 2 2 2 c にフラットケーブル 4 2 3 0 を接続する前の状態等、コネクタ 4 2 2 2 c に対するフラットケーブル 4 2 3 0 の固定が完了していない状態では、コネクタ 4 2 2 2 c の開閉蓋 4 2 2 2 f は、開状態とされる（図 2 0 8（a）参照）。この状態で、裏カバー部 4 2 2 1 を導光レンズ部 4 2 2 3 に取り付けようとした場合には、起立した状態の開閉蓋 4 2 2 2 f の端部に裏カバー部 4 2 2 1 の凸部 4 2 2 1 b が当接する。

20

【 2 6 0 5 】

このように、本実施形態では、開閉蓋 4 2 2 2 f が開状態のまま（フラットケーブル 4 2 3 0 のコネクタ 4 2 2 2 c に対する固定が完了していないまま）では、裏カバー部 4 2 2 1 を取り付けることができないようになっている。これにより、フラットケーブル 4 2 3 0 の固定を完了せずに遊技機の組み立てを完成してしまうといった事態を防ぐことができる。

【 2 6 0 6 】

図 2 0 8（a）に示すように、開閉蓋 4 2 2 2 f を開状態とした場合には、フラットケーブル 4 2 3 0 のフラットケーブル側接続部 4 2 3 1 を、コネクタ 4 2 2 2 c の配線接続部 4 2 2 2 d に挿入し、接続することができる。

30

【 2 6 0 7 】

また、図 2 0 8（b）に示すように、フラットケーブル 4 2 3 0 のフラットケーブル側接続部 4 2 3 1 を、コネクタ 4 2 2 2 c の配線接続部 4 2 2 2 d に接続した状態で、閉状態となるように開閉蓋 4 2 2 2 f を操作することで、配線接続部 4 2 2 2 d に接続されたフラットケーブル側接続部 4 2 3 1 を固定することができる。すなわち、開閉蓋 4 2 2 2 f を閉状態とすることで、開閉蓋 4 2 2 2 f と配線接続部 4 2 2 2 d との間にフラットケーブル側接続部 4 2 3 1 を挟むようにして固定することができる。

40

【 2 6 0 8 】

図 2 0 8（b）及び図 2 0 9（a）に示すように、コネクタ 4 2 2 2 c にフラットケーブル 4 2 3 0 を接続し、開閉蓋 4 2 2 2 f を閉状態とした状態（フラットケーブル 4 2 3 0 のコネクタ 4 2 2 2 c に対する固定が完了した状態）では、開閉蓋 4 2 2 2 f が裏カバー部 4 2 2 1 に干渉しないため、裏カバー部 4 2 2 1 を導光レンズ部 4 2 2 3 に取り付けることができる。

【 2 6 0 9 】

このように、本実施形態では、コネクタ 4 2 2 2 c に対してフラットケーブル 4 2 3 0 を確実に固定（接続）した状態で裏カバー部 4 2 2 1 を組み付けることができ、フラットケーブル 4 2 3 0 の接続を確実に完了した状態で遊技機の組み立てを完成することができ

50

る。

【 2 6 1 0 】

また、図 2 0 9 (a) に示すように、裏カバー部 4 2 2 1 を組み付けた状態では、コネクタ 4 2 2 2 c 及びフラットケーブル側接続部 4 2 3 1 が、裏カバー部 4 2 2 1 の収容部 4 2 2 1 a に覆われる。この状態では、凸部 4 2 2 1 b の突出方向先端部が、コネクタ 4 2 2 2 c の開閉蓋 4 2 2 2 f に近接する（僅かに隙間を開けて対向する）。

【 2 6 1 1 】

この状態では、凸部 4 2 2 1 b により開閉蓋 4 2 2 2 f の開状態側への回動が規制される（開放操作が困難な状態となる）。これにより、コネクタ 4 2 2 2 c に対して、フラットケーブル 4 2 3 0 をより確実に固定することができる。

10

【 2 6 1 2 】

なお、上述した例では、凸部 4 2 2 1 b の突出方向先端部を、コネクタ 4 2 2 2 c の開閉蓋 4 2 2 2 f に近接させた例を示したが、上記構成に代えて、凸部 4 2 2 1 b の突出方向先端部を、コネクタ 4 2 2 2 c の開閉蓋 4 2 2 2 f に当接させるようにしてもよい。

【 2 6 1 3 】

また、図 2 0 9 (b) に示すように、フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 を配線接続部 4 2 2 2 d に接続させた状態では、フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 の切欠部 4 2 3 1 a が、配線接続部 4 2 2 2 d の切欠受部 4 2 2 2 e に係合する。これにより、例えばフラットケーブル 4 2 3 0 が挿入方向とは逆方向（左方向）に引っ張られた場合でも、フラットケーブル 4 2 3 0 がコネクタ 4 2 2 2 c から抜けることを抑制することができる。

20

【 2 6 1 4 】

また、上述のように、接続されたフラットケーブル 4 2 3 0 をコネクタ 4 2 2 2 c から取り外す際には、裏カバー部 4 2 2 1 を導光レンズ部 4 2 2 3 から取り外す（図 2 0 8 (b) 参照）。この状態では、開閉蓋 4 2 2 2 f の開状態側への回動が許容される（開放操作が容易な状態となる）ので、開閉蓋 4 2 2 2 f の開放操作を行う。これにより、開閉蓋 4 2 2 2 f によるフラットケーブル側接続部 4 2 3 1 の固定が解除される（図 2 0 8 (a) 参照）。このようにして、フラットケーブル 4 2 3 0 をコネクタ 4 2 2 2 c から取り外すことができる。

【 2 6 1 5 】

また、本実施形態では、図 2 0 5 及び図 2 0 6 に示すように、導光レンズ部 4 2 2 3 に案内部 4 2 2 3 e を設けている。案内部 4 2 2 3 e 内にフラットケーブル 4 2 3 0 を配置することで、フラットケーブル 4 2 3 0 を所定の配線方向に案内することができる。案内部 4 2 2 3 e 内にフラットケーブル 4 2 3 0 を配置した状態では、フラットケーブル 4 2 3 0 の導光レンズ部 4 2 2 3 に対する上下方向及び左右方向の動きを規制することができる。

30

【 2 6 1 6 】

また、本実施形態では、図 2 0 7 に示すように、裏カバー部 4 2 2 1 の押さえ部 4 2 2 1 c と、導光レンズ部 4 2 2 3 の押さえ部 4 2 2 3 f と、によりフラットケーブル 4 2 3 0 を前後に挟むように保持することができる。これにより、フラットケーブル 4 2 3 0 の前後方向の動きを規制することができる。また、例えばフラットケーブル 4 2 3 0 が左方向に引っ張られた場合でも、フラットケーブル 4 2 3 0 がコネクタ 4 2 2 2 c から抜けることを抑制することができる。

40

【 2 6 1 7 】

なお、本実施形態では、裏カバー部 4 2 2 1 の押さえ部 4 2 2 1 c と、導光レンズ部 4 2 2 3 の押さえ部 4 2 2 3 f と、の両方でフラットケーブル 4 2 3 0 を保持する例を示したが、このような態様に限定されない。例えば、上記押さえ部 4 2 2 1 c 及び押さえ部 4 2 2 3 f の一方のみを設けるようにしてもよい。この場合は、上記一方の押さえ部と、当該押さえ部と対向する部材（例えば基板等）と、によりフラットケーブル 4 2 3 0 を挟んで保持するようにしてもよい。

【 2 6 1 8 】

50

以下では、上述の如き第2の可動体4200の演出の態様について説明する。

【2619】

第2の可動体4200は、第2の駆動機構4210を駆動させることで、第2の装飾部4220を待機位置（図192及び図193参照）から演出位置に移動させることができる。具体的には、第2の駆動機構4210は、第2の装飾部4220を演出位置に上昇させる。

【2620】

本実施形態では、スライダ4212を上昇させることで、当該スライダ4212に接続された第2の装飾部4220を上昇させる。第2の装飾部4220の上昇に伴い、第2の装飾部4220の左右方向両側に設けられた被ガイド部4213は、ガイド部4211aの長孔に沿って移動する（図201参照）。これに伴い、第2の装飾部4220は、接続部4212aの回転軸を中心として、前方へ回転する。

10

【2621】

このように、第2の装飾部4220は、待機位置から演出位置に移動する際に、上昇すると共に、前方にせり出すように動作する。演出位置に位置した第2の装飾部4220は、概ね全体が開口10aから露出し、遊技者から視認可能となる。また、演出位置の第2の装飾部4220は、開口10aを介して前方にせり出す姿勢となる。この状態では、第2の装飾部4220は、正面視において船（戦艦）の船首部分を模した形状となる。

【2622】

また、第2の駆動機構4210は、上述した動作とは逆方向の駆動により、第2の装飾部4220を演出位置から待機位置に移動させることができる。

20

【2623】

また、第2の装飾部4220は、演出位置において、第1の発光手段4222a及び第2の発光手段4222bを用いた発光制御を行うことができる。

【2624】

図210に示すように、発光基板4222の前面に設けられた第1の発光手段4222aからの光は、導光レンズ部4223の本体部4223a（被照射部4223b）に照射され、本体部4223aを発光させる。

【2625】

また、発光基板4222の後面に設けられた第2の発光手段4222bからの光は、延出部4223cの膨出部4223dに照射され、延出部4223cを発光させる。

30

【2626】

上述の如く発光した導光レンズ部4223（本体部4223a及び延出部4223c）は、装飾カバー部4224の開口部4224aを介して、遊技者側から視認可能となる。

【2627】

本実施形態によれば、第1の発光手段4222a及び第2の発光手段4222bにより、発光基板4222と前後方向に重複する本体部4223aと、発光基板4222と前後方向に重複しない延出部4223cと、の両方を好適に発光させることができる。これにより、導光レンズ部4223の全体を、発光基板4222と前後方向に重複させなくとも、導光レンズ部4223の略全体（本体部4223a及び延出部4223c）を発光させることができる。

40

【2628】

次に、図192、図193、及び図211から図218までを用いて、第3の可動体4300について説明する。

【2629】

第3の可動体4300は、遊技盤ユニット10の上下方向中途部に位置し、第2の可動体4200の上方において動作するものである。第3の可動体4300は、遊技盤ユニット10の上下方向中途部における後部に設置される。

【2630】

第3の可動体4300は、後述する第3の装飾部4320を開口10aの上部に位置さ

50

せる待機位置（図 1 9 2 参照）と、第 3 の装飾部 4 3 2 0 を開口 1 0 a の上下方向中途部に位置させる演出位置（不図示）と、に移動させる動作を実行可能である。本実施形態では、図 1 9 2 に示すように、待機位置における第 3 の装飾部 4 3 2 0 の前方に、二点鎖線で示す装飾部（例えばロゴを表示したもの等）を設置し、待機位置における第 3 の装飾部 4 3 2 0 を遊技者から視認し難くしている。

【 2 6 3 1 】

以下では、第 3 の可動体 4 3 0 0 の構成を説明する。第 3 の可動体 4 3 0 0 は、第 3 の駆動機構 4 3 1 0 及び第 3 の装飾部 4 3 2 0 を具備する。なお、以下では、第 3 の駆動機構 4 3 1 0 については、主として待機位置の構成（図 2 1 1 参照）を説明し、第 3 の装飾部 4 3 2 0 については、主として演出位置の構成（図 2 1 2 参照）を説明する。

10

【 2 6 3 2 】

また、第 3 の可動体 4 3 0 0 も、上述した第 2 の可動体 4 2 0 0 と同様なフラットケーブル 4 2 3 0 や、フラットケーブル 4 2 3 0 が接続されるコネクタ 4 2 2 2 c を備える。以下の説明では、上記フラットケーブル 4 2 3 0 やコネクタ 4 2 2 2 c、その他第 2 の可動体 4 2 0 0 で説明したものと同様な構成については適宜説明を省略する。

【 2 6 3 3 】

図 2 1 1 に示す第 3 の駆動機構 4 3 1 0 は、第 3 の装飾部 4 3 2 0 を待機位置及び演出位置へ移動させるものである。第 3 の駆動機構 4 3 1 0 は、遊技盤ユニット 1 0 に固定される。第 3 の駆動機構 4 3 1 0 は、開口 1 0 a よりも右側に位置する部分（右部）と、開口 1 0 a よりも左側に位置する部分（左部）と、を有する。第 3 の駆動機構 4 3 1 0 は、駆動源（例えばモータ等）や、駆動源の駆動力を第 3 の装飾部 4 3 2 0 へ伝達する伝達部を備える。本実施形態では、第 3 の駆動機構 4 3 1 0 は、第 3 の装飾部 4 3 2 0 を上下方向に移動（昇降）させる。なお、第 3 の可動体 4 3 0 0 の動作の詳細な説明は後述する。

20

【 2 6 3 4 】

図 2 1 1 から図 2 1 6 までに示す第 3 の装飾部 4 3 2 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、第 3 の可動体 4 3 0 0 の駆動力により移動するものである。また、第 3 の装飾部 4 3 2 0 は、所定の発光制御（発光演出）等を実行可能である。第 3 の装飾部 4 3 2 0 は、第 3 の駆動機構 4 3 1 0 の右部と左部との間に配置される。

【 2 6 3 5 】

第 3 の装飾部 4 3 2 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。第 3 の装飾部 4 3 2 0 は、前後方向の両面（後述する装飾カバー部 4 3 2 4 及びロゴ装飾部 4 3 2 5）に装飾が施されており、軸線を左右方向に向けた回動軸回りに回動することで、前面及び後面のうち遊技者側に向く面を変更する動作を行うことができる。なお以下では、図 2 1 2 及び図 2 1 3 に示すように、装飾カバー部 4 3 2 4 が遊技者側（前方）を向いた状態の第 3 の装飾部 4 3 2 0 の構成を説明する。第 3 の装飾部 4 3 2 0 は、装飾ベース部 4 3 2 1、発光基板 4 3 2 2、導光レンズ部 4 3 2 3、装飾カバー部 4 3 2 4、ロゴ装飾部 4 3 2 5、回動ベース部 4 3 2 6、回動基板 4 3 2 7 及び回動カバー部 4 3 2 8 を具備する。

30

【 2 6 3 6 】

図 2 1 2 及び図 2 1 3 に示す装飾ベース部 4 3 2 1 は、第 3 の装飾部 4 3 2 0 の装飾に関する部材（発光基板 4 3 2 2、導光レンズ部 4 3 2 3、装飾カバー部 4 3 2 4 及びロゴ装飾部 4 3 2 5 等）が取り付けられるものである。図 2 1 3 に示すように、装飾ベース部 4 3 2 1 は、前方に開口する略箱形状に形成される。

40

【 2 6 3 7 】

図 2 1 3、図 2 1 4 (a)、図 2 1 5 及び図 2 1 6 (a) に示す発光基板 4 3 2 2 は、第 3 の装飾部 4 3 2 0 の発光制御のうち、導光レンズ部 4 3 2 3 を発光させる制御に用いられる基板である。発光基板 4 3 2 2 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成されている。発光基板 4 3 2 2 には、所定の電子部品が実装される。発光基板 4 3 2 2 の前面には、光源として光を照射する発光手段 4 3 2 2 a (L E D 等) が複数設けられる。発光手段 4 3 2 2 a は、前方に向けて光を照射する。また、発光基板 4 3 2 2 の前面には、コネクタ 4 2 2 2 c が設けられる。図 2 1 4 (a) に示すように、本実施形態では、発光基

50

板 4 3 2 2 の前面における左部に、コネクタ 4 2 2 2 c を設けた例を示している。

【 2 6 3 8 】

図 2 1 3、図 2 1 4 (b)、図 2 1 5 及び図 2 1 6 (b) に示す導光レンズ部 4 3 2 3 は、発光手段 4 3 2 2 a から照射された光を導光可能なものである。導光レンズ部 4 3 2 3 は、透光性を有する材料で形成される。導光レンズ部 4 3 2 3 は、板面を前後方向に向けた略板状に形成されている。導光レンズ部 4 3 2 3 は、装飾ベース部 4 3 2 1 に固定される。導光レンズ部 4 3 2 3 の後面には、第 2 の可動体 4 2 0 0 の導光レンズ部 4 2 2 3 (被照射部 4 2 2 3 b) と概ね同様な、光を反射させるカッティングが形成されている。

【 2 6 3 9 】

本実施形態に係る導光レンズ部 4 3 2 3 は、右側の部材 (右部)、中央側の部材 (中央部)、及び左側の部材 (左部) の三部材に分割されている。導光レンズ部 4 3 2 3 は、凸部 4 3 2 3 a を有する。また、導光レンズ部 4 3 2 3 の中央部は、コネクタ 4 2 2 2 c を前方から覆うように配置される。

【 2 6 4 0 】

図 2 1 5、図 2 1 6 (b) 及び図 2 1 7 に示す凸部 4 3 2 3 a は、発光基板 4 3 2 2 のコネクタ 4 2 2 2 c の開閉を抑制する部分である。凸部 4 3 2 3 a は、導光レンズ部 4 3 2 3 の中央部における後面から、後方に向けて突出している。凸部 4 3 2 3 a は、コネクタ 4 2 2 2 c に対応する位置に配置される。凸部 4 3 2 3 a は、コネクタ 4 2 2 2 c に対するフラットケーブル 4 2 3 0 の挿通方向に長尺な形状に形成される。凸部 4 2 2 1 b は、導光レンズ部 4 3 2 3 を組み付けた状態で、突出方向先端部が、コネクタ 4 2 2 2 c (開閉蓋 4 2 2 2 f) と近接するように形成される (図 2 1 7 参照)。

【 2 6 4 1 】

図 2 1 2 及び図 2 1 3 に示す装飾カバー部 4 3 2 4 は、第 3 の装飾部 4 3 2 0 の前部を構成する部分である。装飾カバー部 4 3 2 4 の前面には、船 (戦艦) の艦橋の下部分を模した装飾が施されている。装飾カバー部 4 3 2 4 は、導光レンズ部 4 3 2 3 の前面を覆うように、装飾ベース部 4 3 2 1 に固定される。装飾カバー部 4 3 2 4 は、透光性を有しない材料で形成される。装飾カバー部 4 3 2 4 は、開口部 4 3 2 4 a 及び揺動部 4 3 2 4 b を有する。

【 2 6 4 2 】

開口部 4 3 2 4 a は、装飾カバー部 4 3 2 4 を前後に貫通する部分である。開口部 4 3 2 4 a を介して、導光レンズ部 4 3 2 3 からの光を前方に照射させることができる。

【 2 6 4 3 】

揺動部 4 3 2 4 b は、装飾カバー部 4 3 2 4 の左右方向中央部において、上下に揺動する部分である。揺動部 4 3 2 4 b は、大砲を模した形状に形成される。揺動部 4 3 2 4 b は、装飾ベース部 4 3 2 1 に設けられた駆動源の駆動力により動作する。

【 2 6 4 4 】

図 2 1 1 及び図 2 1 2 に示すロゴ装飾部 4 3 2 5 は、第 3 の装飾部 4 3 2 0 の後部を構成する部分である。ロゴ装飾部 4 3 2 5 は、導光レンズ部 4 3 2 3 と同様、透光性を有する材料で形成される。ロゴ装飾部 4 3 2 5 の後面には、所定のロゴの装飾が施されている。ロゴ装飾部 4 3 2 5 は、装飾ベース部 4 3 2 1 に設けられた適宜の発光基板 (不図示) から照射された光により発光する。なお、図 2 1 1 では、ロゴ装飾部 4 3 2 5 を前方側に向けた例を示している。

【 2 6 4 5 】

図 2 1 2 及び図 2 1 3 に示す回動ベース部 4 3 2 6 は、装飾ベース部 4 3 2 1 を、軸線を左右方向に向けた回動軸回りに回動させるものである。回動ベース部 4 3 2 6 は、第 3 の駆動機構 4 3 1 0 の左部に取り付けられる。回動ベース部 4 3 2 6 は、駆動源 (例えばモータ等) や、駆動源の駆動力を装飾ベース部 4 3 2 1 へ伝達する伝達部を備える。

【 2 6 4 6 】

図 2 1 5 に示す回動基板 4 3 2 7 は、装飾ベース部 4 3 2 1 の回動の制御に用いられる基板である。回動基板 4 3 2 7 は、板面を概ね左右方向に向けた略板状に形成されている

10

20

30

40

50

。回動基板 4 3 2 7 は、回動ベース部 4 3 2 6 の左面に固定される。回動基板 4 3 2 7 には、所定の電子部品が実装される。回動基板 4 3 2 7 の左面には、複数のコネクタ 4 2 2 2 c が設けられる。

【 2 6 4 7 】

図 2 1 3、図 2 1 5、及び図 2 1 8 に示す回動カバー部 4 3 2 8 は、回動基板 4 3 2 7 を左方から覆うものである。回動カバー部 4 3 2 8 は、凸部 4 3 2 8 a 及び押さえ部 4 3 2 8 b を有する。

【 2 6 4 8 】

凸部 4 3 2 8 a は、回動基板 4 3 2 7 のコネクタ 4 2 2 2 c の開閉を抑制する部分である。凸部 4 3 2 8 a は、コネクタ 4 2 2 2 c に対応する位置に配置される。凸部 4 3 2 8 a は、回動カバー部 4 3 2 8 の右面から、右方に向けて突出している。凸部 4 3 2 8 a は、コネクタ 4 2 2 2 c に対するフラットケーブル 4 2 3 0 の挿通方向に長尺な形状に形成される。凸部 4 3 2 8 a は、回動カバー部 4 3 2 8 を組み付けた状態で、突出方向先端部が、コネクタ 4 2 2 2 c (開閉蓋 4 2 2 2 f) と近接するように形成される (図 2 1 8 参照) 。

【 2 6 4 9 】

押さえ部 4 3 2 8 b は、コネクタ 4 2 2 2 c に接続されたフラットケーブル 4 2 3 0 を左方から押さえる部分である。押さえ部 4 3 2 8 b は、回動カバー部 4 3 2 8 の右面から、右方に向けて延びるように形成される。図 2 1 8 に示すように、押さえ部 4 3 2 8 b は、回動カバー部 4 3 2 8 を組み付けた状態で、延出方向先端部が、回動基板 4 3 2 7 と近接するように形成される。

【 2 6 5 0 】

上述の如き第 3 の装飾部 4 3 2 0 においても、図 2 1 7 に示すように、導光レンズ部 4 3 2 3 に凸部 4 3 2 3 a を設けているので、発光基板 4 3 2 2 のコネクタ 4 2 2 2 c の開閉を規制することができ、当該コネクタ 4 2 2 2 c に対してフラットケーブル 4 2 3 0 をより確実に固定することができる。

【 2 6 5 1 】

また、図 2 1 8 に示すように、回動カバー部 4 3 2 8 に凸部 4 3 2 8 a を設けているので、回動基板 4 3 2 7 のコネクタ 4 2 2 2 c の開閉を規制することができ、当該コネクタ 4 2 2 2 c に対してフラットケーブル 4 2 3 0 をより確実に固定することができる。

【 2 6 5 2 】

また、回動カバー部 4 3 2 8 に押さえ部 4 3 2 8 b を設けているので、フラットケーブル 4 2 3 0 の左右方向の動きを規制することができる。また、例えばフラットケーブル 4 2 3 0 が引っ張られた場合でも、フラットケーブル 4 2 3 0 がコネクタ 4 2 2 2 c から抜けることを抑制することができる。

【 2 6 5 3 】

以下では、上述の如き第 3 の可動体 4 3 0 0 の演出の態様について説明する。

【 2 6 5 4 】

第 3 の可動体 4 3 0 0 は、第 3 の駆動機構 4 3 1 0 を駆動させることで、第 3 の装飾部 4 3 2 0 を待機位置 (図 1 9 2 及び図 1 9 3 参照) から演出位置に移動させることができる。具体的には、第 3 の駆動機構 4 3 1 0 は、第 3 の装飾部 4 3 2 0 を演出位置に下降させる。本実施形態では、第 3 の装飾部 4 3 2 0 が、左右方向にスライドしながら昇降するように、第 3 の駆動機構 4 3 1 0 を形成している。また、図 1 9 3 及び図 2 1 1 では、待機位置において、第 3 の装飾部 4 3 2 0 の口ゴ装飾部 4 3 2 5 を前方に向けた例を示している。

【 2 6 5 5 】

本実施形態では、第 3 の装飾部 4 3 2 0 を下降させる際に、回動ベース部 4 3 2 6 により装飾ベース部 4 3 2 1 を回動させることで、演出位置において、装飾カバー部 4 3 2 4 が前方を向くように、第 3 の装飾部 4 3 2 0 を変位させる。

【 2 6 5 6 】

10

20

30

40

50

第3の装飾部4320が演出位置に位置した状態では、第3の装飾部4320が開口10aから露出し、遊技者から視認可能となる。また、この状態では、第3の装飾部4320は、第2の装飾部4220の上方に位置する。

【2657】

また、第3の駆動機構4310及び回動ベース部4326を、上述した動作とは逆方向に駆動させることで、第3の装飾部4320を演出位置から待機位置に移動させることができる。

【2658】

第3の装飾部4320は、演出位置において、発光手段4322aを用いた発光制御を行うことができる。発光制御が実行された場合には、発光した導光レンズ部4323が、装飾カバー部4324の開口部4324aを介して、遊技者側から視認可能となる。また、第3の装飾部4320は、演出位置において、装飾カバー部4324の揺動部4324bを揺動させる制御を行うことができる。

【2659】

次に、図193、及び図219から図225までを用いて、第4の可動体4400について説明する。

【2660】

第4の可動体4400は、遊技盤ユニット10の上部に位置し、第3の装飾部4320の上方において動作するものである。第4の可動体4400は、遊技盤ユニット10の上部における後部に設置される。

【2661】

第4の可動体4400は、後述する第4の装飾部4420を、待機位置における第3の装飾部4320の後方に位置させる待機位置（図193参照）と、第4の装飾部4420を開口10aの上部に位置させる演出位置（不図示）と、に移動させる動作を実行可能である。

【2662】

以下では主として、待機位置の第4の可動体4400の構成を説明する。第4の可動体4400は、第4の駆動機構4410及び第4の装飾部4420を具備する。なお、第4の可動体4400も、上述した第2の可動体4200と同様なフラットケーブル4230や、フラットケーブル4230が接続されるコネクタ4222cを備える。以下の説明では、上記フラットケーブル4230やコネクタ4222c、その他第2の可動体4200で説明したものと同様な構成については適宜説明を省略する。

【2663】

図219に示す第4の駆動機構4410は、第4の装飾部4420を待機位置及び演出位置へ移動させるものである。第4の駆動機構4410は、遊技盤ユニット10に固定される。第4の駆動機構4410は、駆動源（例えばモータ等）や、駆動源の駆動力を第4の装飾部4420へ伝達する伝達部を備える。本実施形態では、第4の駆動機構4410は、第4の装飾部4420を上下方向に移動（昇降）させる。なお、第4の可動体4400の動作の詳細な説明は後述する。

【2664】

図220から図223までに示す第4の装飾部4420は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、第4の駆動機構4410の駆動力により移動するものである。また、第4の装飾部4420は、所定の発光制御（発光演出）等を実行可能である。第4の装飾部4420は、第4の駆動機構4410の前方に配置される。

【2665】

第4の装飾部4420は、船（戦艦）の艦橋の上部分を模した形状に形成される。第4の装飾部4420は、裏カバー部4421、発光基板4422、導光レンズ部4423及び装飾カバー部4424を具備する。

【2666】

図220、図221（a）、図222及び図223（a）に示す裏カバー部4421は

10

20

30

40

50

、第４の装飾部４４２０の後部を構成する部分である。裏カバー部４４２１は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。裏カバー部４４２１は、凸部４４２１ａ及び押さえ部４４２１ｂを具備する。

【２６６７】

図２２０、図２２１（ａ）及び図２２４に示す凸部４４２１ａは、後述する発光基板４４２２のコネクタ４２２２ｃの開閉を抑制する部分である。凸部４４２１ａは、コネクタ４２２２ｃに対応する位置に配置される。凸部４４２１ａは、裏カバー部４４２１の前面から、前方に向けて突出している。凸部４４２１ａは、コネクタ４２２２ｃに対するフラットケーブル４２３０の挿通方向に長尺な形状に形成される。凸部４４２１ａは、裏カバー部４４２１を組み付けた状態で、突出方向先端部が、コネクタ４２２２ｃ（開閉蓋４２２２ｆ）と近接するように形成される（図２２４参照）。 10

【２６６８】

押さえ部４４２１ｂは、コネクタ４２２２ｃに接続されたフラットケーブル４２３０を後方から押さえる部分である。押さえ部４４２１ｂは、裏カバー部４４２１の前面から、前方に向けて延びるように形成される。図２１８に示すように、押さえ部４４２１ｂは、裏カバー部４４２１を組み付けた状態で、延出方向先端部が、後述する発光基板４４２２と近接するように形成される。

【２６６９】

図２２０、図２２１（ｂ）、図２２２及び図２２３（ｂ）に示す発光基板４４２２は、第４の装飾部４４２０の発光制御に用いられる基板である。発光基板４４２２は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成されている。発光基板４４２２には、所定の電子部品が実装される。発光基板４４２２には、光源として光を照射するＬＥＤ等の第１の発光手段４４２２ａ及び第２の発光手段４４２２ｂが設けられる。図２２１（ｂ）に示すように、第１の発光手段４４２２ａは、発光基板４４２２の前面に複数設けられる。第１の発光手段４４２２ａは、前方に向けて光を照射する。また、図２２３（ｂ）に示すように、第２の発光手段４４２２ｂは、発光基板４４２２の後面における左右方向両端部に設けられる。第２の発光手段４４２２ｂは、左右方向外側に向けて光を照射する。また、発光基板４４２２の後面には、コネクタ４２２２ｃが設けられる。 20

【２６７０】

図２２０、図２２１（ｃ）、図２２２及び図２２３（ｃ）に示す導光レンズ部４４２３は、第１の発光手段４４２２ａ及び第２の発光手段４４２２ｂから照射された光を導光可能なものである。導光レンズ部４４２３は、透光性を有する材料で形成される。導光レンズ部４４２３は、板面を前後方向に向けた略板状に形成されている。導光レンズ部４４２３は、裏カバー部４４２１に固定される。 30

【２６７１】

導光レンズ部４４２３は、発光基板４４２２の前面を覆う（発光基板４４２２と前後方向に重複する）本体部４４２３ａと、本体部４４２３ａの左右方向両端部から延出し、発光基板４４２２の左右方向の端部を覆う延出部４４２３ｂと、を具備する。図２２５に示すように、延出部４４２３ｂの後面は、発光基板４４２２の後面よりも後方に位置する。本体部４４２３ａ及び延出部４４２３ｂには、第２の可動体４２００の導光レンズ部４２２３（本体部４２２３ａ及び延出部４２２３ｃ）と概ね同様な、光を反射させるカッティングが形成されている。 40

【２６７２】

図２１９及び図２２０に示す装飾カバー部４４２４は、第４の装飾部４４２０の前部を構成する部分である。装飾カバー部４４２４の前面には、艦橋の上部分を模した装飾が施されている。装飾カバー部４４２４は、導光レンズ部４４２３の前面を覆うように、裏カバー部４４２１に固定される。装飾カバー部４４２４は、透光性を有しない材料で形成される。装飾カバー部４４２４は、開口部４４２４ａを具備する。

【２６７３】

開口部４４２４ａは、装飾カバー部４４２４を前後に貫通する部分である。開口部４４ 50

2 4 aを介して、導光レンズ部 4 4 2 3 からの光を前方に照射させることができる。

【 2 6 7 4 】

上述の如き第 4 の装飾部 4 4 2 0 においても、図 2 2 4 に示すように、裏カバー部 4 4 2 1 に凸部 4 4 2 1 a を設けているので、発光基板 4 4 2 2 のコネクタ 4 2 2 2 c の開閉を規制することができ、当該コネクタ 4 2 2 2 c に対してフラットケーブル 4 2 3 0 をより確実に固定することができる。

【 2 6 7 5 】

以下では、上述の如き第 4 の可動体 4 4 0 0 の演出の態様について説明する。

【 2 6 7 6 】

第 4 の可動体 4 4 0 0 は、第 4 の駆動機構 4 4 1 0 を駆動させることで、第 4 の装飾部 4 4 2 0 を待機位置（図 1 9 3 参照）から演出位置に移動させることができる。具体的には、第 4 の駆動機構 4 4 1 0 は、第 4 の装飾部 4 4 2 0 を演出位置に下降させる。

【 2 6 7 7 】

第 4 の装飾部 4 4 2 0 が演出位置に位置した状態では、第 4 の装飾部 4 4 2 0 が開口 1 0 a から露出し、遊技者から視認可能となる。また、この状態では、第 4 の装飾部 4 4 2 0 は、第 3 の装飾部 4 3 2 0 の上方に位置する。

【 2 6 7 8 】

また、第 4 の駆動機構 4 4 1 0 は、上述した動作とは逆方向の駆動により、第 4 の装飾部 4 4 2 0 を演出位置から待機位置に移動させることができる。

【 2 6 7 9 】

第 4 の装飾部 4 4 2 0 は、演出位置において、第 1 の発光手段 4 4 2 2 a 及び第 2 の発光手段 4 4 2 2 b を用いた発光制御を行うことができる。

【 2 6 8 0 】

図 2 2 5 に示すように、発光基板 4 4 2 2 の前面に設けられた第 1 の発光手段 4 4 2 2 a からの光は、導光レンズ部 4 4 2 3 の本体部 4 4 2 3 a に照射され、本体部 4 4 2 3 a を発光させる。

【 2 6 8 1 】

また、発光基板 4 4 2 2 の後面に設けられた第 2 の発光手段 4 4 2 2 b からの光は、延出部 4 4 2 3 b に照射され、延出部 4 4 2 3 b を発光させる。

【 2 6 8 2 】

本実施形態によれば、発光基板 4 4 2 2 の前方側に配置される本体部 4 4 2 3 a と、発光基板 4 4 2 2 の後方側に配置される延出部 4 4 2 3 b と、の両方を好適に発光させることができる。

【 2 6 8 3 】

上記発光制御が実行された場合には、発光した導光レンズ部 4 4 2 3 が、装飾カバー部 4 4 2 4 の開口部 4 4 2 4 a を介して、遊技者側から視認可能となる。

【 2 6 8 4 】

また、本実施形態では、演出位置において、第 2 の装飾部 4 2 2 0、第 3 の装飾部 4 3 2 0 及び第 4 の装飾部 4 4 2 0 が組み合わせられ、全体として戦艦の形状となる、また、演出位置においては、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の開口 4 1 2 0 a を介して外側へ照射される光により、上記戦艦の形状となった各装飾部を間接的に照らすことができる。

【 2 6 8 5 】

以上、演出可動体 4 0 0 0（第 1 の可動体 4 1 0 0、第 2 の可動体 4 2 0 0、第 3 の可動体 4 3 0 0 及び第 4 の可動体 4 4 0 0）について説明した。なお、演出可動体 4 0 0 0 の動作の態様としては、上述した例に限定されず、種々の動作を採用可能である。

【 2 6 8 6 】

また、各装飾部（第 1 の装飾部 4 1 2 0、第 2 の装飾部 4 2 2 0、第 3 の装飾部 4 3 2 0 及び第 4 の装飾部 4 4 2 0）の形状としては、上述した例に限定されず、種々の形状を採用可能である。また、各装飾部に設けられる発光手段の数や設置箇所等は、上述した例に限定されず、種々の数、設置箇所を採用可能である。

10

20

30

40

50

【 2 6 8 7 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 2 6 8 8 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

【 2 6 8 9 】

特許文献 1 には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【 2 6 9 0 】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

10

【 2 6 9 1 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 2 6 9 2 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）が接続される配線接続部 4 2 2 2 d と、

前記配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）が前記配線接続部 4 2 2 2 d に接続された状態で、配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）を基板（発光基板 4 2 2 2 、発光基板 4 3 2 2 、回動基板 4 3 2 7 、発光基板 4 4 2 2 ）上に固定可能な配線固定手段（開閉蓋 4 2 2 2 f ）と、

20

前記配線接続部 4 2 2 2 d 及び前記配線固定手段（開閉蓋 4 2 2 2 f ）を覆うカバー（裏カバー部 4 2 2 1 、装飾ベース部 4 3 2 1 、回動カバー部 4 3 2 8 、裏カバー部 4 4 2 1 ）と、を備え、

前記配線固定手段（開閉蓋 4 2 2 2 f ）は、前記配線接続部 4 2 2 2 d に挿入された前記配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）を固定する閉鎖状態と前記配線接続部 4 2 2 2 d に挿入された前記配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）を固定しない開放状態とに動作可能な操作部材（開閉蓋 4 2 2 2 f ）を含み、

前記カバー（裏カバー部 4 2 2 1 、装飾ベース部 4 3 2 1 、回動カバー部 4 3 2 8 、裏カバー部 4 4 2 1 ）により前記配線接続部 4 2 2 2 d 及び前記配線固定手段（開閉蓋 4 2 2 2 f ）が覆われていない場合、前記閉鎖状態にある前記操作部材（開閉蓋 4 2 2 2 f ）の開放操作が容易な状態となり、前記カバー（裏カバー部 4 2 2 1 、装飾ベース部 4 3 2 1 、回動カバー部 4 3 2 8 、裏カバー部 4 4 2 1 ）により前記配線接続部 4 2 2 2 d 及び前記配線固定手段（開閉蓋 4 2 2 2 f ）が覆われている場合、前記閉鎖状態にある前記操作部材（開閉蓋 4 2 2 2 f ）の開放操作が困難な状態となるものである。

30

【 2 6 9 3 】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、カバー（裏カバー部 4 2 2 1 、装飾ベース部 4 3 2 1 、回動カバー部 4 3 2 8 、裏カバー部 4 4 2 1 ）により配線接続部 4 2 2 2 d 及び配線固定手段（開閉蓋 4 2 2 2 f ）を覆うことで、閉鎖状態にある操作部材（開閉蓋 4 2 2 2 f ）の開放操作が困難となるので、配線固定手段（開閉蓋 4 2 2 2 f ）により配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）が固定された状態が維持される。これにより、配線接続部 4 2 2 2 d に対して配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）を確実に接続することができる。このような構成としたことで、例えば可動演出を行う可動体（演出可動体 4 0 0 0 ）に接続された配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）が上記可動体から抜けて、可動演出が停止するようなことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 2 6 9 4 】

また本実施形態では、開閉蓋 4 2 2 2 f が開状態のまま（基板に対する配線の固定が完了しないまま）では、開閉蓋 4 2 2 2 f の端部にカバー（例えば裏カバー部 4 2 2 1 の凸部 4 2 2 1 b ）が当接し、カバー（裏カバー部 4 2 2 1 等）を取り付けることができないようになっている。これにより、基板（発光基板 4 2 2 2 等）に対する配線（フラットケ

50

ーブル 4 2 3 0) の固定を完了せずに遊技機の組み立てを完成してしまうといった事態を防ぐことができる。

【 2 6 9 5 】

また、前記配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）は、前記配線接続部 4 2 2 2 d への挿入方向に対し直角の方向に所定の幅を有するフラットケーブル 4 2 3 0 であり、

前記フラットケーブル 4 2 3 0 の先端側には、前記配線接続部 4 2 2 2 d に接続されるフラットケーブル側接続部 4 2 3 1 と、前記所定の幅を形成する一方の端部側及び他方の端部側に形成される切欠部 4 2 3 1 a と、が設けられ、

前記配線接続部 4 2 2 2 d には、前記操作部材（開閉蓋 4 2 2 2 f ）が前記閉鎖状態となった場合に前記切欠部 4 2 3 1 a と係合する切欠受部 4 2 2 2 e が設けられているもの

10

【 2 6 9 6 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。すなわち、フラットケーブル側接続部 4 2 3 1 の切欠部 4 2 3 1 a を、配線接続部 4 2 2 2 d の切欠受部 4 2 2 2 e に係合させることで、例えばフラットケーブル 4 2 3 0 が挿入方向とは逆方向に引っ張られた場合でも、フラットケーブル 4 2 3 0 がコネクタ 4 2 2 2 c から抜けることを抑制することができる。これにより、配線接続部 4 2 2 2 d に対して配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）が抜けて、可動体（演出可動体 4 0 0 0 ）の可動演出が停止するようなことを抑制することができ、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 6 9 7 】

20

また、前記カバー（裏カバー部 4 2 2 1 等）は、

前記配線接続部 4 2 2 2 d 及び前記配線固定手段（開閉蓋 4 2 2 2 f ）を覆う場合において、前記開放状態にある場合の前記操作部材（開閉蓋 4 2 2 2 f ）と干渉し、かつ、前記閉鎖状態にある場合の前記操作部材（開閉蓋 4 2 2 2 f ）と干渉しないように、前記操作部材（開閉蓋 4 2 2 2 f ）側に向けて突出する凸部 4 2 2 1 b を有するものである。

【 2 6 9 8 】

このような構成により、配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）をより確実に接続することができる。すなわち、凸部 4 2 2 1 b により開閉蓋 4 2 2 2 f の開放操作を規制することで、配線接続部 4 2 2 2 d に対して配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）をより確実に接続することができる。また、基板（発光基板 4 2 2 2 等）に対する配線（フラットケーブル 4 2 3 0 ）の固定を完了せずに遊技機の組み立てを完成してしまうといった事態をより確実に防ぐことができる。

30

【 2 6 9 9 】

また、本実施形態に係る遊技機は、前記フラットケーブル 4 2 3 0 が配置可能な溝状に形成されると共に、前記挿入方向を含む少なくとも 2 方向へ延びて前記フラットケーブル 4 2 3 0 を案内する案内部 4 2 2 3 e を具備するものである。

【 2 7 0 0 】

このような構成により、案内部 4 2 2 3 e 内にフラットケーブル 4 2 3 0 を配置することで、フラットケーブル 4 2 3 0 を所定の配線方向に案内することができる。また、案内部 4 2 2 3 e 内にフラットケーブル 4 2 3 0 を配置した状態では、フラットケーブル 4 2 3 0 の案内部 4 2 2 3 e （導光レンズ部 4 2 2 3 ）に対する 2 方向（上下方向及び左右方向）の動きを規制することができる。

40

【 2 7 0 1 】

また、本実施形態に係る遊技機は、前記基板（発光基板 4 2 2 2 ）を挟んだ前記カバー（裏カバー部 4 2 2 1 ）の反対側において前記基板（発光基板 4 2 2 2 ）と対向するように配置され、前記基板（発光基板 4 2 2 2 ）に設けられた発光手段 4 1 2 2 a からの光を導光可能な導光レンズ部 4 2 2 3 を具備し、前記導光レンズ部 4 2 2 3 及び前記カバー（裏カバー部 4 2 2 1 ）の一方には、前記フラットケーブル 4 2 3 0 を押さえる第 1 の押さえ部（押さえ部 4 2 2 1 c ）が設けられるものである。

【 2 7 0 2 】

50

このような構成により、第１の押さえ部（押さえ部４２２１ｃ）により、フラットケーブル４２３０を押さえることで、フラットケーブル４２３０の動きを規制することができる。

【２７０３】

また、前記導光レンズ部４２２３及び前記カバー（裏カバー部４２２１）の他方には、前記第１の押さえ部（押さえ部４２２１ｃ）から前記挿入方向にずれた位置において前記フラットケーブル４２３０を押さえる第２の押さえ部（押さえ部４２２３ｆ）が設けられるものである。

【２７０４】

このような構成により、第１の押さえ部（押さえ部４２２１ｃ）と第２の押さえ部（押さえ部４２２３ｆ）とにより、フラットケーブル４２３０を互いに反対方向から挟むように押さえることで、より効果的にフラットケーブル４２３０の動きを規制することができる。

【２７０５】

また、本実施形態に係る遊技機は、前記配線接続部４２２２ｄ、前記配線固定手段（開閉蓋４２２２ｆ）、及び前記カバー（裏カバー部４２２１）が設けられる演出可動体４０００を具備し、

前記演出可動体４０００は、第１の可動体４１００を含み、

第１の可動体４１００は、

光を照射する発光手段４１２２ａが設けられた基板（発光基板４１２２）と、

前記基板（発光基板４１２２）の一方面（前面）に対向するように配置され、前記発光手段４１２２ａからの光を導光可能な導光レンズ部４１２３と、

を具備し、

前記導光レンズ部４１２３の外周部には、前記導光レンズ部４１２３の内側に向けて凹む凹部４１２３ａが形成され、

前記発光手段４１２２ａ、前記凹部４１２３ａ内に配置され、前記導光レンズ部４１２３の内側に向けて光を照射するものである。

【２７０６】

このような構成により、第１の可動体４１００（第１の装飾部４１２０）の薄型化を図ることができる。すなわち、発光手段４１２２ａを凹部４１２３ａ内に位置させたことで、発光手段４１２２ａから側方へ照射される光により、導光レンズ部４１２３の前面を発光させることができる。これにより、発光手段４１２２ａと導光レンズ部４１２３とを近接させた場合でも、導光レンズ部４１２３が点発光することを抑制することができる。また、発光手段４１２２ａが導光レンズ部４１２３により覆われないので、発光手段４１２２ａと導光レンズ部４１２３とを近接させた場合でも、発光手段４１２２ａからの熱が籠ることを抑制することができる。このような構成としたことで、第１の可動体４１００（第１の装飾部４１２０）の薄型化を図ることができる。

【２７０７】

また、本実施形態に係る遊技機は、前記導光レンズ部４１２３を挟んだ前記基板（発光基板４１２２）の反対側において前記導光レンズ部４１２３と対向するように配置され、前記導光レンズ部４１２３からの光を透光可能な装飾レンズ部４１２４を具備し、

前記装飾レンズ部４１２４のうち、

前記導光レンズ部４１２３と対向する対向方向において前記発光手段４１２２ａと重複する部分には、前記発光手段４１２２ａからの光を透光不能な不透光部４１２４ｂが形成されるものである。

【２７０８】

このような構成により、発光手段４１２２ａが、遊技者側から見えない（発光手段４１２２ａから前方へ照射される光が、装飾レンズ部４１２４を直接透過しない）ようにすることができる。

【２７０９】

10

20

30

40

50

また、前記装飾レンズ部 4 1 2 4 は、

前記導光レンズ部 4 1 2 3 の外周部を覆い、前記導光レンズ部 4 1 2 3 の外周部からの光を透光可能な側壁部 4 1 2 4 c を有するものである。

【 2 7 1 0 】

このような構成により、導光レンズ部 4 1 2 3 の外周部からの光を、装飾レンズ部 4 1 2 4 の側壁部 4 1 2 4 c に透過させることができる。

【 2 7 1 1 】

また、前記側壁部 4 1 2 4 c には、前記導光レンズ部 4 1 2 3 からの光が透過することなく、当該装飾レンズ部 4 1 2 4 の外側に照射可能な開口 4 1 2 0 a が形成されているものである。

10

【 2 7 1 2 】

このような構成により、導光レンズ部 4 1 2 3 の外周部からの光を、開口 4 1 2 0 a を介して第 1 の装飾部 4 1 2 0 の外側へ照射することができる。これにより、第 1 の装飾部 4 1 2 0 の外側に位置する他の部材を間接的に照らすことができる。

【 2 7 1 3 】

また、本実施形態に係る遊技機は、前記配線接続部 4 2 2 2 d、前記配線固定手段（開閉蓋 4 2 2 2 f）、及び前記カバー（裏カバー部 4 2 2 1）が設けられる演出可動体 4 0 0 0 を具備し、

前記演出可動体 4 0 0 0 は、第 2 の可動体 4 2 0 0 を含み、

第 2 の可動体 4 2 0 0 は、

20

光を照射する発光手段が設けられた基板（発光基板 4 2 2 2）と、

前記基板（発光基板 4 2 2 2）の一方面（前面）に対向するように配置され、前記発光手段からの光を導光可能な導光レンズ部 4 2 2 3 と、

を具備し、

前記発光手段は、

前記導光レンズ部 4 2 2 3 と対向する対向方向のうち一方向に向けて光を照射する第 1 の発光手段 4 2 2 2 a と、

前記対向方向と直交する前記基板（発光基板 4 2 2 2）の外方向に向けて光を照射する第 2 の発光手段 4 2 2 2 b と、

を具備し、

30

前記導光レンズ部 4 2 2 3 は、

前記基板（発光基板 4 2 2 2）の一方面（前面）に対向するように配置され、前記第 1 の発光手段 4 2 2 2 a からの光を導光する本体部 4 2 2 3 a と、

前記本体部 4 2 2 3 a と接続されると共に、前記基板（発光基板 4 2 2 2）の外方向において前記基板（発光基板 4 2 2 2）の外周部の少なくとも一部を覆うように配置され、前記第 2 の発光手段 4 2 2 2 b からの光を導光する外側部（延出部 4 2 2 3 c）と、

を具備するものである。

【 2 7 1 4 】

このような構成により、導光レンズ部 4 2 2 3 の略全体を好適に発光させることができる。すなわち、基板（発光基板 4 2 2 2）の一方面（前面）を覆う（発光基板 4 2 2 2 と前後方向に重複する）本体部 4 2 2 3 a と、基板（発光基板 4 2 2 2）の外周部の少なくとも一部を覆う（発光基板 4 2 2 2 と前後方向に重複しない）外側部（延出部 4 2 2 3 c）と、の両方を好適に発光させることができる。これにより、導光レンズ部 4 2 2 3 の略全体を基板（発光基板 4 2 2 2）と前後方向に重複させなくとも、導光レンズ部 4 2 2 3 の略全体を発光させることができる。

40

【 2 7 1 5 】

また、前記外側部（延出部 4 2 2 3 c）は、

前記基板（発光基板 4 2 2 2）の外方向において前記基板（発光基板 4 2 2 2）の外周部の少なくとも一部を覆うように前記対向方向のうち他方向に向けて膨出し、前記第 2 の発光手段 4 2 2 2 b と前記基板（発光基板 4 2 2 2）の外方向に重複する膨出部 4 2 2 3

50

dを具備するものである。

【2716】

このような構成により、膨出部4223dを設けたことで、第2の発光手段4222bからの光を延出部4223cにより好適に照射することができる。

【2717】

なお、フラットケーブル4230は、配線の一形態である。

また、開閉蓋4222fは、配線固定手段、操作部材の一形態である。

また、裏カバー部4221、装飾ベース部4321、回動カバー部4328、裏カバー部4421は、カバーの一形態である。

また、発光基板4122、発光基板4222は、基板の一形態である。

10

また、延出部4223cは、外側部の一形態である。

【2718】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【2719】

例えば、上述した演出可動体4000のうちの一の可動体の構成は、他の可動体にも適用可能である。例えば、上述した第2の可動体4200のコネクタ4222cや凸部4221b、押さえ部4221c等を、第1の可動体4100に設けるようにしてもよい。

【2720】

また、本実施形態では、第2の可動体4200、第3の可動体4300及び第4の可動体4400に、コネクタ4222cや凸部（凸部4221b等）、押さえ部（押さえ部4221c等）を設けた例を示したが、上記可動体の全てにコネクタ4222cや凸部等を設けなくてもよい。例えば、第2の可動体4200のみにコネクタ4222cや凸部4221b、押さえ部4221cを設けるようにしてもよい。

20

【2721】

また、本実施形態では、基板（発光基板4222等）を覆う部材（裏カバー部4221等）に、凸部（凸部4221b等）や押さえ部（押さえ部4221c等）を設けた例を示したが、このような態様に限定されない。例えば、上述のような基板を覆う部材を利用せず、別途用意した部材に凸部（凸部4221b等）や押さえ部（押さえ部4221c等）を設けるようにしてもよい。

30

【2722】

以下では、本発明の第7実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【2723】

第7実施形態に係るパチンコ遊技機は、パチンコ遊技機の外部の島設備（不図示）からの遊技球の供給や、島設備への遊技球の排出等が行われるもの（島循環式）ではなく、封入された遊技球を、パチンコ遊技機内で循環させて遊技を行う封入式の遊技機である点で、第1～第6実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。

【2724】

以下では、図226から図228までを用いて、第7実施形態に係るパチンコ遊技機の全体構成について説明する。

40

【2725】

第7実施形態に係るパチンコ遊技機では、遊技者が遊技球に触れることなく遊技を行う構成（スマートパチンコ）を採用している。本実施形態に係るパチンコ遊技機は、遊技機に関する情報（例えば遊技機設置情報や遊技機性能情報等）を、外部のサーバーへアップロードする機能を有する。

【2726】

本実施形態に係るパチンコ遊技機では、ガラスドア4（前扉）の一部を封入式のパチンコ遊技機に対応した仕様に変更している。具体的には、封入式のパチンコ遊技機では、遊

50

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 5 1 や下皿 5 2 (図 1 を参照) は使用されない。そこで、本実施形態に係るパチンコ遊技機では、図 2 2 6 に示すように、上皿 5 1 に代えて、操作部 5 1 a を設けている。操作部 5 1 a には、遊技者の持ち球の数を表示可能な表示体 5 1 b や、遊技球を抜く (清算) 操作のためのスイッチ 5 1 c 等が設けられる。また、本実施形態に係るパチンコ遊技機では、下皿 5 2 に代えて、遊技者の物品を載置可能な載置部 5 2 c を設けている。なお、上記操作部 5 1 a や載置部 5 2 c を設ける態様に代えて、上皿 5 1 や下皿 5 2 を閉塞するカバーを設けるようにしてもよい。

【 2 7 2 7 】

また、封入式のパチンコ遊技機では、遊技球が島設備から供給されないため、島設備から供給された遊技球を払い出すための払出ユニット 8 (図 2 を参照) は使用されない。そこで、本実施形態に係るパチンコ遊技機では、図 2 2 7 に示すように、ベースドア 3 の後面側に設けられた払出ユニット 8 の貯留タンク 8 0 のうち、遊技球が供給される開口部を貯留タンクカバー 8 0 a で閉塞している。また、本実施形態に係るパチンコ遊技機では、払出ユニット 8 の払出装 (例えば賞球カセット) を取り外し、賞球カセットの取付部に、賞球カセットカバー 5 0 0 1 を設けている。

10

【 2 7 2 8 】

上記各カバー (貯留タンクカバー 8 0 a 及び賞球カセットカバー 5 0 0 1) は、容易に着脱可能である。上記各カバーを設けることで、遊技機の内部への異物の混入を防ぐことができる。

20

【 2 7 2 9 】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機では、図 2 2 8 に示すように、ベースドア 3 の下部において、遊技球の払い出しに関する基板 (例えば賞球制御基板) に代えて、遊技者の持ち球を管理するための持ち球管理基板 5 0 0 2 が設けられる。

【 2 7 3 0 】

上述のように、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、封入式のパチンコ遊技機では使用されない払出ユニット 8 等が取り付けられた機体に、適宜変更を加えて封入式に対応した仕様になっている。上記構成によれば、島循環式のパチンコ遊技機と共通の部材 (ベースドア 3 等) を用いて、封入式のパチンコ遊技機を形成することができる。また、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、上記各カバーを設けたことで、遊技機を裏側から見た際に当該遊技機が封入式のパチンコ遊技機であることを容易に認識することができる。これにより、封入式と島循環式とのパチンコ遊技機が混在する場合でも両者を容易に見分けることができ、部品運用が容易となる。

30

【 2 7 3 1 】

本実施形態に係るパチンコ遊技機は、封入された遊技球の循環を可能とする球流路ユニット 5 0 0 0 を有する。以下では、図 2 2 8 から図 2 4 6 までを用いて、球流路ユニット 5 0 0 0 について説明する。

【 2 7 3 2 】

球流路ユニット 5 0 0 0 は、発射装置 6 により発射された遊技球を回収すると共に、遊技球を一旦貯留し、再び発射装置 6 へ供給するものである。本実施形態に係るパチンコ遊技機では、球流路ユニット 5 0 0 0 を動作させることで、パチンコ遊技機内での遊技球の循環を行う。球流路ユニット 5 0 0 0 の動作の制御は、例えば持ち球管理基板 5 0 0 2 等により実行される。なお、球流路ユニット 5 0 0 0 の動作を制御するものとしては、持ち球管理基板 5 0 0 2 に限定されず、種々の基板 (制御部) を採用可能である。

40

【 2 7 3 3 】

本実施形態では、発射装置 6 をベースドア 3 の左下部に設けている (図 2 2 8 を参照) 。発射装置 6 によって遊技盤ユニット 1 0 の遊技領域 1 0 5 (図 4 等を参照) に向けて発射された遊技球は、遊技領域 1 0 5 の左側領域 1 0 6 又は右側領域 1 0 7 を流下する。上記遊技領域 1 0 5 を流下した遊技球は、入賞口やアウト口等を通じた後、球流路ユニット 5 0 0 0 により回収される。また、発射装置 6 によって発射された遊技球のうち、発射

50

力の不足等により遊技領域 1 0 5 に到達しなかったファール球（戻り球）は、ファール球流路（不図示）を通過して、球流路ユニット 5 0 0 0 により回収される。

【 2 7 3 4 】

図 2 2 8 に示すように、球流路ユニット 5 0 0 0 は、ベースドア 3 の下部の前面側に設けられる。球流路ユニット 5 0 0 0 は、回収樋 5 0 1 0、ファール球通路 5 0 2 0、循環通路 5 1 0 0、揚上装置 5 2 0 0 及び減算装置 5 3 0 0 を具備する。

【 2 7 3 5 】

図 2 2 9、図 2 3 0 及び図 2 3 4 に示す回収樋 5 0 1 0 は、遊技領域 1 0 5 を流下した遊技球等を回収するものである。回収樋 5 0 1 0 は、遊技領域 1 0 5 の下方に配置される。回収樋 5 0 1 0 は、本体部 5 0 1 1、カバー部 5 0 1 2、回収用開口 5 0 1 3、接続部 5 0 1 4 及びタクト部 5 0 1 5 を具備する。

10

【 2 7 3 6 】

図 2 3 0 及び図 2 3 4 に示す本体部 5 0 1 1 は、遊技領域 1 0 5 からの遊技球を受ける部分である。本体部 5 0 1 1 は、左右方向に長尺な形状に形成される。以下では、本体部 5 0 1 1 の右側の部分を右部 5 0 1 1 a、左側の部分を左部 5 0 1 1 b、右部 5 0 1 1 a 及び左部 5 0 1 1 b の間の部分を中央部 5 0 1 1 c と称する。

【 2 7 3 7 】

右部 5 0 1 1 a 及び左部 5 0 1 1 b は、中央部 5 0 1 1 c 側へ遊技球を転動可能なように傾斜している。図例では、左部 5 0 1 1 b を右部 5 0 1 1 a よりも長く形成した例を示している。また、中央部 5 0 1 1 c には、本体部 5 0 1 1 を転動する遊技球を後方側へ通過させるための通過口 5 0 1 1 d が形成されている。また本実施形態では、図 2 3 4 に示すように、中央部 5 0 1 1 c の底部に、遊技球の静電気を除去可能な静電気除去部 5 0 1 1 e を設けている。静電気除去部 5 0 1 1 e は、金属製の板により形成される。

20

【 2 7 3 8 】

カバー部 5 0 1 2 は、本体部 5 0 1 1 の前側を覆う部分である。カバー部 5 0 1 2 は、本体部 5 0 1 1 と共に、左右方向に延びる遊技球の通路を構成する。

【 2 7 3 9 】

回収用開口 5 0 1 3 は、本体部 5 0 1 1 に落下した異物（例えば折れた釘等）を回収するための開口である。回収用開口 5 0 1 3 は、本体部 5 0 1 1 を上下に貫通するように形成される。図例では、回収用開口 5 0 1 3 を遊技球の転動方向（左右方向）に沿って延びる長孔形状に形成している。回収用開口 5 0 1 3 の幅寸法（前後寸法）は、遊技球の直径寸法（外径）よりも小さく形成されている。このため、回収用開口 5 0 1 3 は、遊技球については落下させず（本体部 5 0 1 1 上を転動させ）、異物については下方に落下させることができる。回収用開口 5 0 1 3 を介して落下した異物は、回収樋 5 0 1 0 の下方に形成された異物貯留部（不図示）に貯留される。このような回収用開口 5 0 1 3 を設けることで、球流路ユニット 5 0 0 0 への異物の進入を未然に防ぐことができる。特に、後述する揚上装置 5 2 0 0 の球送りスパイラル 5 2 4 0 等の揚上機構の破損を未然に防ぐことができる。

30

【 2 7 4 0 】

本実施形態では、図 2 3 4 に示すように、本体部 5 0 1 1 の左部 5 0 1 1 b に回収用開口 5 0 1 3 を形成した例を示している。なお、回収用開口 5 0 1 3 を形成する位置は、上述した例に限定されず、本体部 5 0 1 1 の任意の位置を採用可能である。

40

【 2 7 4 1 】

図 2 3 0 及び図 2 3 4 に示す接続部 5 0 1 4 は、回収樋 5 0 1 0 と、後述する循環通路 5 1 0 0 と、を接続する部分である。接続部 5 0 1 4 は、本体部 5 0 1 1 の中央部 5 0 1 1 c の後部に設けられている。接続部 5 0 1 4 は、通過口 5 0 1 1 d を通過した遊技球を循環通路 5 1 0 0 へ案内する通路を構成する。接続部 5 0 1 4 の下流側の部分には、接続部 5 0 1 4 の内部を右側の通路と左側の通路とに仕切る壁が形成されている。すなわち、接続部 5 0 1 4 の下流側の部分には、それぞれ遊技球を流下させる 2 列の通路が形成されている。なお、接続部 5 0 1 4 の上流側の部分には、上述のような壁は形成されていない

50

。

【 2 7 4 2 】

図 2 3 0 及び図 2 3 4 に示すタクト部 5 0 1 5 は、接続部 5 0 1 4 の上流側の部分を左右に仕切るものである。タクト部 5 0 1 5 は、カバー部 5 0 1 2 に形成された差込口に対して、抜き差し可能に形成される（図 2 3 0 を参照）。接続部 5 0 1 4 において遊技球が詰まった場合、タクト部 5 0 1 5 を抜き差しすることで、遊技球の詰まりを解消することができる。

【 2 7 4 3 】

また、図 2 3 4 に示すように、タクト部 5 0 1 5 を差し込んだ状態では、接続部 5 0 1 4 の上流側の部分は、右側の通路と左側の通路とに仕切られる。この状態では、本体部 5 0 1 1 の右部 5 0 1 1 a を転動した遊技球は、接続部 5 0 1 4 の右側の通路を通過し、本体部 5 0 1 1 の左部 5 0 1 1 b を転動した遊技球は、接続部 5 0 1 4 の左側の通路を通過する。

10

【 2 7 4 4 】

図 2 3 0 及び図 2 3 4 に示すファール球通路 5 0 2 0 は、ファール球流路（不図示）を通過した遊技球を回収するものである。ファール球通路 5 0 2 0 は、回収樋 5 0 1 0 の後方に配置される。ファール球通路 5 0 2 0 は、循環通路 5 1 0 0 へ遊技球を転動可能なように傾斜している。ファール球通路 5 0 2 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。ファール球通路 5 0 2 0 は、左側端部（上流側端部）がファール球流路に接続され、右側端部（下流側端部）が循環通路 5 1 0 0 に接続される。ファール球通路 5 0 2 0 には、ファール球通路 5 0 2 0 を通過する遊技球を検出する検出部 5 0 2 1 が設けられている（図 2 3 0 を参照）。

20

【 2 7 4 5 】

図 2 3 0 から図 2 3 7 までに示す循環通路 5 1 0 0 は、回収樋 5 0 1 0 及びファール球通路 5 0 2 0 を通過した遊技球を、後述する揚上装置 5 2 0 0 へ誘導可能なものである。循環通路 5 1 0 0 は、回収樋 5 0 1 0 及びファール球通路 5 0 2 0 の後方に設置される。循環通路 5 1 0 0 は、ベース部 5 1 1 0、カバー部 5 1 2 0、接続通路 5 1 3 0、上流側通路 5 1 4 0、下流側通路 5 1 5 0、振動モータ 5 1 6 0、排出機構 5 1 7 0 及び不要球通路 5 1 8 0 を具備する。

【 2 7 4 6 】

30

図 2 3 1 及び図 2 3 2 に示すベース部 5 1 1 0 は、循環通路 5 1 0 0 の下部を構成する部分である。ベース部 5 1 1 0 は、上方に開口する略箱形状に形成される。ベース部 5 1 1 0 には、循環通路 5 1 0 0 の内部を構成する各部（接続通路 5 1 3 0 等）が取り付けられる。ベース部 5 1 1 0 の右部には、後述する排出機構 5 1 7 0 により遊技球が排出される排出開口部 5 1 1 1 が形成されている。また、排出開口部 5 1 1 1 の上方には、後述する不要球通路 5 1 8 0 により不要球が排出される不要球開口 5 1 1 2 が形成されている（図 2 3 2 及び図 2 3 5 を参照）。

【 2 7 4 7 】

図 2 3 1 及び図 2 3 3 に示すカバー部 5 1 2 0 は、循環通路 5 1 0 0 の上部を構成する部分である。カバー部 5 1 2 0 は、ベース部 5 1 1 0 の上方の開口を閉塞する。

40

【 2 7 4 8 】

図 2 3 3 及び図 2 3 4 に示す接続通路 5 1 3 0 は、接続部 5 0 1 4 及びファール球通路 5 0 2 0 の下流側端部と接続されるものである。接続通路 5 1 3 0 は、第 1 通路 5 1 3 1 及び第 2 通路 5 1 3 2 を具備する。

【 2 7 4 9 】

第 1 通路 5 1 3 1 は、接続部 5 0 1 4 の下流側端部と接続される部分である。第 1 通路 5 1 3 1 には、接続部 5 0 1 4 に対応した 2 列の通路が形成されている。第 1 通路 5 1 3 1 には、接続部 5 0 1 4 から後方に転動する遊技球の向きを左方に变化させるカーブが形成されている。

【 2 7 5 0 】

50

第 2 通路 5 1 3 2 は、ファール球通路 5 0 2 0 の下流側端部と接続される部分である。
第 2 通路 5 1 3 2 は、斜め左後方に延びるように形成される。

【 2 7 5 1 】

上流側通路 5 1 4 0 は、接続通路 5 1 3 0 からの遊技球が転動する部分である。上流側通路 5 1 4 0 は、下流側通路 5 1 5 0 側へ遊技球を転動可能なように傾斜している。上流側通路 5 1 4 0 は、左右方向に延びる通路を形成する。上流側通路 5 1 4 0 の下流側の端部には、左方に転動する遊技球の向きを後方に変化させるカーブが形成されている。上流側通路 5 1 4 0 は、遊技球を並列で（2 列で）転動可能な幅寸法に形成される。上流側通路 5 1 4 0 は、検出部 5 1 4 1、遊技球選別手段 5 1 4 2、合流部 5 1 4 3 及び壁部 5 1 4 4 を具備する。

10

【 2 7 5 2 】

検出部 5 1 4 1 は、接続通路 5 1 3 0 の第 1 通路 5 1 3 1 からの遊技球の通過を検出するものである。検出部 5 1 4 1 は、上流側通路 5 1 4 0 の上流側端部に設けられる。また、検出部 5 1 4 1 は、第 1 通路 5 1 3 1 に対応するように、上流側通路 5 1 4 0 の幅方向（前後方向）に沿って一対（2 列状に）配置される。このように、検出部 5 1 4 1 を 2 列状に設けたことで、球詰まりを防止することができる。

【 2 7 5 3 】

図 2 3 4 に示す遊技球選別手段 5 1 4 2 は、上流側通路 5 1 4 0 を転動する遊技球が、所定の直径寸法を有しているか否かを選別可能なものである。遊技球選別手段 5 1 4 2 は、上流側通路 5 1 4 0 を上下方向に貫通する開口を有する。図例では、上記開口を遊技球の転動方向（左右方向）に沿って延びる長孔形状に形成している。上記開口の幅寸法（前後寸法）は、予め定められた遊技球の直径寸法（外径）よりも小さく形成されている。このため、予め定められた所定の直径寸法を有する遊技球は、遊技球選別手段 5 1 4 2 上を通過（転動）可能である。一方、所定の直径寸法未満の不正球（小球）は、遊技球選別手段 5 1 4 2 の開口を介して下方に落下する。なお、上記開口を介して、循環通路 5 1 0 0 に流入した異物の排除も行うことができる。本実施形態では、遊技球選別手段 5 1 4 2 を金属製の板により形成している。これによれば、遊技球選別手段 5 1 4 2 を、遊技球の静電気を除去可能な静電気除去部と兼用することができる。

20

【 2 7 5 4 】

遊技球選別手段 5 1 4 2 は、上流側通路 5 1 4 0 の上流側部分に配置される。具体的には、遊技球選別手段 5 1 4 2 は、2 列状に配置された検出部 5 1 4 1 のうち、後方側の検出部 5 1 4 1 の下流側に配置されている。上述のように配置された遊技球選別手段 5 1 4 2 には、本体部 5 0 1 1 の右部 5 0 1 1 a を転動した遊技球が、接続部 5 0 1 4 のうち右側の通路、及び接続通路 5 1 3 0 のうち後方側の第 1 通路 5 1 3 1 を介して供給される。

30

【 2 7 5 5 】

遊技球選別手段 5 1 4 2 を用いることで、遊技球の直径寸法（遊技機に封入された遊技球が所定の直径寸法を有しているかの否か）の検査を行うことができる。遊技球の直径寸法の検査を行う作業者は、タクト部 5 0 1 5 を回収樋 5 0 1 0 に差し込んだ状態で、右側領域 1 0 7 を流下するように遊技球を発射する（右打ちを行う）ことで、本体部 5 0 1 1 の右部 5 0 1 1 a に遊技球を転動させて、遊技球選別手段 5 1 4 2 に遊技球を供給することができる。これにより、小球を用いたゴトを防止するための検査を容易に行うことができる。

40

【 2 7 5 6 】

合流部 5 1 4 3 は、接続通路 5 1 3 0 の第 2 通路 5 1 3 2 からの遊技球が合流する部分である。すなわち、合流部 5 1 4 3 において、回収樋 5 0 1 0 を通過した遊技球と、ファール球通路 5 0 2 0 を通過した遊技球と、が合流する。合流部 5 1 4 3 は、遊技球選別手段 5 1 4 2 の下流側に配置される。

【 2 7 5 7 】

図 2 3 4 及び図 2 3 5 に示す壁部 5 1 4 4 は、合流部 5 1 4 3 の幅寸法両側の壁を形成するものである。壁部 5 1 4 4 は、ガラスドア（前扉）4 の開閉に伴い、壁の高さが比較

50

的高くなる（遊技球を壁部 5 1 4 4 に沿って下流側へ案内可能な程度の高さとなる位置）「出現位置」と、壁の高さが比較的低くなる（遊技球が壁部 5 1 4 4 を乗り越えて下方へ脱落可能な程度の高さとなる位置）「待機位置」と、に変位可能に形成される。壁部 5 1 4 4 は、ガラスドア 4 を閉塞した状態では出現位置に位置し、ガラスドア 4 を開放した状態では待機位置に位置する。上記壁部 5 1 4 4 の変位は、ガラスドア 4 の開閉に伴って行われる壁部操作ボタン（不図示）の操作により、適宜の動作機構（不図示）を動作させることで実行される。なお、図 2 3 5 に示す例では、出現位置の壁部 5 1 4 4 を示している。

【 2 7 5 8 】

壁部 5 1 4 4 を出現位置に位置させた状態では、上流側通路 5 1 4 0 に比較的多くの球を貯留することができる。この状態で、壁部 5 1 4 4 を待機位置に位置させた場合には、壁部 5 1 4 4 から遊技球が溢れ、下方（後述する不要球通路 5 1 8 0 側）へ落下する。

【 2 7 5 9 】

図 2 3 2、並びに図 2 3 4 から図 2 3 7 までに示す下流側通路 5 1 5 0 は、上流側通路 5 1 4 0 からの遊技球が転動する部分である。下流側通路 5 1 5 0 は、揚上装置 5 2 0 0 側へ遊技球を転動可能なように傾斜している。下流側通路 5 1 5 0 は、概ね左右方向に延びる通路を形成する。下流側通路 5 1 5 0 の下流側の端部には、右方に転動する遊技球の向きを前方に変化させるカーブが形成されている。下流側通路 5 1 5 0 は、変換部 5 1 5 1、整流部 5 1 5 2、通過口 5 1 5 3 及び排出口 5 1 5 4 を具備する。

【 2 7 6 0 】

図 2 3 2、図 2 3 4 及び図 2 3 6 に示す変換部 5 1 5 1 は、並列して転動する遊技球を、1 列に変換する部分である。変換部 5 1 5 1 は、下流側通路 5 1 5 0 の底面の幅寸法を、下流側に向かうに従い徐々に狭めることで形成される。

【 2 7 6 1 】

図 2 3 2 に示す整流部 5 1 5 2 は、下流側通路 5 1 5 0 の下流側において、遊技球の高さ位置を整列させる部分である。整流部 5 1 5 2 は、下流側通路 5 1 5 0 の下流側部分を上方から覆うように設けられる。下流側通路 5 1 5 0 の下流側において、盛り上がるように積み重なった複数の遊技球は、整流部 5 1 5 2 に当接することで高さが概ね一定になるように（すなわち、全ての遊技球が下流側通路 5 1 5 0 の底面を直接転動するように）ならされる。これにより、遊技球の高さ位置を整列することができる。

【 2 7 6 2 】

図 2 3 2 に示す通過口 5 1 5 3 は、揚上装置 5 2 0 0 へ誘導される遊技球が通過する部分である。通過口 5 1 5 3 は、下流側通路 5 1 5 0 の下流側端部において、前方に開口するように形成される。通過口 5 1 5 3 には、下流側通路 5 1 5 0 の下流側端部の遊技球を検出する検出部（不図示）が設けられている。

【 2 7 6 3 】

図 2 3 2 及び図 2 3 6 に示す排出口 5 1 5 4 は、球流路ユニット 5 0 0 0 の外部に排出される遊技球が通過する部分である。排出口 5 1 5 4 は、下流側通路 5 1 5 0 のうち、通過口 5 1 5 3 の上流側に形成される。排出口 5 1 5 4 は、右方に開口するように形成される。排出口 5 1 5 4 は、後述する排出扉 5 1 7 3 により開閉される。排出口 5 1 5 4 は、開放されている状態では、ベース部 5 1 1 0 の排出開口部 5 1 1 1 と連通する。

【 2 7 6 4 】

図 2 3 6 に示す振動モータ 5 1 6 0 は、下流側通路 5 1 5 0 を振動させることで、下流側通路 5 1 5 0 における球詰まりを解消するものである。振動モータ 5 1 6 0 は、下流側通路 5 1 5 0 のうち、変換部 5 1 5 1 の近傍に設けられる。

【 2 7 6 5 】

持ち球管理基板 5 0 0 2 は、通過口 5 1 5 3 に設けられた検出部による遊技球の検出が所定時間行われなかった場合、球詰まりが発生していると判断し振動モータ 5 1 6 0 を動作させる。また、持ち球管理基板 5 0 0 2 は、上記検出部による遊技球の検出が再度行われた場合、球詰まりが解消したと判断し振動モータ 5 1 6 0 の動作を停止する。

【 2 7 6 6 】

本実施形態では、遊技球が詰まり易いと考えられる下流側通路 5 1 5 0 の変換部 5 1 5 1 の近傍に振動モータ 5 1 6 0 を設けたことで、循環通路 5 1 0 0 の球詰まりを効果的に抑制することができる。また、循環通路 5 1 0 0 においては、上述したように球詰まりが発生し易い下流側通路 5 1 5 0 ではなく、上流側通路 5 1 4 0 に合流部 5 1 4 3 を設けている。これにより、ファール球通路 5 0 2 0 を合流させる際の球詰まりの発生を抑制することができる。

【 2 7 6 7 】

図 2 3 6 及び図 2 3 7 に示す排出機構 5 1 7 0 は、作業者の手動による操作に伴い、排出口 5 1 5 4 を介した遊技球の排出を行う部分である。排出機構 5 1 7 0 は、下流側通路 5 1 5 0 の下流側部分に設けられる。排出機構 5 1 7 0 は、レバー 5 1 7 1、スライド部 5 1 7 2、排出扉 5 1 7 3、アーム部 5 1 7 4 及び誘導部 5 1 7 5 を具備する。

10

【 2 7 6 8 】

図 2 3 7 に示すレバー 5 1 7 1 は、排出機構 5 1 7 0 の操作に用いられる部分である。レバー 5 1 7 1 は、カバー部 5 1 2 0 の前方において操作可能なように配置される。レバー 5 1 7 1 は、軸線を上下方向に向けた揺動軸回りに揺動可能である。

【 2 7 6 9 】

スライド部 5 1 7 2 は、レバー 5 1 7 1 の操作に伴い、下流側通路 5 1 5 0 に対して左右方向にスライド可能に設けられる部分である。

【 2 7 7 0 】

排出扉 5 1 7 3 は、スライド部 5 1 7 2 の移動に伴い、排出口 5 1 5 4 を開閉する部分である。排出扉 5 1 7 3 は、スライド部 5 1 7 2 に対して、軸線を前後方向に向けた回動軸回りに回動可能である。排出扉 5 1 7 3 は、スライド部 5 1 7 2 を右方に位置させた状態では排出口 5 1 5 4 を閉塞し（図 2 3 7 (a) を参照）、スライド部 5 1 7 2 を左方に位置させた状態では排出口 5 1 5 4 を開放する（図 2 3 7 (b) を参照）。

20

【 2 7 7 1 】

アーム部 5 1 7 4 は、スライド部 5 1 7 2 の動作を、後述する誘導部 5 1 7 5 に伝達する部分である。アーム部 5 1 7 4 は、スライド部 5 1 7 2 に対して、軸線を前後方向に向けた回動軸回りに回動可能である。

【 2 7 7 2 】

誘導部 5 1 7 5 は、下流側通路 5 1 5 0 を転動する遊技球を、排出口 5 1 5 4 へ誘導する部分である。誘導部 5 1 7 5 は、アーム部 5 1 7 4 を介したスライド部 5 1 7 2 の動作に伴い、スライド部 5 1 7 2 に対して、軸線を上下方向に向けた回動軸回りに回動する。

30

【 2 7 7 3 】

図 2 3 7 (a) に示すように、スライド部 5 1 7 2 が右方に位置し、排出扉 5 1 7 3 が排出口 5 1 5 4 を閉塞している状態では、誘導部 5 1 7 5 は、下流側通路 5 1 5 0 の外側に位置する。この状態では、下流側通路 5 1 5 0 を転動する遊技球は、通過口 5 1 5 3 を介して揚上装置 5 2 0 0 へ誘導される（図 2 3 2 を参照）。一方、図 2 3 7 (b) に示すように、スライド部 5 1 7 2 を左方に位置させ、排出口 5 1 5 4 を開放させた状態では、誘導部 5 1 7 5 は、下流側通路 5 1 5 0 の内側に位置し、通過口 5 1 5 3 側への遊技球の移動を規制する。この状態では、下流側通路 5 1 5 0 を転動する遊技球は、誘導部 5 1 7 5 により排出口 5 1 5 4 側へ誘導される（図 2 3 2 を参照）。これにより、排出開口部 5 1 1 1 を介して、球流路ユニット 5 0 0 0 の外部に遊技球を排出することができる。上記誘導部 5 1 7 5 を設けることで、球抜き作動中に再び遊技球が揚上装置 5 2 0 0 に入ってしまうことを確実に防ぎ、球抜きが不完全になってしまうことを防ぐことができる。

40

【 2 7 7 4 】

以下では、排出機構 5 1 7 0 による遊技球の排出の様子について説明する。遊技球の排出を行う作業者は、まず、レバー 5 1 7 1 を操作して排出口 5 1 5 4 を開放させる。これにより、循環通路 5 1 0 0 の内部の遊技球（排出口 5 1 5 4 よりも上流側にある遊技球）が、排出口 5 1 5 4 から排出される。次に作業者は、排出口 5 1 5 4 を開放させた状態で

50

、発射装置 6 を動作させ、空打ちになるまで遊技球を発射する。これにより、球流路ユニット 5 0 0 0 の他の部分（揚上装置 5 2 0 0 や減算装置 5 3 0 0）内に残った遊技球（排出口 5 1 5 4 よりも下流側にある遊技球）を、循環通路 5 1 0 0 を介して排出することができる。

【 2 7 7 5 】

本実施形態では、排出機構 5 1 7 0 を循環通路 5 1 0 0 の下流側の部分に設けているため、排出機構 5 1 7 0 を介して循環通路 5 1 0 0 内の遊技球を排出することができる。また、球流路ユニット 5 0 0 0 の他の部分内に残った遊技球については、発射装置 6 を動作させて発射し、循環通路 5 1 0 0 内に戻すことで排出機構 5 1 7 0 を介して排出することができる。このように、本実施形態では、1つの排出機構 5 1 7 0 を用いて球流路ユニット 5 0 0 0 内の全ての遊技球を排出することができる。これにより、揚上装置 5 2 0 0 や減算装置 5 3 0 0 に更に排出機構を設ける必要がなく、部品のコストを低減することができる。

10

【 2 7 7 6 】

ここで、本実施形態に係るパチンコ遊技機では、通常、持ち球が 0 個の状態では球流路ユニット 5 0 0 0 の動作は停止される。このため通常は、持ち球が 0 個の状態では球流路ユニット 5 0 0 0 内に残った遊技球を発射させることができない。そこで本実施形態では、遊技球の排出作業時において、持ち球が 0 個の状態でも球流路ユニット 5 0 0 0 を動作させることができる「球抜き作業モード」を設定可能な構成としている。球抜き作業モードは、例えば操作部 5 1 a のスイッチ 5 1 c の操作により設定することができる（図 2 2 6

20

【 2 7 7 7 】

図 2 3 5 に示す不要球通路 5 1 8 0 は、壁部 5 1 4 4 から溢れた遊技球や、遊技球選別手段 5 1 4 2 から落下した小球を受ける部分である。不要球通路 5 1 8 0 は、上流側通路 5 1 4 0 の下方に配置される。不要球通路 5 1 8 0 内に位置する遊技球（小球）は、不要球通路 5 1 8 0 を転動し、ベース部 5 1 1 0 において排出開口部 5 1 1 1 の上方に形成された不要球開口 5 1 1 2 を介して、球流路ユニット 5 0 0 0 から排出される（図 2 3 2 及び図 2 3 5 を参照）。排出された遊技球（小球）は、ベースドア 3 の右下部に設けられた不要球貯留部 5 0 0 3 に貯留される（図 2 2 8 を参照）。なお、壁部 5 1 4 4 から溢れた遊技球及び小球の両方を不要球貯留部 5 0 0 3 に貯留させる態様に代えて、上記遊技球及び小球をそれぞれ別の部分に貯留させるようにしてもよい。

30

【 2 7 7 8 】

図 2 2 9、図 2 3 8 から図 2 4 4 までに示す揚上装置 5 2 0 0 は、循環通路 5 1 0 0 からの遊技球を、後述する減算装置 5 3 0 0 へ移動させるものである。揚上装置 5 2 0 0 は、循環通路 5 1 0 0 の前方に配置される。揚上装置 5 2 0 0 は、ベース部 5 2 1 0、駆動機構 5 2 2 0、球送りカム 5 2 3 0、球送りスパイラル 5 2 4 0、ブラシ部 5 2 5 0、カバー部 5 2 6 0、排出部 5 2 7 0 及び清掃ユニット 5 2 8 0 を具備する。

【 2 7 7 9 】

図 2 3 8 に示すベース部 5 2 1 0 は、揚上装置 5 2 0 0 の下部を構成するものである。ベース部 5 2 1 0 は、揚上装置 5 2 0 0 を構成する各部材が取り付けられる。ベース部 5 2 1 0 は、上方及び下方に開口する略箱形状に形成されている。ベース部 5 2 1 0 の下部には、上記下側の開口を閉塞する底部 5 2 1 0 a が設けられる。ベース部 5 2 1 0 の内部には、揚上装置 5 2 0 0 の動作に使用される部材（後述する伝達部 5 2 2 2）が収容される。ベース部 5 2 1 0 は、入球部 5 2 1 1、通路 5 2 1 2、被係合部 5 2 1 3 及びガイド部 5 2 1 4 を具備する。

40

【 2 7 8 0 】

図 2 4 3 に示す入球部 5 2 1 1 は、循環通路 5 1 0 0 からの遊技球が入球する部分である。入球部 5 2 1 1 は、後方に開口するように形成され、循環通路 5 1 0 0 の通過口 5 1 5 3 と接続される。

【 2 7 8 1 】

50

通路 5 2 1 2 は、入球部 5 2 1 1 からの遊技球が転動する部分である。通路 5 2 1 2 は、前方に延びるように形成される。

【 2 7 8 2 】

図 2 3 9 に示す被係合部 5 2 1 3 は、後述する清掃ユニット 5 2 8 0 の下端部が係合される部分である。被係合部 5 2 1 3 は、ベース部 5 2 1 0 の上面における前側部分に形成される。

【 2 7 8 3 】

図 2 3 9 及び図 2 4 4 に示すガイド部 5 2 1 4 は、後述する球送りスパイラル 5 2 4 0 により上方へ移動する遊技球を案内するものである。ガイド部 5 2 1 4 は、ベース部 5 2 1 0 から上方に延びるように形成される。ガイド部 5 2 1 4 は、前後方向に間隔を開けて一対設けられる。ガイド部 5 2 1 4 の右面は、遊技球に対応した曲面が形成されている（図 2 4 4 を参照）。

10

【 2 7 8 4 】

駆動機構 5 2 2 0 は、揚上装置 5 2 0 0 の各部（球送りカム 5 2 3 0、球送りスパイラル 5 2 4 0 及びブラシ部 5 2 5 0）を駆動させるものである。駆動機構 5 2 2 0 は、モーターベース 5 2 2 1 及び伝達部 5 2 2 2 を具備する。

【 2 7 8 5 】

モーターベース 5 2 2 1 は、駆動機構 5 2 2 0 の駆動源であるモータ 5 2 2 1 a を保持するものである。モーターベース 5 2 2 1 は、ベース部 5 2 1 0 の上面における右側部分に設けられる。

20

【 2 7 8 6 】

図 2 3 8 及び図 2 4 2 に示す伝達部 5 2 2 2 は、モータ 5 2 2 1 a の駆動力を、球送りカム 5 2 3 0、球送りスパイラル 5 2 4 0 及びブラシ部 5 2 5 0 に伝達するものである。伝達部 5 2 2 2 は、複数のギヤを組み合わせ形成される。伝達部 5 2 2 2 には、モータ 5 2 2 1 a からの駆動力を球送りスパイラル 5 2 4 0 に伝達するスパイラル伝達部 5 2 2 2 a と、スパイラル伝達部 5 2 2 2 a の駆動力を球送りカム 5 2 3 0 に伝達するカム伝達部 5 2 2 2 b と、スパイラル伝達部 5 2 2 2 a の駆動力をブラシ部 5 2 5 0 に伝達するブラシ伝達部 5 2 2 2 c と、が含まれる。

【 2 7 8 7 】

また、伝達部 5 2 2 2 には、任意のギヤの位置を検出可能な位置検出部 5 2 2 2 d が設けられている。位置検出部 5 2 2 2 d の検出結果に基づいて、揚上装置 5 2 0 0 の各部の動作位置を把握することができる。

30

【 2 7 8 8 】

図 2 4 1 から図 2 4 3 までに示す球送りカム 5 2 3 0 は、通路 5 2 1 2 を転動する遊技球を、球送りスパイラル 5 2 4 0 側へ送るものである。球送りカム 5 2 3 0 は、カム伝達部 5 2 2 2 b から伝達された駆動力により、軸線を上下方向に向けた回転軸回りに回転する。球送りカム 5 2 3 0 は、平面視時計回りに回転することで、通路 5 2 1 2 を転動する遊技球を 1 つずつ一定の間隔で球送りスパイラル 5 2 4 0 側へ送る。球送りカム 5 2 3 0 は、下部 5 2 3 1、カム部 5 2 3 2、凹部 5 2 3 3 及び R 部 5 2 3 4 を具備する。

【 2 7 8 9 】

40

下部 5 2 3 1 は、球送りカム 5 2 3 0 の下側部分を構成するものである。下部 5 2 3 1 の下側には、カム伝達部 5 2 2 2 b が同軸上に一体回転可能に固定される（図 2 3 8 を参照）。下部 5 2 3 1 は、略円盤形状に形成されている。

【 2 7 9 0 】

カム部 5 2 3 2 は、下部 5 2 3 1 から上方に突出する部分である。カム部 5 2 3 2 は、側面の一部が凹んだ略円柱形状に形成される。カム部 5 2 3 2 の外径は、下部 5 2 3 1 の外径よりも小さく形成される。

【 2 7 9 1 】

凹部 5 2 3 3 は、カム部 5 2 3 2 の側面において、径方向に凹んだ部分である。凹部 5 2 3 3 は、遊技球を嵌合可能な形状に形成される。

50

【 2 7 9 2 】

R 部 5 2 3 4 は、カム部 5 2 3 2 の側面の一部であって、凹部 5 2 3 3 よりも回転方向下流側の部分である。平面視における R 部 5 2 3 4 の円弧形状は、略真円の円弧形状である他の側面と比べて緩やかな（R 寸法が大きい）円弧形状に形成されている。

【 2 7 9 3 】

なお、カム部 5 2 3 2 の上端面のエッジ部分（外周部）には、上方に突出するリブを形成可能である。上記リブを形成した場合には、カム部 5 2 3 2 の上側の通路（例えば通路 5 2 1 2）において積層した遊技球にリブを当接させて、遊技球の積層を崩すことができる。

【 2 7 9 4 】

図 2 4 3 に示すように、球送りカム 5 2 3 0 の回転に伴い、凹部 5 2 3 3 に嵌合された遊技球は、球送りスパイラル 5 2 4 0 側へ送られる。また、凹部 5 2 3 3 に嵌合される前の通路 5 2 1 2 の遊技球は、カム部 5 2 3 2 の側面と当接し、球送りスパイラル 5 2 4 0 側への移動は規制される。このようにして、遊技球を球送りスパイラル 5 2 4 0 側へ 1 個ずつ送ることができる。球送りカム 5 2 3 0 を設けることで、下流側通路 5 1 5 0 から流下した遊技球による球圧が球送りスパイラル 5 2 4 0 に直接かかることを防止することができる。本実施形態では、R 部 5 2 3 4 を緩やかな円弧形状に形成したことで、複数の遊技球の球圧を受けて凹部 5 2 3 3 に遊技球が入球する際に発生する球送りカム 5 2 3 0 の軸線への負荷を軽減することができる。

【 2 7 9 5 】

図 2 3 9、図 2 4 0、図 2 4 3 及び図 2 4 4 に示す球送りスパイラル 5 2 4 0 は、遊技球を上方へ移動させるものである。球送りスパイラル 5 2 4 0 は、上方に延びる螺旋状に形成されている。球送りスパイラル 5 2 4 0 は、球送りカム 5 2 3 0 の前方に配置されている。また、球送りスパイラル 5 2 4 0 は、ガイド部 5 2 1 4 の右方に配置されている。球送りスパイラル 5 2 4 0 は、スパイラル伝達部 5 2 2 2 a から伝達された駆動力により、軸線を上下方向に向けた回転軸回りに回転する。球送りスパイラル 5 2 4 0 は、平面視反時計回りに回転することで、球送りカム 5 2 3 0 により送られた遊技球を上昇させることができる。具体的には、図 2 4 4 に示すように、二点鎖線で示す遊技球を球送りスパイラル 5 2 4 0 の螺旋の部分に載置すると共に、ガイド部 5 2 1 4 に当接させた状態で、球送りスパイラル 5 2 4 0 を回転させることで、ガイド部 5 2 1 4 に沿って遊技球を上昇させることができる。

【 2 7 9 6 】

図 2 4 0 及び図 2 4 4 に示すブラシ部 5 2 5 0 は、球送りスパイラル 5 2 4 0 によって上昇される遊技球の汚れを除去するものである。ブラシ部 5 2 5 0 は、軸線を上方に向けた略円柱形状に形成される。ブラシ部 5 2 5 0 の側面はブラシの毛先により形成されている。ブラシ部 5 2 5 0 は、球送りスパイラル 5 2 4 0 の左側に隣接するように配置される。より詳細には、ブラシ部 5 2 5 0 は、一对のガイド部 5 2 1 4 の間の隙間を介して、球送りスパイラル 5 2 4 0 の左側に隣接する（図 2 3 9 及び図 2 4 4 を参照）。ブラシ部 5 2 5 0 は、ブラシ伝達部 5 2 2 2 c から伝達された駆動力により、軸線を上下方向に向けた回転軸回りに回転する。ブラシ部 5 2 5 0 は、球送りスパイラル 5 2 4 0 とは逆方向（平面視時計回り）に回転する。ブラシ部 5 2 5 0 の側面を、球送りスパイラル 5 2 4 0 によって上昇する遊技球に当てることで、遊技球の汚れを除去することができる（図 2 4 4 を参照）。また、ブラシ部 5 2 5 0 の回転方向を、球送りスパイラル 5 2 4 0 の回転方向とは逆方向にすることで、球磨きを効率よく行うことができる。

【 2 7 9 7 】

図 2 3 9 に示すカバー部 5 2 6 0 は、球送りスパイラル 5 2 4 0 及びブラシ部 5 2 5 0 を覆うものである。カバー部 5 2 6 0 には、当該カバー部 5 2 6 0 の前側部分を構成する前カバー 5 2 6 1 と、後側部分を構成する後カバー 5 2 6 2 と、が含まれる。前カバー 5 2 6 1 の上部には、後述する清掃ユニット 5 2 8 0 の上端部が係合される被係合部 5 2 6 1 a が設けられている。また、前カバー 5 2 6 1 には、ブラシ部 5 2 5 0 の前面側を露出

10

20

30

40

50

させる開口 5 2 6 1 b が形成されている。

【 2 7 9 8 】

図 2 4 0 に示す排出部 5 2 7 0 は、球送りスパイラル 5 2 4 0 によって上昇された遊技球を減算装置 5 3 0 0 側へ排出するものである。排出部 5 2 7 0 は、左方に延びる通路を形成する。排出部 5 2 7 0 の内部には、静電気を除去可能な金属製の板で形成された静電気除去部 5 2 7 1 が設けられている。これにより、特に静電気が発生し易い揚上装置 5 2 0 0 の排出側において、静電気除去部 5 2 7 1 上を転動する遊技球の静電気の除去を行うことができる。

【 2 7 9 9 】

図 2 3 9 及び図 2 4 4 に示す清掃ユニット 5 2 8 0 は、ブラシ部 5 2 5 0 の清掃を行うものである。清掃ユニット 5 2 8 0 は、前カバー 5 2 6 1 に形成された開口 5 2 6 1 b を覆うように配置される。清掃ユニット 5 2 8 0 は、ブラシカバー 5 2 8 1 及びクリーニング部 5 2 8 2 を具備する。

10

【 2 8 0 0 】

図 2 3 9 に示すブラシカバー 5 2 8 1 は、ブラシ部 5 2 5 0 の前面側を覆う部分である。ブラシカバー 5 2 8 1 は、前カバー 5 2 6 1 及びベース部 5 2 1 0 に対して、着脱可能に固定される。ブラシカバー 5 2 8 1 は、上係合部 5 2 8 1 a、下係合部 5 2 8 1 b、くし部 5 2 8 1 c 及び受け部 5 2 8 1 d を具備する。

【 2 8 0 1 】

上係合部 5 2 8 1 a は、前カバー 5 2 6 1 の被係合部 5 2 6 1 a に係合する部分である。上係合部 5 2 8 1 a は、ブラシカバー 5 2 8 1 の上端部に設けられる。

20

【 2 8 0 2 】

下係合部 5 2 8 1 b は、ベース部 5 2 1 0 の被係合部 5 2 1 3 に係合する部分である。上係合部 5 2 8 1 a は、ブラシカバー 5 2 8 1 の下端部に設けられる。

【 2 8 0 3 】

図 2 3 9 及び図 2 4 4 に示すくし部 5 2 8 1 c は、ブラシ部 5 2 5 0 の表面と内部を鋤く部分である。くし部 5 2 8 1 c は、ブラシカバー 5 2 8 1 の後面から、後方に突出するように形成される。くし部 5 2 8 1 c は、ブラシ部 5 2 5 0 の上下方向の全体を鋤くように、上下方向に長尺な形状に形成される。くし部 5 2 8 1 c の突出方向先端部は、くし歯形状に形成されている。図 2 4 4 に示すように、くし部 5 2 8 1 c の突出方向先端部は、ブラシ部 5 2 5 0 の内部に達するように形成されている。この状態でブラシ部 5 2 5 0 を回転させることで、くし部 5 2 8 1 c によりブラシ部 5 2 5 0 の表面を鋤くことができる。

30

【 2 8 0 4 】

受け部 5 2 8 1 d は、ブラシ部 5 2 5 0 の清掃に伴って出たゴミ等の異物を受ける部分である。受け部 5 2 8 1 d は、ブラシカバー 5 2 8 1 の下端部から後方に突出するように形成される。受け部 5 2 8 1 d は、上記異物を溜めることができる。

【 2 8 0 5 】

クリーニング部 5 2 8 2 は、ブラシ部 5 2 5 0 の表面を清掃するものである。クリーニング部 5 2 8 2 は、ブラシカバー 5 2 8 1 の後面に設けられる。クリーニング部 5 2 8 2 は、例えば板形状のブラシにより形成される。なお、クリーニング部 5 2 8 2 としては、ブラシ部 5 2 5 0 の表面を清掃可能な種々のものを採用可能である。クリーニング部 5 2 8 2 は、くし部 5 2 8 1 c の左右方向両側に位置するように、一対設けられる。図 2 4 4 に示すように、クリーニング部 5 2 8 2 の後面は、ブラシ部 5 2 5 0 の表面に当接する。

40

【 2 8 0 6 】

上述の如き清掃ユニット 5 2 8 0 によれば、効果的にブラシ部 5 2 5 0 の清掃を行うことができる。具体的には、清掃ユニット 5 2 8 0 は、まず一対のクリーニング部 5 2 8 2 のうち回転方向上流側（右側）のクリーニング部 5 2 8 2 により、ブラシ部 5 2 5 0 の表面のゴミ等を除去する。次に、くし部 5 2 8 1 c によりブラシ部 5 2 5 0 の表面と内部を鋤くことで、クリーニング部 5 2 8 2 では除去しきれなかったゴミ等を除去する。更に、

50

回転方向下流側（左側）のクリーニング部 5 2 8 2 により、くし部 5 2 8 1 c で鋤かれたゴミ等を除去すると共に、ブラシ部 5 2 5 0 の表面をならす。このように、清掃ユニット 5 2 8 0 によれば、性能の異なる複数のクリーニング構造を組み合わせることで、効果的にブラシ部 5 2 5 0 の清掃を行い、ブラシ部 5 2 5 0 の球磨き性能を維持することができる。これにより、ブラシ部 5 2 5 0 の交換時期を延ばすことができる。また、清掃ユニット 5 2 8 0 を取り外すことで、受け部 5 2 8 1 d に溜まったゴミ等を容易に除去することができる。

【 2 8 0 7 】

清掃ユニット 5 2 8 0 は、例えば上係合部 5 2 8 1 a と前カバー 5 2 6 1 の被係合部 5 2 6 1 a との係合を解除した状態で、清掃ユニット 5 2 8 0 を前方に倒すように移動させることで、前カバー 5 2 6 1 及びベース部 5 2 1 0 から容易に取り外すことができる。また、清掃ユニット 5 2 8 0 を取り外した状態では、ブラシ部 5 2 5 0 の交換等のメンテナンスを行うことができる。

10

【 2 8 0 8 】

上述の如き揚上装置 5 2 0 0 によれば、球送りスパイラル 5 2 4 0 及びブラシ部 5 2 5 0 を隣接させたことで、遊技球の上昇と球磨きを同時に行うことができる。また、これにより、2つの機能を有する各部品をまとめることができ、部品の収容スペースを削減することができる。

【 2 8 0 9 】

また、本実施形態では、駆動機構 5 2 2 0 により、球送りカム 5 2 3 0、球送りスパイラル 5 2 4 0 及びブラシ部 5 2 5 0 を1つのモータ 5 2 2 1 a で駆動させることができる。これにより、部材点数を削減し、低コスト化を図ることができる。また、各部の動作を同期させ易くすることができる。

20

【 2 8 1 0 】

また、本実施形態では、ブラシ部 5 2 5 0 の回転速度が、球送りスパイラル 5 2 4 0 の回転速度よりも速くなるように駆動機構 5 2 2 0 を形成している。本実施形態では、一例として、ブラシ部 5 2 5 0 を、球送りスパイラル 5 2 4 0 の回転速度の2倍以上（例えば2.3倍程度）の速度で回転させている。このように、ブラシ部 5 2 5 0 を高速で回転させることで、球磨きを効率的に行うことができる。また、ブラシ部 5 2 5 0 のトルクが下がることによる遊技球の揚上トラブルの発生を低減できる。

30

【 2 8 1 1 】

また、本実施形態では、所定時間（例えば1分）あたりの揚上装置 5 2 0 0 の揚上球数を、発射装置 6 の発射球数よりも多く（例えば2割増し程度）設定している。具体的には、発射装置 6 の1分間の発射球数が100個であるのに対し、揚上装置 5 2 0 0 の1分間の揚上球数を117個に設定している。これによれば、発射装置 6 により発射される球が枯渇する可能性を低くすることができる。

【 2 8 1 2 】

図 2 2 9、図 2 4 5 及び図 2 4 6 に示す減算装置 5 3 0 0 は、揚上装置 5 2 0 0 からの遊技球を発射装置 6 へ誘導するものである。減算装置 5 3 0 0 は、揚上装置 5 2 0 0 の左方に配置される。また、減算装置 5 3 0 0 は、発射装置 6 の前方に配置される。減算装置 5 3 0 0 は、ベース部 5 3 1 0、カバー部 5 3 2 0、発射待機路 5 3 3 0、検出部 5 3 4 0 及び球送り部 5 3 5 0 を具備する。

40

【 2 8 1 3 】

ベース部 5 3 1 0 は、減算装置 5 3 0 0 の後部を構成するものである。ベース部 5 3 1 0 には、減算装置 5 3 0 0 を構成する各部（検出部 5 3 4 0 や球送り部 5 3 5 0 等）が取り付けられる。図 2 4 6 に示すように、ベース部 5 3 1 0 の左側部分には、発射装置 6 へ遊技球へ通過させる通過口 5 3 1 1 が形成されている。

【 2 8 1 4 】

カバー部 5 3 2 0 は、減算装置 5 3 0 0 の前部を構成するものである。カバー部 5 3 2 0 は、ベース部 5 3 1 0 に取り付けられた部品を前方から覆う。

50

【 2 8 1 5 】

発射待機路 5 3 3 0 は、揚上装置 5 2 0 0 から転動してきた遊技球を貯留可能な部分である。発射待機路 5 3 3 0 は、ベース部 5 3 1 0 及びカバー部 5 3 2 0 により形成される。発射待機路 5 3 3 0 は、左右方向に延びるように形成される。発射待機路 5 3 3 0 は、下流側（左側）へ遊技球を転動可能なように傾斜している。発射待機路 5 3 3 0 の右側端部は、揚上装置 5 2 0 0 の排出部 5 2 7 0 に接続される。発射待機路 5 3 3 0 は、シケイン部 5 3 3 1 及び段差流路 5 3 3 2 を具備する。

【 2 8 1 6 】

シケイン部 5 3 3 1 は、発射待機路 5 3 3 0 の遊技球を概ね一定の速度で転動させるための部分である。シケイン部 5 3 3 1 は、発射待機路 5 3 3 0 を区画する前後の壁面（ベース部 5 3 1 0 及びカバー部 5 3 2 0 により形成された壁面）に、凹凸を設けたことで形成される。上記凹凸は、発射待機路 5 3 3 0 の全体に位置するように、左右方向に連続して形成される。シケイン部 5 3 3 1 の凹凸に遊技球を衝突させることで、発射待機路 5 3 3 0 を転動する遊技球を減速させると共に、減速後の遊技球を概ね一定の速度で転動させることができる。

【 2 8 1 7 】

段差流路 5 3 3 2 は、発射待機路 5 3 3 0 の下流側（左側）端部において、他の部分に対して一段低くなるように形成された部分である。段差流路 5 3 3 2 は、通過口 5 3 1 1 の近傍に位置する。

【 2 8 1 8 】

検出部 5 3 4 0 は、発射待機路 5 3 3 0 内の遊技球を検出可能なものである。発射待機路 5 3 3 0 に設けられる。検出部 5 3 4 0 には、発射待機路 5 3 3 0 の上流側（右側）端部に配置される上方検出部 5 3 4 1 と、発射待機路 5 3 3 0 の下流側（左側）端部である段差流路 5 3 3 2 に配置される下方検出部 5 3 4 2 と、が含まれる。

【 2 8 1 9 】

球送り部 5 3 5 0 は、段差流路 5 3 3 2 に位置する遊技球を、通過口 5 3 1 1 を介して発射装置 6 側へ送るものである。球送り部 5 3 5 0 は、発射待機路 5 3 3 0 の下方に位置するようにベース部 5 3 1 0 に設けられる。球送り部 5 3 5 0 は、通過口 5 3 1 1 の遊技球に当接する当接部 5 3 5 1 と、当接部 5 3 5 1 を上下方向に移動させるソレノイド 5 3 5 2 と、を具備する。

【 2 8 2 0 】

図 2 4 6 に示すように、当接部 5 3 5 1 が上昇している状態では、段差流路 5 3 3 2 に位置する遊技球は、当接部 5 3 5 1 に当接することで、通過口 5 3 1 1 側への移動が規制される。ソレノイド 5 3 5 2 を動作させて、当接部 5 3 5 1 を下降させた状態では、当接部 5 3 5 1 による規制が解除され、段差流路 5 3 3 2 の遊技球は通過口 5 3 1 1 へ送られる。通過口 5 3 1 1 を通過した遊技球は、発射装置 6 へ送られて発射される。

【 2 8 2 1 】

減算装置 5 3 0 0 は、球送り部 5 3 5 0 を 1 単位（1 サイクル）動作させることで、発射待機路 5 3 3 0 の遊技球を 1 個ずつ発射装置 6 へ送ることができる。発射装置 6 に遊技球が送られると、段差流路 5 3 3 2 にある遊技球が 1 球だけ下方検出部 5 3 4 2 を通過する。このようにして、減算装置 5 3 0 0 は、発射装置 6 による発射球数を、1 球単位で検出することができる。

【 2 8 2 2 】

本実施形態では、発射待機路 5 3 3 0 にシケイン部 5 3 3 1 及び段差流路 5 3 3 2 を設けたことで、発射待機路 5 3 3 0 における球圧負荷を軽減している。これにより、下方検出部 5 3 4 2 が設けられた部分で球送り部 5 3 5 0 の動作が起因となる遊技球の逆流やチャタリングが起きて、発射球数の計測値と実際の発射球数との間に誤差が生じることを抑制することができる。

【 2 8 2 3 】

また、減算装置 5 3 0 0 の発射待機路 5 3 3 0 の概ね全体に、遊技球が充填されている

10

20

30

40

50

状態では、上方検出部 5 3 4 1 及び下方検出部 5 3 4 2 の両方で、遊技球が検出される。このため、上方検出部 5 3 4 1 及び下方検出部 5 3 4 2 の両方で遊技球が検出されている場合には、発射待機路 5 3 3 0 に一定の数の遊技球があることが推定される。

【 2 8 2 4 】

球流路ユニット 5 0 0 0 は、上方検出部 5 3 4 1 による遊技球の検出が一定時間以上行われていない場合、揚上装置 5 2 0 0 の揚上動作を開始し、減算装置 5 3 0 0 に遊技球を補充する。また、球流路ユニット 5 0 0 0 は、上方検出部 5 3 4 1 による遊技球の検出が、一定時間以上行われた場合、揚上装置 5 2 0 0 の揚上動作を停止する。これによれば、揚上装置 5 2 0 0 を必要な時のみに動作させることができ、省エネルギー化を図ることができる。また、揚上装置 5 2 0 0 の部品の消耗を抑制し、上記部品の交換サイクルを長く 10
また、上方検出部 5 3 4 1 で遊技球の有無を常に監視することで、球送り部 5 3 5 0 が遊技球を発射装置 6 に 1 球送った際、下方検出部 5 3 4 2 で遊技球をカウントできなくなる事象（下方検出部 5 3 4 2 部分における球切れ）を防いでいる。この事象が発生すると遊技機にて遊技者の持ち球管理が正確にできなくなるため、揚上装置 5 2 0 0 の揚上動作を開始後、一定時間以上上方検出部 5 3 4 1 にて遊技球の検出がない状態が継続している場合はエラーを作動させるとともに、発射装置や図柄変動等の遊技進行に関する機能、または遊技機全体の機能を停止させてもよい。

【 2 8 2 5 】

本実施形態に係るパチンコ遊技機においては、上述の如き球流路ユニット 5 0 0 0 により、好適に遊技球の循環を行うことができる。具体的には、発射装置 6 で発射された遊技 20
球は、遊技領域 1 0 5 又はファール球流路（不図示）を通過して、循環通路 5 1 0 0 に一旦貯留される。循環通路 5 1 0 0 では、遊技球の整列を行うと共に、揚上装置 5 2 0 0 に遊技球を誘導する。揚上装置 5 2 0 0 では、遊技球の揚上及び球磨きを行うと共に、減算装置 5 3 0 0 へ遊技球を誘導する。減算装置 5 3 0 0 では、遊技球を 1 球単位で検出（カウント）した後、発射装置 6 へ遊技球を送る。これにより、例えば人の手で遊技球を発射装置 6 に補充することなく、遊技を継続して実行することができる。

【 2 8 2 6 】

本実施形態では、図 2 2 8 に示すように、球流路ユニット 5 0 0 0 をベースドア 3 前面側に設けているので、ガラスドア 4 を開放して、球流路ユニット 5 0 0 0 の各部品の交換や変更を容易に行うことができる。特に、比較的トラブルが発生し易い揚上装置 5 2 0 0 30
のメンテナンスを容易に行うことができる。

【 2 8 2 7 】

また、球流路ユニット 5 0 0 0 は、循環通路 5 1 0 0 から発射装置 6 に至るまでの遊技球の通路（上流側通路 5 1 4 0 や下流側通路 5 1 5 0 等）に、一定の量の遊技球を保持することができる。本実施形態では、上記通路における遊技球の最大保持球数を、85 個程 40
個に設定している。上記最大保持球数は、大当たり時の 1 ラウンド最大開放時間（例えば 30 秒）の間、球流路ユニット 5 0 0 0 に遊技球の補充を行わなくても遊技（発射装置 6 による発射）を継続可能な球数に基づいて設定可能である。

【 2 8 2 8 】

本実施形態においては、循環通路 5 1 0 0 の壁部 5 1 4 4 を待機位置とした状態で、循環通路 5 1 0 0 から発射装置 6 に至るまでの遊技球の通路に遊技球を貯留させた場合に、 40
上記遊技球の数が最大保持球数となるように壁部 5 1 4 4 の高さを設定している。

【 2 8 2 9 】

上記構成としたことで、パチンコ遊技機の内部の遊技球が最大保持球数となるように遊技球を補充する作業を容易に行うことができる。遊技球の補充は、パチンコ遊技機の設置時や、ぶどうの発生等に伴い遊技球が排出機構 5 1 7 0 へ落下して、遊技球が不足する場合等に行われる。以下では、本実施形態に係るパチンコ遊技機に遊技球を補充する方法の 50
説明を行う。

【 2 8 3 0 】

パチンコ遊技機に遊技球を補充する者（作業員）は、まずガラスドア 4 を開放し保護ガ

10

20

30

40

50

ラス４３（図２参照）を外したのちガラスドア４を閉塞する。ガラスドア４の閉塞に伴い壁部操作ボタン（不図示）がガラスドア４によって押されて押し下し位置となり、循環通路５１００の壁部５１４４は通常的位置である出現位置に位置する（高くなる）。作業者は、この状態で、例えばアウト口にある程度の数の遊技球を補充する。作業者は、例えば壁部５１４４を出現位置とした循環通路５１００が満杯となるまで遊技球を補充する。このように遊技球を補充した場合には、遊技機内の遊技球は最大保持球数を超える量となる。

【２８３１】

なおこの際、減算装置５３００の発射待機路５３３０に十分な遊技球が充填されていない場合には、揚上装置５２００により遊技球が減算装置５３００に送られる。この場合、作業者は揚上装置５２００の動作が停止するまで（上方検出部５３４１による遊技球の検出が一定時間以上行われるまで）待機する。

10

【２８３２】

次に、作業者はガラスドア４を開放する。ガラスドア４の開放に伴い、壁部操作ボタン（不図示）は非押し下し位置に突出し循環通路５１００の壁部５１４４は待機位置に変位する（低くなる）。これにより、最大保持球数を超える遊技球（余剰球）は壁部５１４４から溢れ、排出機構５１７０側へ落下し、不要球貯留部５００３に貯留される。不要球貯留部５００３への遊技球の流下が止まれば、遊技球の補充の作業は終了する。なお、この時に余剰球の発生が無い場合は、作業者は球流路ユニット５０００内の遊技球が最大保持数に達していないと判断し再度同様の動作を行う。上記構成によれば、遊技球の補充を行う作業者は、遊技球の計量のための器具等を用いることなく、おおまかな量の遊技球を補充するだけで、内部の遊技球の数が最大保持球数となるように遊技球の補充を行うことができる。また、これによれば、球流路ユニット５０００の内部に残留している遊技球の数を考慮せずとも、球流路ユニット５０００の内部の球数が一定となるように遊技球の補充を行うことができる。

20

【２８３３】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、遊技者の持ち球が０個の状態になった場合、減算装置５３００の球送り部５３５０の動作を停止させる一方、発射装置６は停止させない。すなわち、遊技者は、持ち球が０個の状態でも、発射装置６による遊技球の発射を行うことができる。これにより、発射装置６を停止させたことで、発射装置６の発射待機位置に遊技球を残留させた状態（例えばファール球が発射装置６の発射待機位置までもどってきた場合等）で打球ができず遊技が行えないような事態や、遊技球を発射待機位置に残したままで解消できない事態を回避することができる。

30

【２８３４】

以上、球流路ユニット５０００について説明した。なお、球流路ユニット５０００の各部の形状や、動作の態様としては、上述した例に限定されず、種々の動作を採用可能である。また、上記説明で例示した具体的な数値は一例であり、任意に変更することが可能である。

【２８３５】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

40

【２８３６】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開２０１６－５９４９８号公報参照）。

【２８３７】

特許文献１には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【２８３８】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【２８３９】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが

50

できる遊技機を提供することを目的とする。

【2840】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、
球が転動可能な球流路ユニット5000であって、
前記球流路ユニット5000は貯留通路（循環通路5100）と、球移動部（揚上装置5200）と、球送り計数部（減算装置5300）と、を備え、
前記循環通路5100は、
前記揚上装置5200に前記球を誘導可能であり、
前記揚上装置5200は、
前記球を第1の位置（下側）から第2の位置（上側）に移動可能な移動手段（球送りスパイラル5240）を有し、
前記減算装置5300は、
前記揚上装置5200から転動してきた前記球を貯留可能な発射待機路5330と、
前記発射待機路5330を転動してきた前記球の打球を行う発射装置6に送る球送り部5350と、
前記発射待機路5330に備わり前記球を検出可能な検出部5340とを有するものである。

【2841】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、循環通路5100、揚上装置5200及び減算装置5300を備える球流路ユニット5000により、遊技球を好適に循環させることができる。これにより、例えば人の手で遊技球を発射装置6に補充することなく遊技を継続して実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【2842】

また、前記循環通路5100は、
下流側に前記球を排出する外部排出手段（排出機構5170）を有するものである。

【2843】

このような構成により、部品点数の削減を図ることができる。すなわち、循環通路5100の下流側に排出機構5170設けたことで、揚上装置5200に誘導される前に遊技球を排出することができる。このため、揚上装置5200等に排出機構を設ける必要がなく、部品点数の削減を図ることができる。

【2844】

また、前記循環通路5100は、
前記球を並列で転動可能であり、
前記球が転動するにともなって前記並列して転動する前記球を1列に変換させる変換構造（変換部5151）を有するものである。

【2845】

このような構成により、循環通路5100では比較的多くの遊技球を貯留することができ、揚上装置5200側に遊技球を誘導する際には、遊技球を1列に変換することで、スムーズに遊技球を送り込むことができる。

【2846】

また、前記循環通路5100は、
前記循環通路5100内に流入できず溢れた前記球を排出する余剰球排出手段（壁部5144）を有するものである。

【2847】

このような構成により、遊技球の球数の計測等を行うことなく、球流路ユニット5000内の遊技球が一定量となるように遊技球の補充を行うことができる。

【2848】

また、前記球流路ユニット5000は、
遊技球選別手段5142を有し、

10

20

30

40

50

前記球は予め定められた所定の直径寸法を有しており、
前記所定の直径寸法を有した前記球は前記遊技球選別手段 5 1 4 2 を通過可能であるものである。

【 2 8 4 9 】

このような構成により、規定の直径寸法未満の不正球（小球）を排除することができる。

【 2 8 5 0 】

また、前記揚上装置 5 2 0 0 は、
前記球の汚れを除去する球汚れ除去手段（ブラシ部 5 2 5 0、清掃ユニット 5 2 8 0）を有し

10

前記ブラシ部 5 2 5 0 は回転機能を有しているものである。

【 2 8 5 1 】

このような構成により、球送りスパイラル 5 2 4 0 による遊技球の移動と共に、球磨きを行うことができる。

【 2 8 5 2 】

また、前記ブラシ部 5 2 5 0 及び清掃ユニット 5 2 8 0 は、
着脱可能に構成されるものである。

【 2 8 5 3 】

このような構成により、ブラシ部 5 2 5 0 や清掃ユニット 5 2 8 0 の交換等を行い、遊技球を清潔に保つことができる。

20

【 2 8 5 4 】

また、前記球送りスパイラル 5 2 4 0 が前記第 1 の位置（下側）から前記第 2 の位置（上側）に前記球を移動させる 1 分間の合計個数は、前記発射装置 6 が打球する 1 分間の合計個数より多いものである。

【 2 8 5 5 】

このような構成により、発射装置 6 において、発射用の遊技球が枯渇する可能性を低くすることができる。

【 2 8 5 6 】

また、前記減算装置 5 3 0 0 は、
前記発射待機路 5 3 3 0 に前記球が所定の個数貯留された状態において、
前記球送り部 5 3 5 0 が前記球を 1 個前記発射装置 6 に送ると前記検出部 5 3 4 0 に前記球が 1 個通過することが可能であるものである。

30

【 2 8 5 7 】

このような構成により、発射される遊技球を 1 個ずつカウントすることができる。

【 2 8 5 8 】

また、前記検出部 5 3 4 0 は、
第 1 の検出部（下方検出部 5 3 4 2）と第 2 の検出部（上方検出部 5 3 4 1）を有し、
前記上方検出部 5 3 4 1 において所定の時間の間、前記球の検出が無い場合、前記球送りスパイラル 5 2 4 0 が作動を開始し、
前記上方検出部 5 3 4 1 において特定の時間の間、前記球の検出が有る場合、前記球送りスパイラル 5 2 4 0 が作動を停止するものである。

40

【 2 8 5 9 】

このような構成により、必要な時だけ揚上装置 5 2 0 0 を動作させることで、省エネルギー化を図ることができる。

【 2 8 6 0 】

また、前記球流路ユニット 5 0 0 0 は、
前記球に滞留した静電気を除去する静電気除去手段（静電気除去部 5 0 1 1 e、遊技球選別手段 5 1 4 2、静電気除去部 5 2 7 1）を複数有し、
そのうち 1 つ（静電気除去部 5 2 7 1）は前記第 2 の位置（上側）に設けられているものである。

50

【 2 8 6 1 】

このような構成により、遊技球の静電気を効果的に除去することができる。

【 2 8 6 2 】

なお、循環通路 5 1 0 0 は、貯留通路の一形態である。

また、揚上装置 5 2 0 0 は、球移動部の一形態である。

また、減算装置 5 3 0 0 は、球送り計数部の一形態である。

また、排出機構 5 1 7 0 は、外部排出手段の一形態である。

また、壁部 5 1 4 4 は、余剰球排出手段の一形態である。

また、ブラシ部 5 2 5 0、清掃ユニット 5 2 8 0 は、球汚れ除去手段の一形態である。

また、下方検出部 5 3 4 2 は、第 1 の検出部の一形態である。

また、上方検出部 5 3 4 1 は、第 2 の検出部の一形態である。

また、静電気除去部 5 0 1 1 e、遊技球選別手段 5 1 4 2、静電気除去部 5 2 7 1 は、静電気除去手段の一形態である。

10

【 2 8 6 3 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 2 8 6 4 】

例えば、本実施形態では球移動部（揚上装置 5 2 0 0）を、遊技球を下側から上側へ上昇させる例を示したが、このような態様に限定されない。球移動部（揚上装置 5 2 0 0）による遊技球の移動は、任意の方向を採用可能である。

20

【 2 8 6 5 】

また、本実施形態で示した球流路ユニット 5 0 0 0 の機構は適宜省略可能である。具体的には、外部排出手段（排出機構 5 1 7 0）、変換構造（変換部 5 1 5 1）、余剰球排出手段（壁部 5 1 4 4）、遊技球選別手段 5 1 4 2、球汚れ除去手段（ブラシ部 5 2 5 0、清掃ユニット 5 2 8 0）、静電気除去手段（静電気除去部 5 0 1 1 e、遊技球選別手段 5 1 4 2、静電気除去部 5 2 7 1）等の機構は適宜省略可能である。

【 2 8 6 6 】

また、静電気除去手段（静電気除去部 5 0 1 1 e、遊技球選別手段 5 1 4 2、静電気除去部 5 2 7 1）の設置位置は、本実施形態で示した位置に限定されない。静電気除去手段は、球流路ユニット 5 0 0 0 の任意の位置に設置可能である。

30

【 2 8 6 7 】

また、球流路ユニット 5 0 0 0 に、内部の遊技球の有無を遊技者から確認可能な確認部を設けるようにしてもよい。具体的には、減算装置 5 3 0 0 の発射待機路 5 3 3 0 の遊技球の有無を確認可能な確認部を、ガラスドア 4 に適宜設けるようにしてもよい。確認部としては、透明な窓や開口等を採用可能である。

【 符号の説明 】

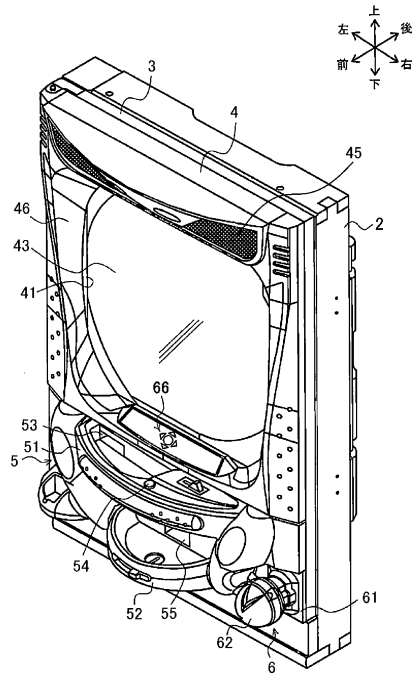
【 2 8 6 8 】

5 0 0 0	球流路ユニット
5 1 0 0	循環通路
5 2 0 0	揚上装置
5 3 0 0	減算装置

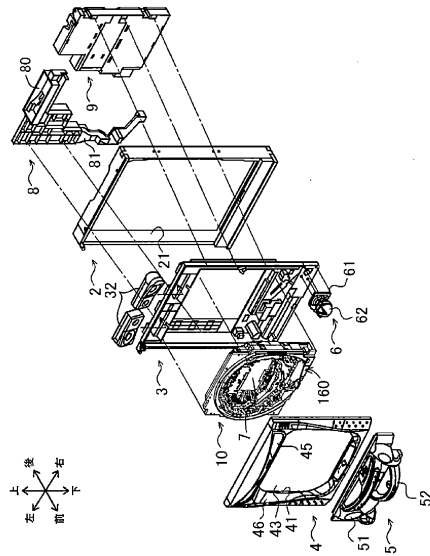
40

【図面】

【図 1】



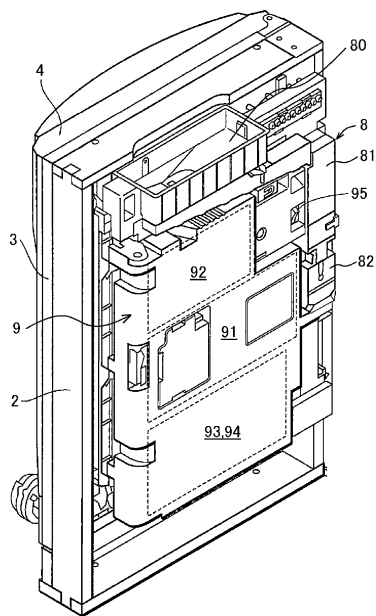
【図 2】



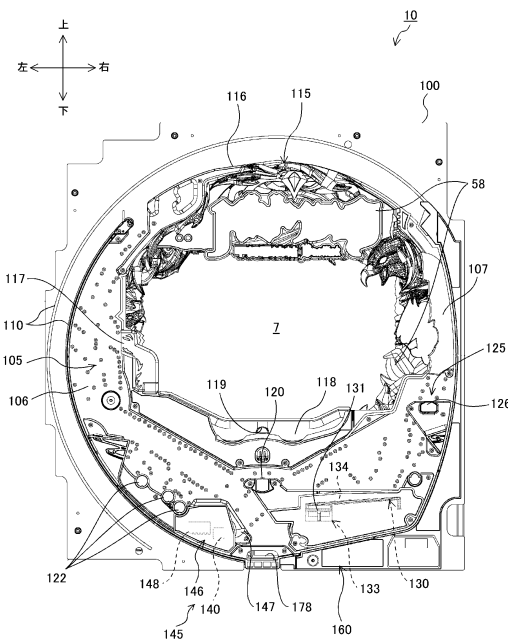
10

20

【図 3】



【図 4】

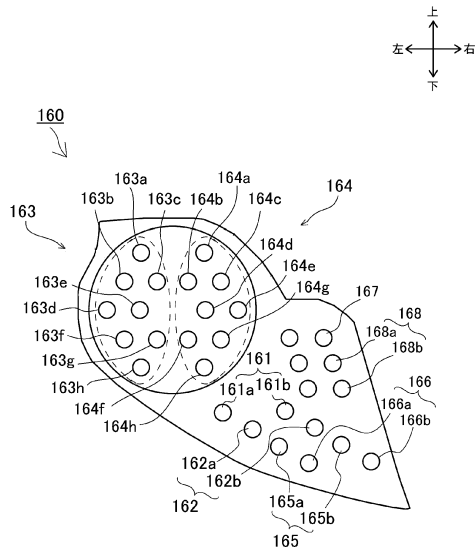


30

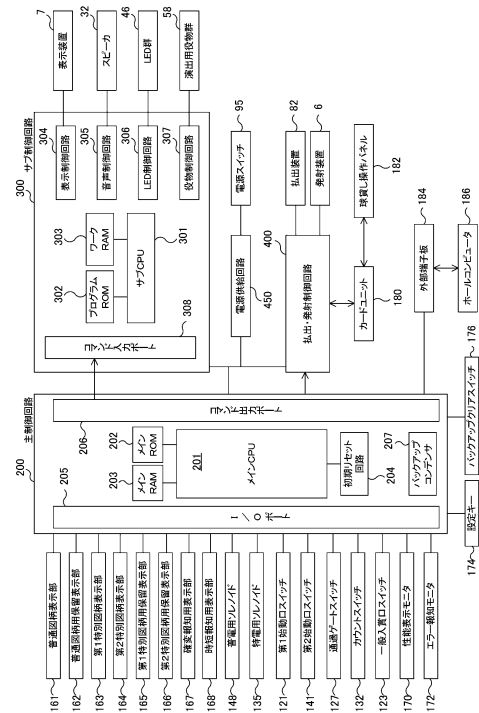
40

50

【図 5】



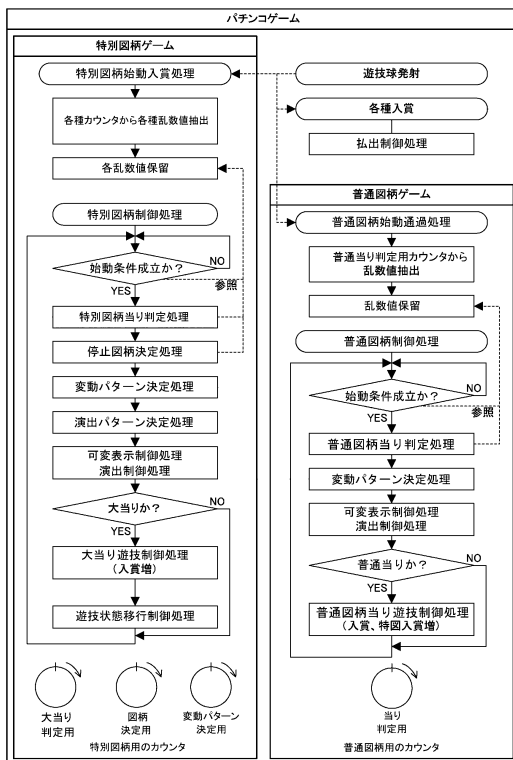
【図 6】



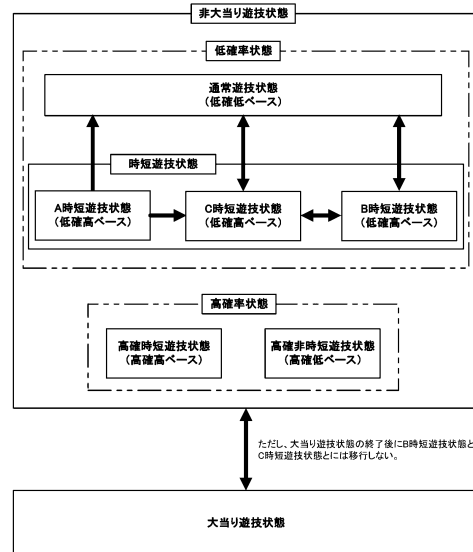
10

20

【図 7】



【図 8】



30

40

50

【 図 9 】

【 図 1 0 】

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
	時短当り	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
	時短当り	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72

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

10

20

【 図 1 1 】

【 図 1 2 】

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	0~69	70/100	z0	zA1
		70~96	27/100	z1	
		97~99	3/100	z2	
	大当り判定値データ	0~9	10/100	z3	zA3
		10~59	50/100	z4	
		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
	大当り判定値データ	97~99	3/100	z8	zA7
		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

(A)特別図柄停止態様決定テーブル

選択図柄 コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

(B)装飾図柄停止態様決定テーブル

図柄指定 コマンド	装飾図柄の停止態様 ※			備考	
	左図柄	中図柄	右図柄	装飾図柄の停止態様の説明	選択図柄 コマンド
zA1	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z0
					z1
zA2	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z2
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z3
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z4
					z5
zA5	6	1	4	ばらけ目	z6
zA6	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z7
zA7	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z8
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z9
zA9	3	時短	7	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z10
zA10	6	1	4	ばらけ目	z11

※「装飾図柄の停止態様」の欄に示される停止態様は例示

40

50

【図 1 3】

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 1 4】

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	—	—	—	—	—

10

20

【図 1 5】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	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			
				55～78	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC			
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD			
				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			
	大当り	-	-	25～34	07H	83H07H	95000	-	共通リーチA			
				35～54	08H	83H08H	105000	-	共通リーチB			
				55～78	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC			
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE			
				0～14	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系ノミフルーチ			
				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	-	大当り系ノミフルーチ			
				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			
	ハズレ	-	-	26～249	56～75	12H	83H12H	30000	-	共通ノミフルーチ		
					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						
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	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系ノミフルーチ			
				20～29	0DH	83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB			
				30～49	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系ノミフルーチ			
				50～59	10H	83H10H	75000	-	大当り系リーチB			
				60～69	12H	83H12H	30000	-	共通ノミフルーチ			
				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				
	時短当り			-	-	0～24	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
30～34		07H	84H07H				95000	-	共通リーチA			
35～99		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C			
				65～99	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB			
ハズレ		0	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノミフルーチ			
				20～29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB			
				30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノミフルーチ			
				50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB			
				60～69	26H	84H26H	30000	-	共通ノミフルーチ			
				90～99	27H	84H27H	105000	-	共通リーチC			
	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	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノミフルーチ				
			20～29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB				
			30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノミフルーチ				
			50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB				
			60～99	12H	84H12H	30000	-	共通ノミフルーチ				
			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				

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)	選抜率 (概算)	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
B時短遊技状態	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
C時短遊技状態	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
	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

30

40

50

【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
	ハズレ判定値データ	70~99	30/100	fz3
		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
	ハズレ判定値データ	70~99	30/100	fz6
		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
	ハズレ判定値データ	70~99	30/100	fz9
		0~99	100/100	-

【図 18】

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

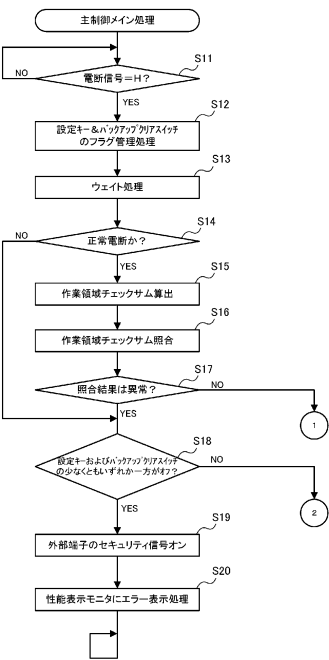
10

20

【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	89H01H	3000000
	0~99	02H	89H02H	500
A時短遊技状態	90~99	03H	89H03H	800
	0~39	02H	87H02H	500
B時短遊技状態	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】

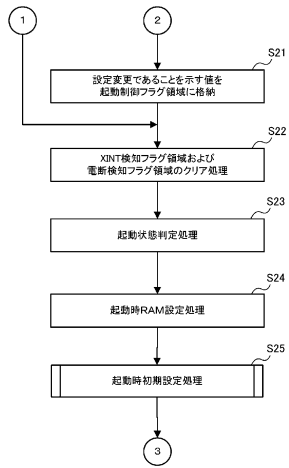


30

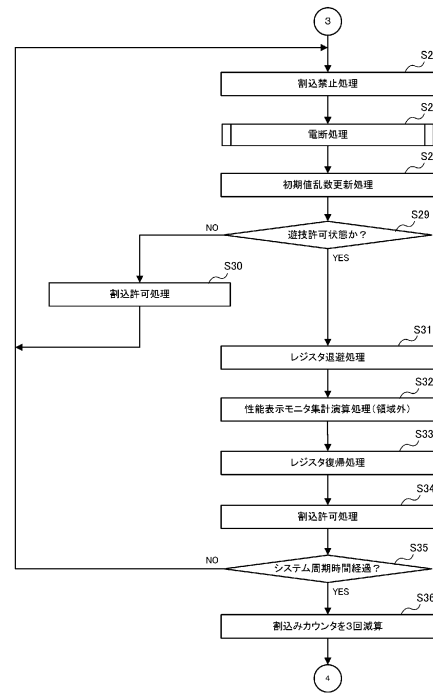
40

50

【図 2 1】



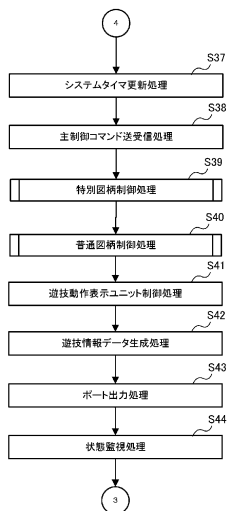
【図 2 2】



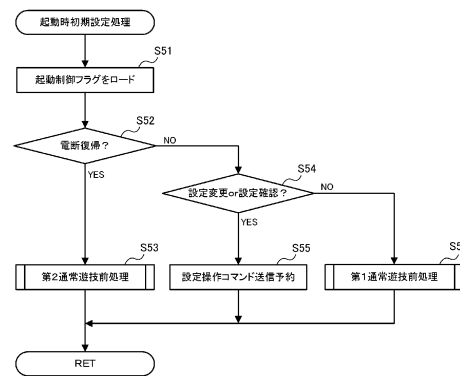
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

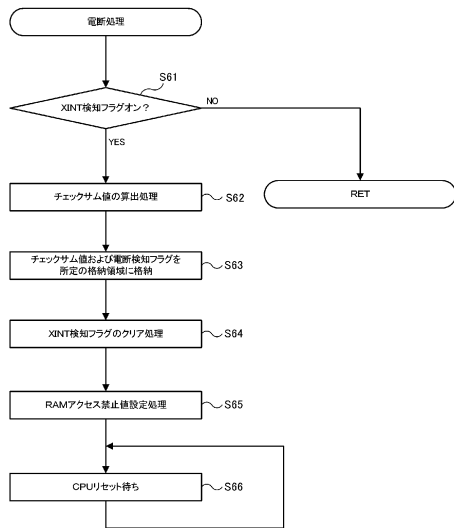


30

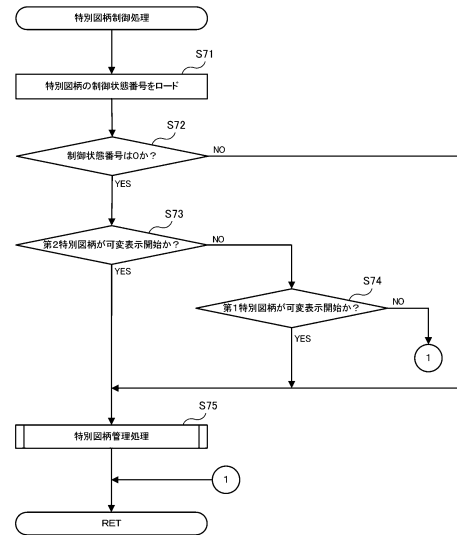
40

50

【図 25】



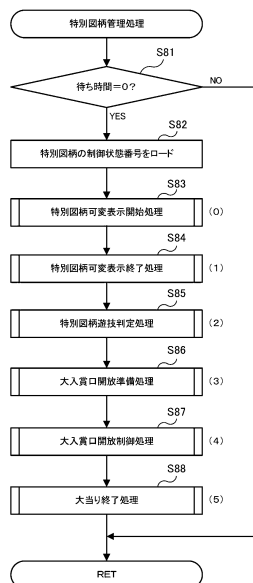
【図 26】



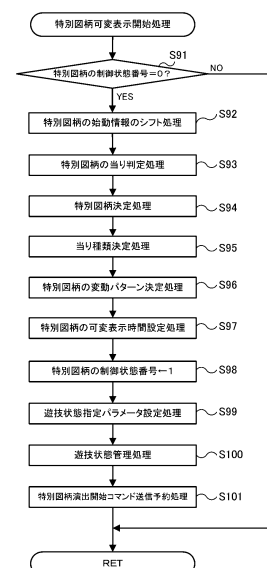
10

20

【図 27】



【図 28】

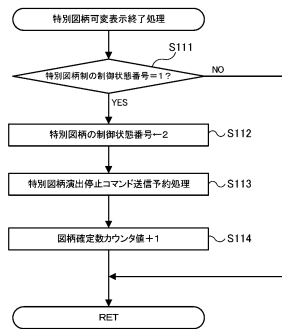


30

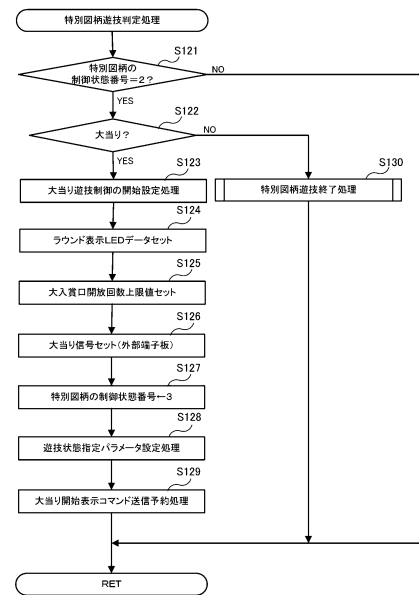
40

50

【図 29】



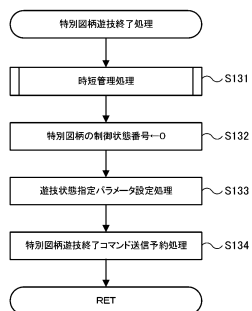
【図 30】



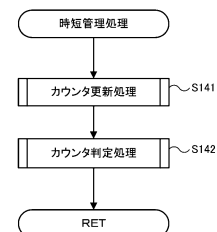
10

20

【図 31】



【図 32】

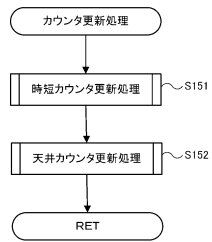


30

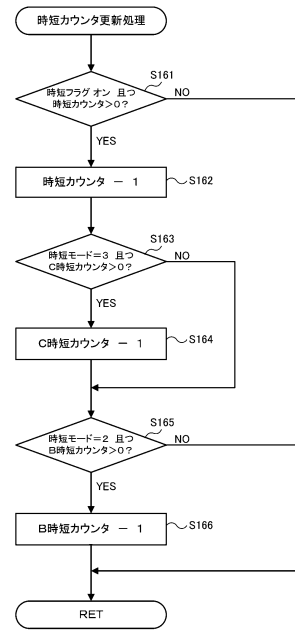
40

50

【図 3 3】



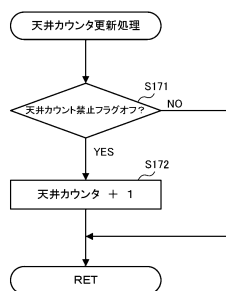
【図 3 4】



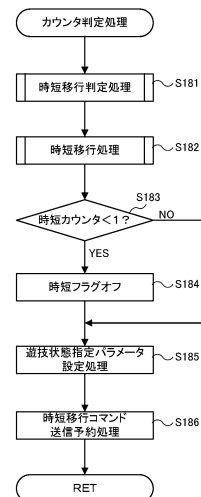
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

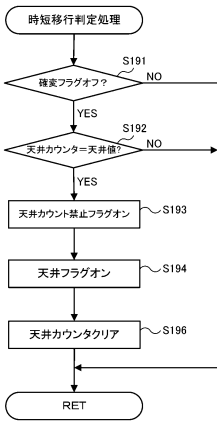


30

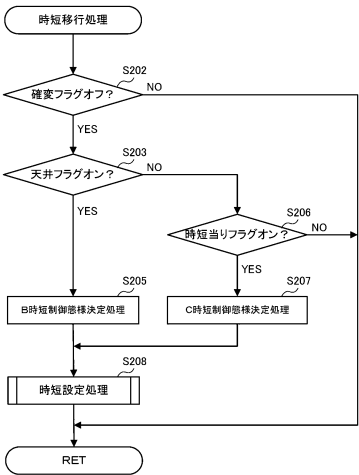
40

50

【図 3 7】



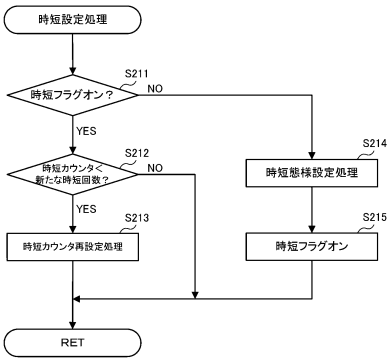
【図 3 8】



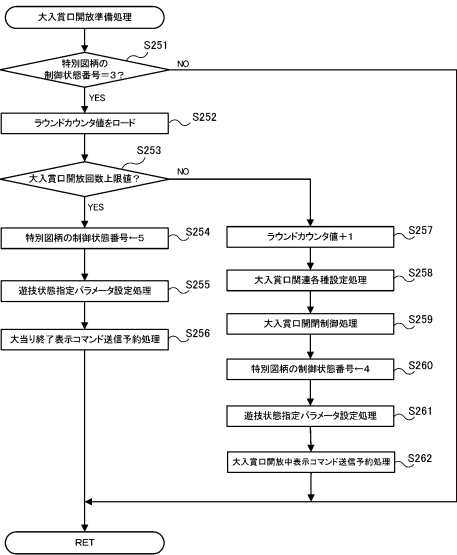
10

20

【図 3 9】



【図 4 0】

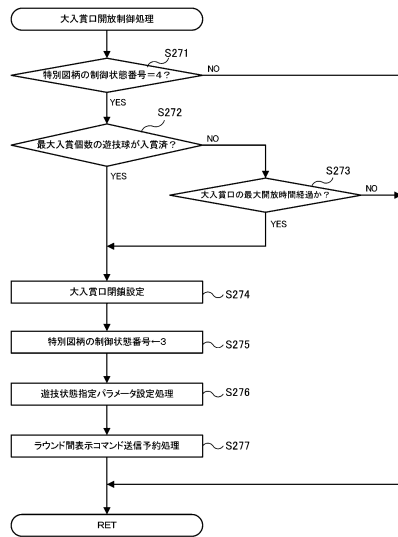


30

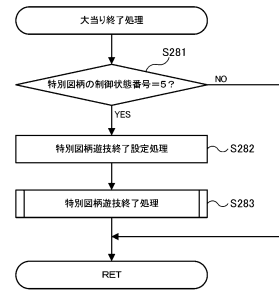
40

50

【図 4 1】



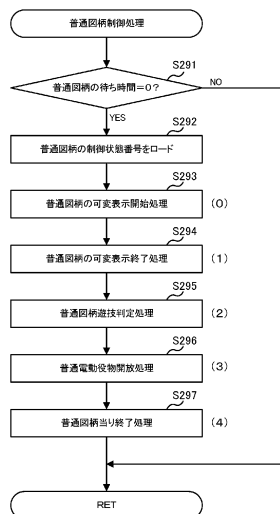
【図 4 2】



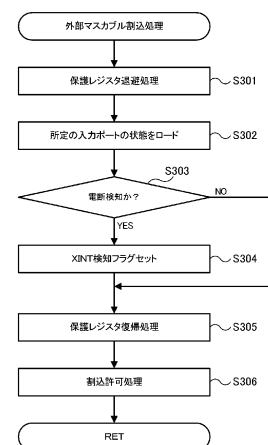
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

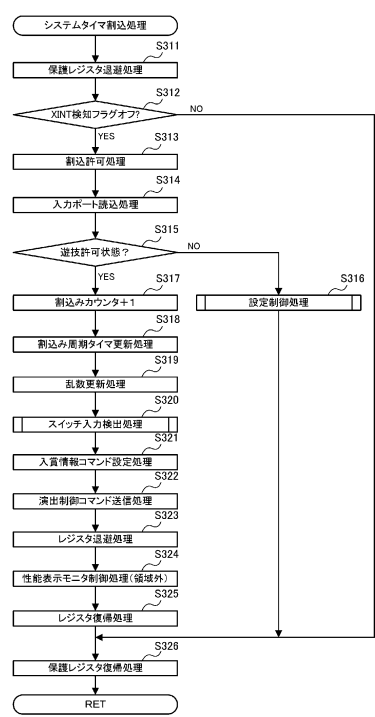


30

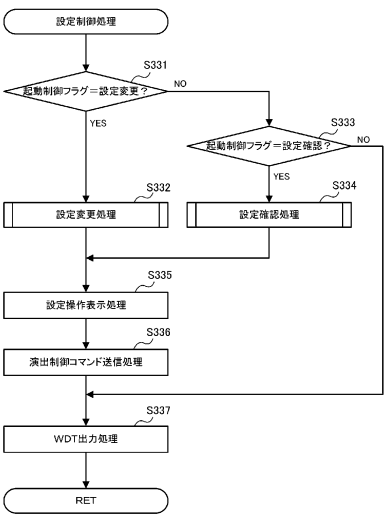
40

50

【 図 4 5 】



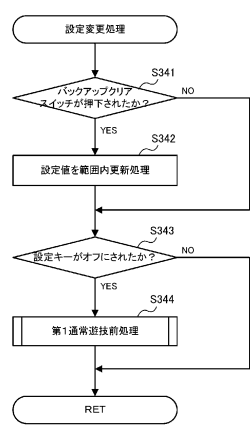
【 図 4 6 】



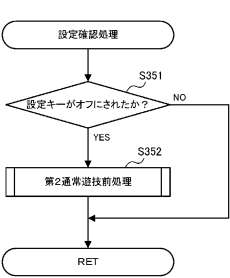
10

20

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

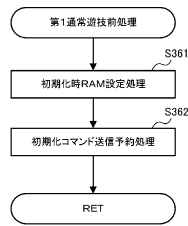


30

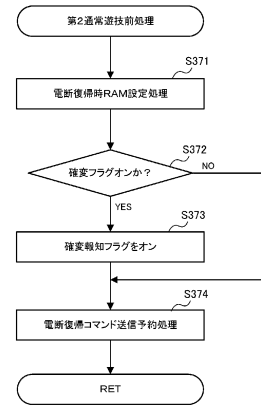
40

50

【図 49】



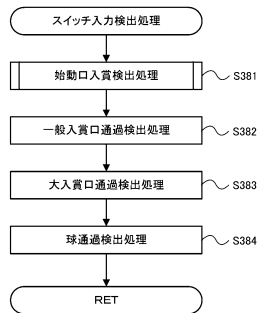
【図 50】



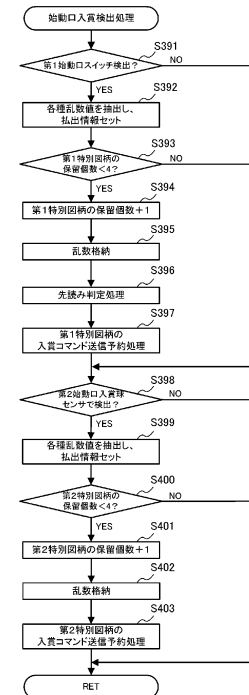
10

20

【図 51】



【図 52】

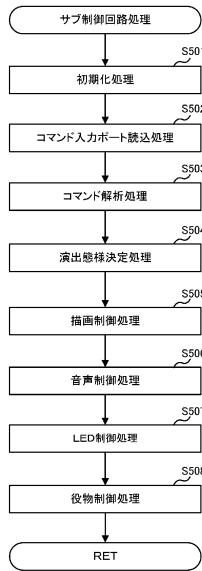


30

40

50

【図 5 3】



【図 5 4】

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
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
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
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
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
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
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

10

20

【図 5 5】

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
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 5 6】

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 (0~99)	SAS演出パターン	備考(保留対応)
1	0~49	01H	C - - -
2	50~99	03H	C C - -
3	0~49	04H	A C - -
4	50~99	06H	C C C -
5	0~49	07H	A C C -
6	50~99	08H	A A A -
7	0~49	09H	C C C C
8	50~99	0AH	C C C C
9	0~49	0BH	A C C C
10	50~99	0CH	A A C C
11	0~49	0DH	A A A C
12	50~99	0EH	A A A C
13	0~49	0FH	C - - -
14	50~99	10H	B - - -
15	0~49	11H	C C - -
16	50~99	12H	B G - -
17	0~49	13H	B B - -
18	50~99	14H	C C C -
19	0~49	15H	B G C -
20	50~99	16H	B B C -
21	0~49	17H	B B B -
22	50~99	18H	C C C C
23	0~49	19H	B C C C
24	50~99	20H	B B C C
25	0~49	21H	B B B C
26	50~99	22H	B B B C
27	0~49	23H	C - - -
28	50~99	24H	A - - -
29	0~49	25H	A A - -
30	50~99	26H	A A C -
31	0~49	27H	A A C -
32	50~99	28H	A A C -
33	0~49	29H	A A C -
34	50~99	30H	A A C -
35	0~49	31H	A A C -
36	50~99	32H	A A C -
37	0~49	33H	A A C -
38	50~99	34H	A A C -
39	0~49	35H	A A C -
40	50~99	36H	A A C -
41	0~49	37H	A A C -
42	50~99	38H	A A C -
43	0~49	39H	A A C -
44	50~99	40H	A A C -

30

40

50

【図 5 7】

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	000~099	00H	1	2	3	4
	100~199	01H	2	3	4	5
	200~299	02H	3	4	5	6
	300~399	03H	4	5	6	7
	400~499	04H	5	6	7	8
	500~599	05H	6	7	8	9
	600~699	06H	7	8	9	0
	700~799	07H	8	9	0	1
	800~899	08H	9	0	1	2
	900~999	09H	0	1	2	3
2	010~109	00H	1	2	3	4
	110~199	01H	2	3	4	5
	200~299	02H	3	4	5	6
	300~399	03H	4	5	6	7
	400~499	04H	5	6	7	8
	500~599	05H	6	7	8	9
	600~699	06H	7	8	9	0
	700~799	07H	8	9	0	1
	800~899	08H	9	0	1	2
	900~999	09H	0	1	2	3
3	020~299	10H	1	2	3	4
	300~399	11H	2	3	4	5
	400~499	12H	3	4	5	6
	500~599	13H	4	5	6	7
	600~699	14H	5	6	7	8
	700~799	15H	6	7	8	9
	800~899	16H	7	8	9	0
	900~999	17H	8	9	0	1
	030~399	18H	9	0	1	2
	400~499	19H	0	1	2	3
4	040~499	20H	1	2	3	4
	500~599	21H	2	3	4	5
	600~699	22H	3	4	5	6
	700~799	23H	4	5	6	7
	800~899	24H	5	6	7	8
	900~999	25H	6	7	8	9
	050~599	26H	7	8	9	0
	600~699	27H	8	9	0	1
	700~799	28H	9	0	1	2
	800~899	29H	0	1	2	3
5	060~699	30H	1	2	3	4
	700~799	31H	2	3	4	5
	800~899	32H	3	4	5	6
	900~999	33H	4	5	6	7
	070~799	34H	5	6	7	8
	800~899	35H	6	7	8	9
	900~999	36H	7	8	9	0
	080~899	37H	8	9	0	1
	900~999	38H	9	0	1	2
	090~999	39H	0	1	2	3

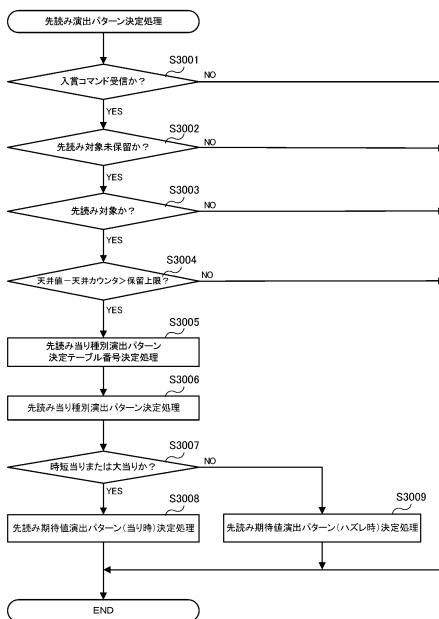
【図 5 8】

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	—	—	—
	0~249	06H	1	0	—	—
	250~349	07H	2	0	—	—
	350~394	08H	3	0	—	—
	395~398	08H	4	0	—	—
	399~648	09H	1	—	—	—
	649~748	0CH	2	1	—	—
2	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	—	—
	0~199	18H	1	0	0	—
	170~219	19H	2	0	0	—
3	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	—
4	569	29H	4	3	0	—
	570	2EH	4	4	0	—
	571~730	2EH	1	1	1	—
	731~789	2FH	2	1	1	—
	791~799	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	—
5	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	—
6	998	4AH	4	4	3	—
	999	4DH	4	4	4	—

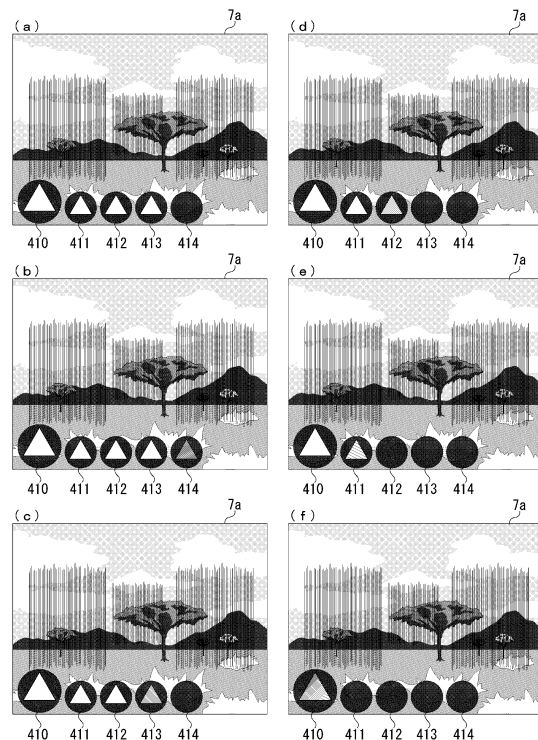
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

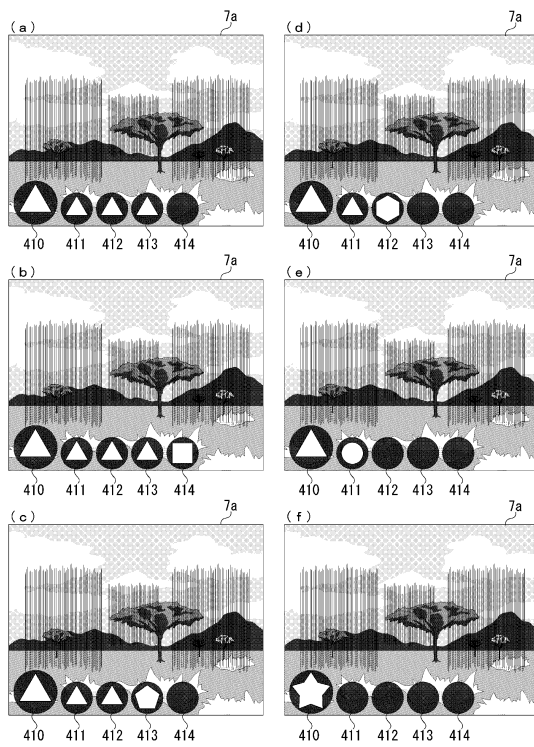


30

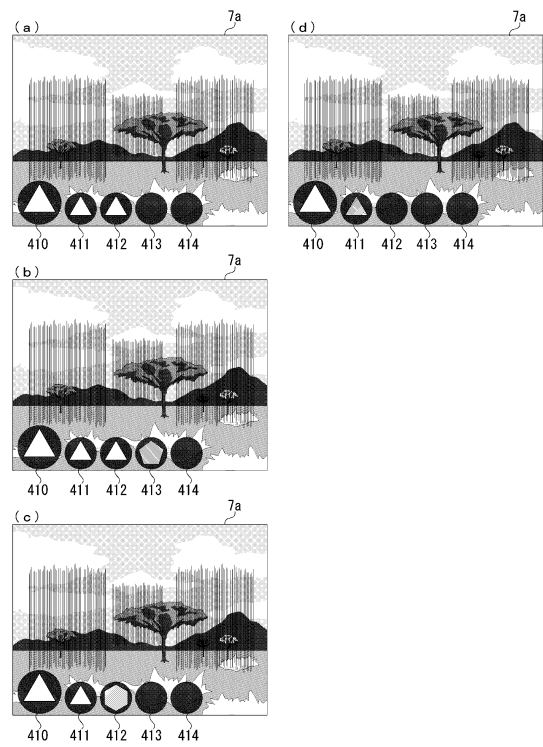
40

50

【図 6 1】



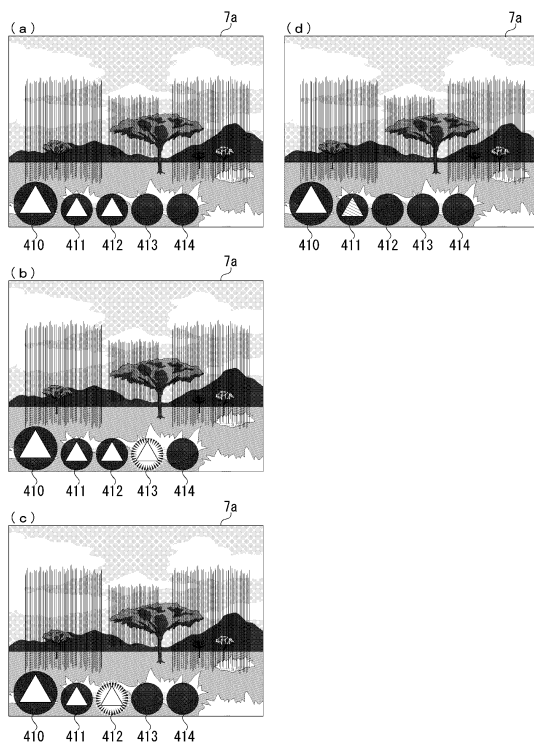
【図 6 2】



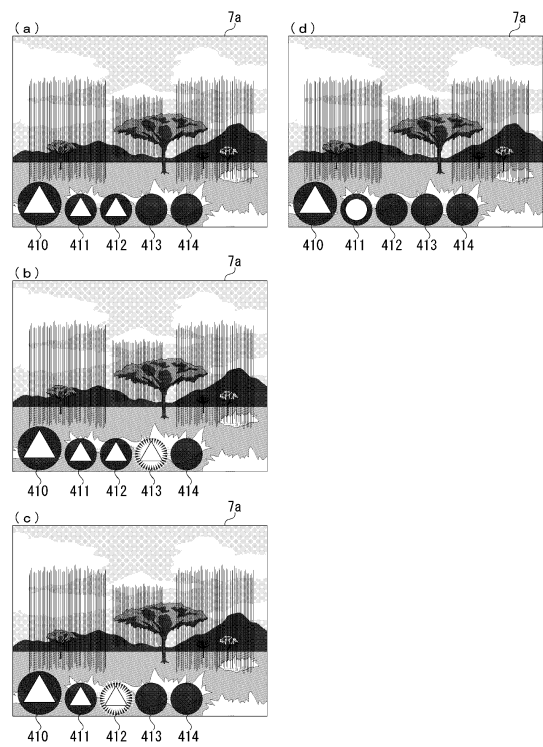
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

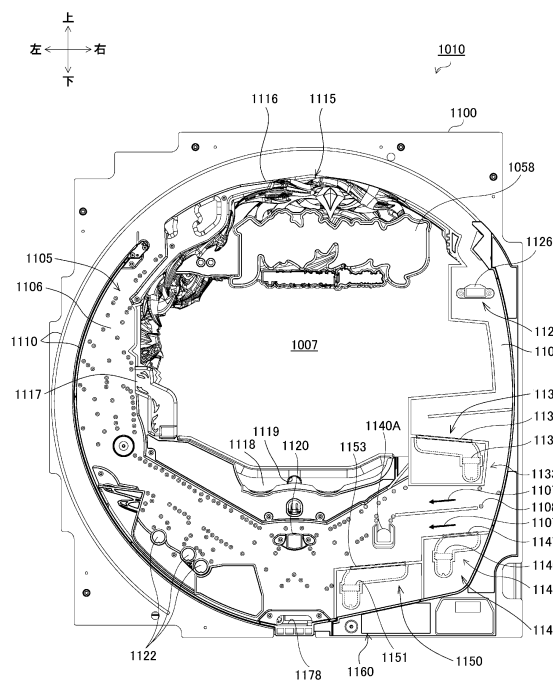


30

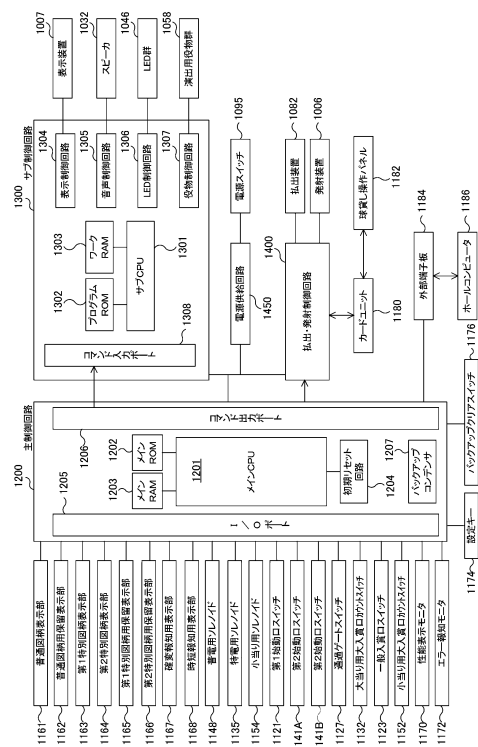
40

50

【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	確率フラグ	大当り判定用乱数値 65536 (0~65535)	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅409 (0~408)	1/160 時短当り判定値データ
		幅205 (409~613)	1/319 大当り判定値データ
		幅64922 (614~65535)	1/1.01 ハズレ判定値データ
	1	幅409 (0~408)	1/160 時短当り判定値データ
		幅851 (409~1259)	1/77 大当り判定値データ
		幅64276 (1260~65535)	1/1.02 ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273 (0~272)	1/240 時短当り判定値データ
		幅21845 (273~22117)	1/3 小当り判定値データ
		幅205 (22118~22322)	1/319 大当り判定値データ
	1	幅43213 (22323~65535)	1/1.52 ハズレ判定値データ
		幅273 (0~272)	1/240 時短当り判定値データ
		幅21845 (273~22117)	1/3 小当り判定値データ
		幅851 (22118~22968)	1/77 大当り判定値データ
		幅42567 (22969~65535)	1/1.54 ハズレ判定値データ

【図 72】

特別図柄判定テーブル				
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	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
		70~96	30/100	z1
		97~99	10/100	z2
	大当り判定値データ	0, 1	2/100	z3
		2~9	8/100	z4
		10~59	50/100	z5
		60~99	40/100	z6
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z7
	第2特別図柄	時短当り判定値データ	0~96	90/100
		97~99	10/100	z8
	小当り判定値データ	0~99	100/100	z10
		0~29	30/100	z11
		30~59	30/100	z12
		60~99	40/100	z13
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z14

10

20

30

40

50

【図 7 3】

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		その他の遊技状態の態様			
	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	—	—	—	—	I	10
z1	—	—	—	—	I	50
z2	—	—	—	—	I	100
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	I	200
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	I	50
z9	—	—	—	—	I	100
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	I	300
z14	—	—	—	—	—	—

【図 7 4】

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 の種類	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 コマンド	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	—	共通リーチC
			80~99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
			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
	大当り	—	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
			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
	ハズレ	0~25	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
			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
			0~19	1AH	84H1AH	600000	—	長変動A
			20~59	1BH	84H1BH	590000	—	長変動B
第2特別 図柄	時短当り	—	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

10

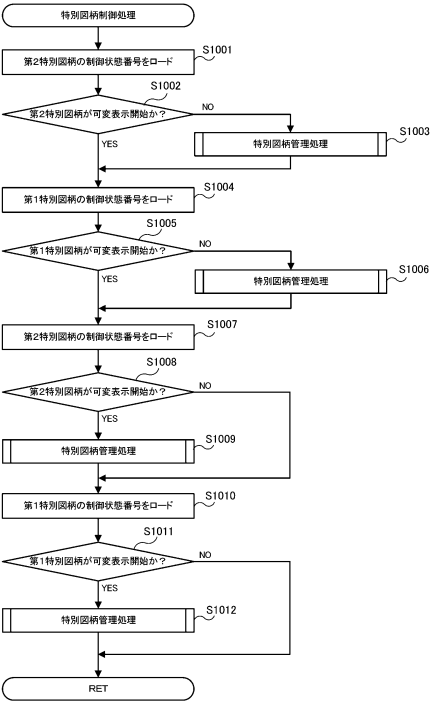
20

【図 7 5】

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 の種類	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	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
			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
第2特別 図柄	時短当り	-	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

【図 7 6】

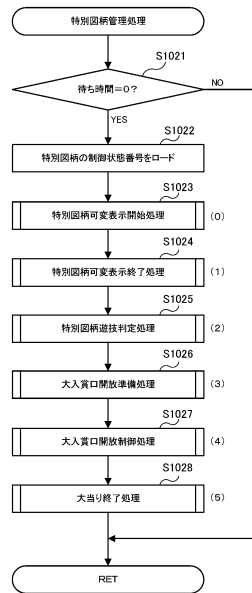


30

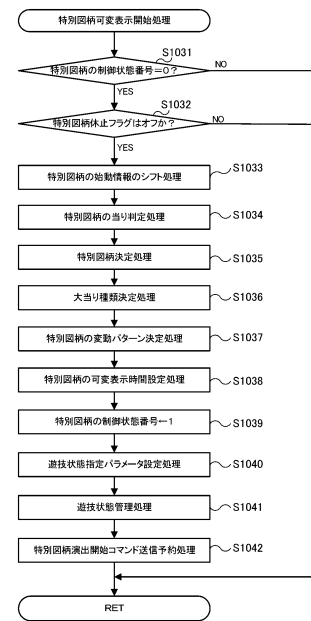
40

50

【図 77】



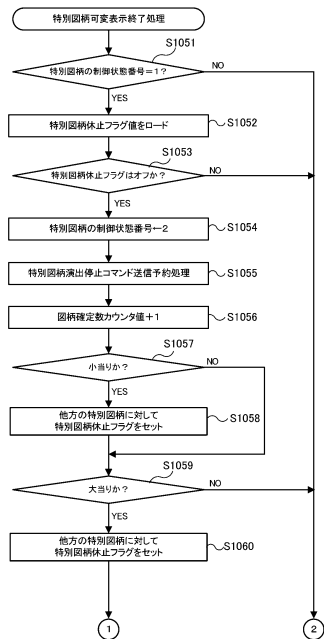
【図 78】



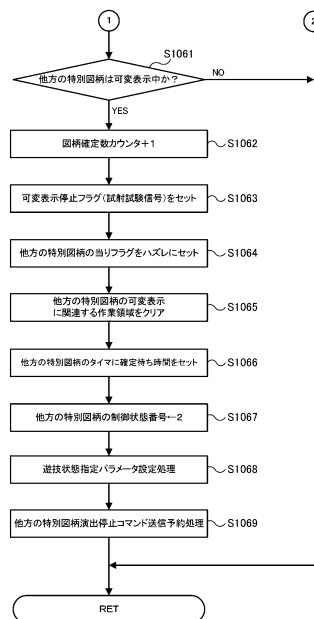
10

20

【図 79】



【図 80】

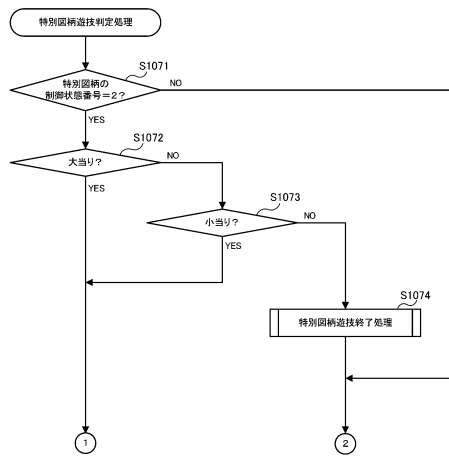


30

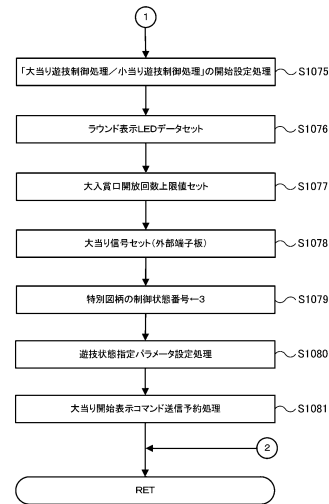
40

50

【図 8 1】



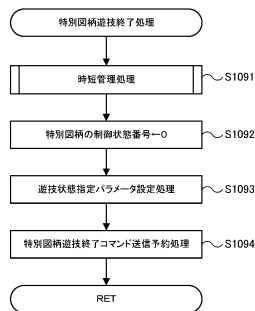
【図 8 2】



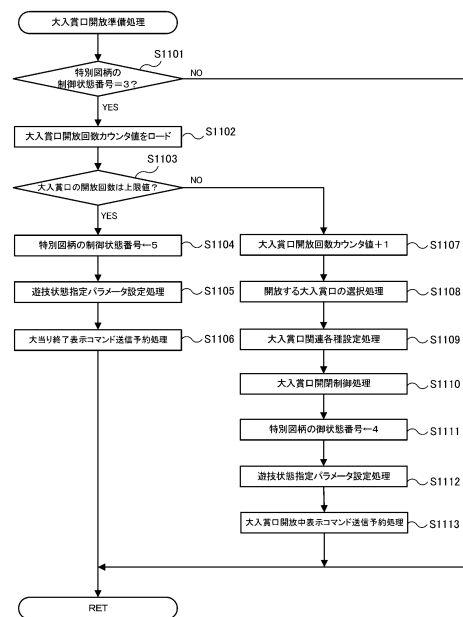
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

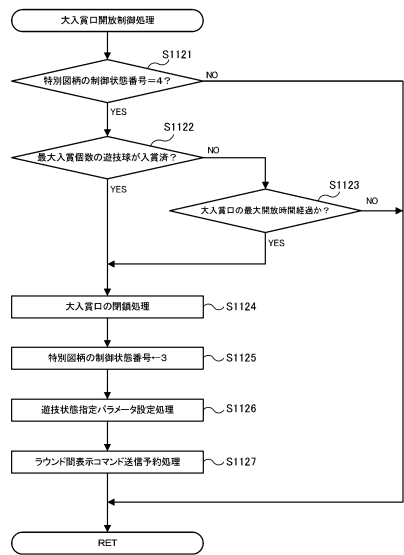


30

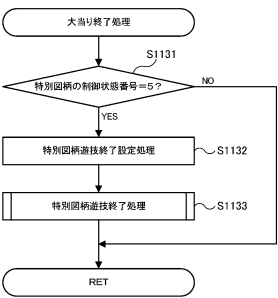
40

50

【図 8 5】



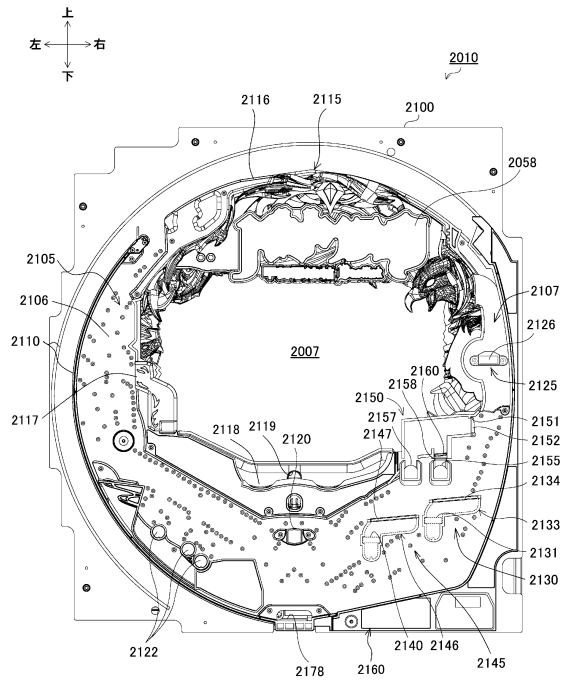
【図 8 6】



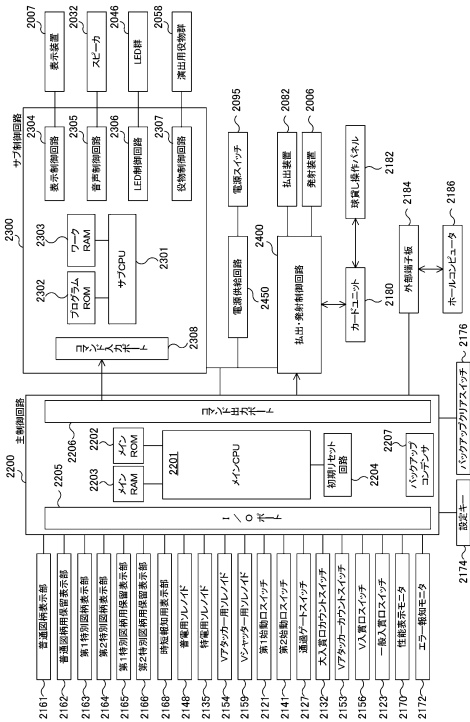
10

20

【図 8 7】



【図 8 8】



30

40

50

【図 8 9】

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 9 0】

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
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

10

20

【図 9 1】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	大当り選択状態 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 9 2】

特別図柄の変動パターンテーブル

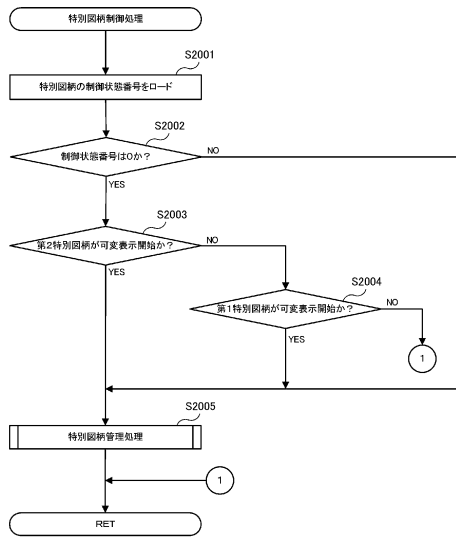
特別図柄の種類	当落	時短 フラグ	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	—	—	0～4	01H	83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	85000	—	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
	大当り	—	—	55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	—	共通リーチD
				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
第2特別図柄	ハズレ	—	—	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	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
	ハズレ	—	—	0～14	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系リーチA
				15～22	0CH	83H0CH	85000	—	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	—	大当り系リーチA
				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	—	共通リーチA
				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
第2特別図柄	役物開放 当り	—	—	84～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
				0～69	17H	83H17H	13000	—	通常変動A
				70～84	18H	83H18H	8000	—	通常変動B
				85～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
				0～19	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系リーチA
				20～29	0DH	83H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系リーチA
				50～59	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
				60～69	12H	83H12H	30000	—	共通リーチA
				90～99	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
第2特別図柄	時短当り	—	—	0～69	1AH	83H1AH	3000	—	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	—	短縮変動B
				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
				0～14	0AH	84H0AH	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
第2特別図柄	役物開放 当り	—	—	0～19	0CH	84H0CH	600000	—	長変動
				20～29	0DH	84H0DH	65000	—	時短当り系リーチA
				30～49	0FH	84H0FH	13000	—	大当り系リーチA
				50～59	10H	84H10H	75000	—	大当り系リーチB
				60～69	12H	84H12H	30000	—	共通リーチA
				90～99	13H	84H13H	105000	—	共通リーチB
				0～69	1AH	84H1AH	3000	—	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	—	短縮変動B
				0～19	0CH	84H0CH	13000	—	時短当り系リーチA
				20～29	0DH	84H0DH	65000	—	時短当り系リーチB

30

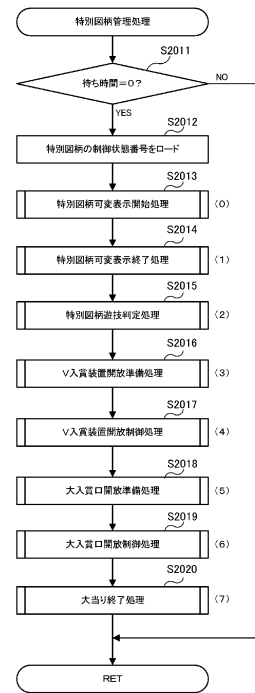
40

50

【図 9 3】



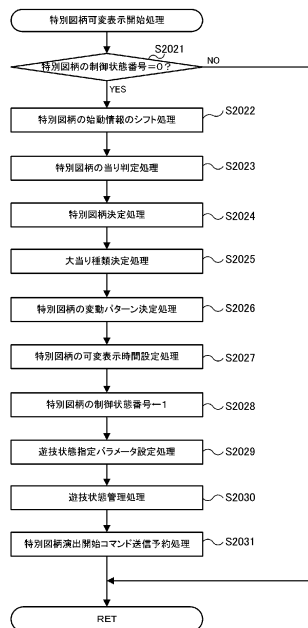
【図 9 4】



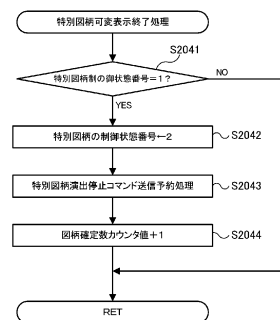
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

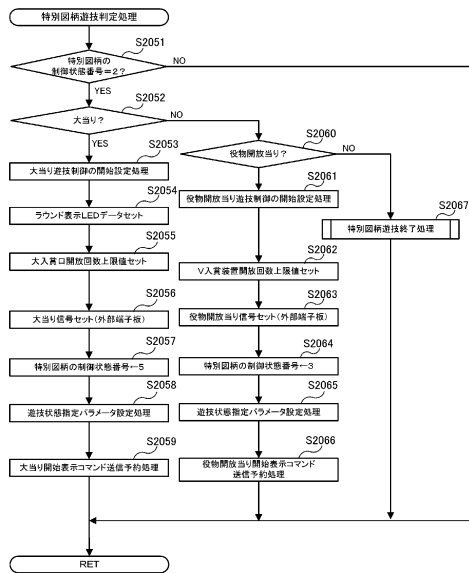


30

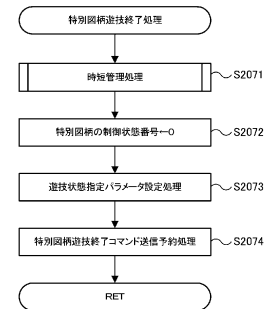
40

50

【図 97】



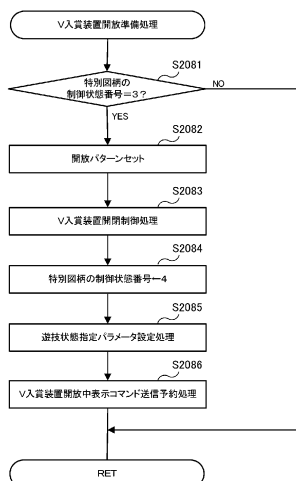
【図 98】



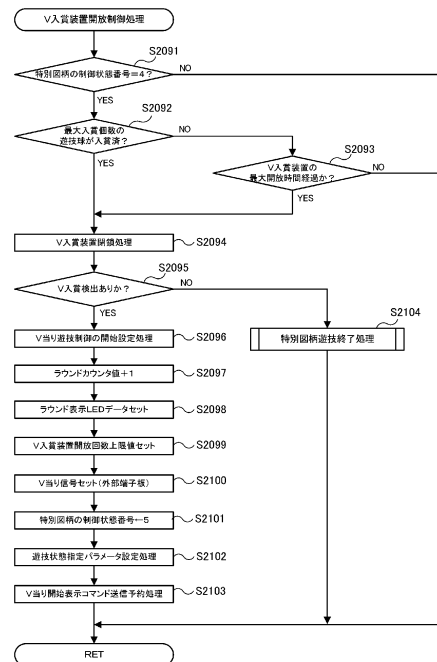
10

20

【図 99】



【図 100】

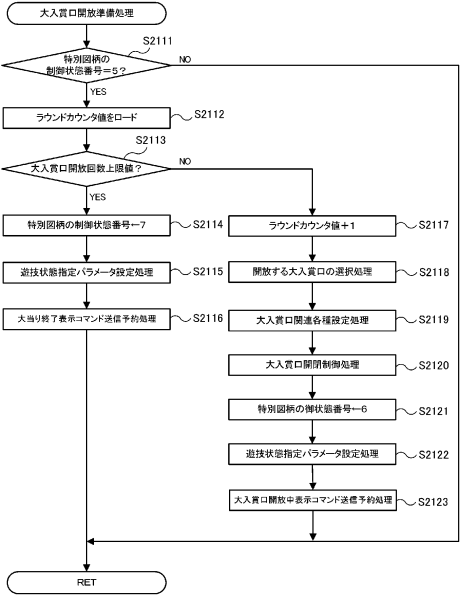


30

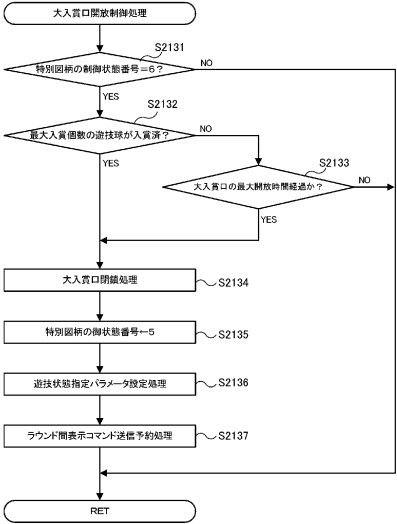
40

50

【図 1 0 1】



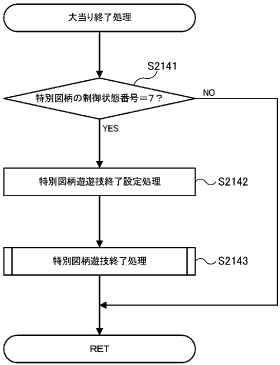
【図 1 0 2】



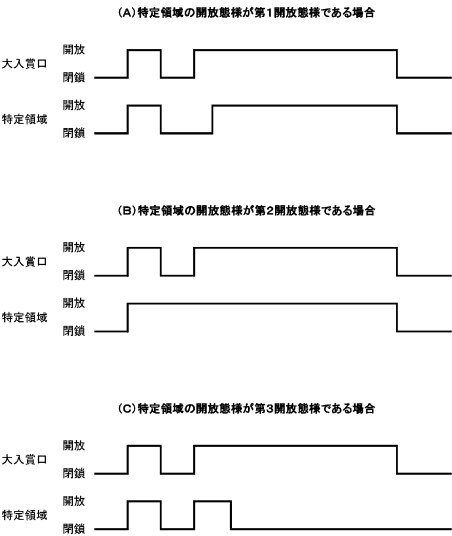
10

20

【図 1 0 3】



【図 1 0 4】



30

40

50

【図 1 0 5】

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 選択図柄コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~39	40/100	z0
		40~49	10/100	z1
		50~99	50/100	z2
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	-
第2特別図柄	大当り判定値データ	0~14	15/100	z3
		15~64	50/100	z4
		65~99	35/100	z5
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	-

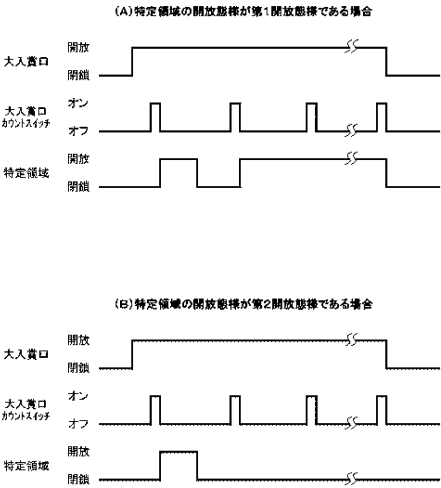
【図 1 0 6】

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

10

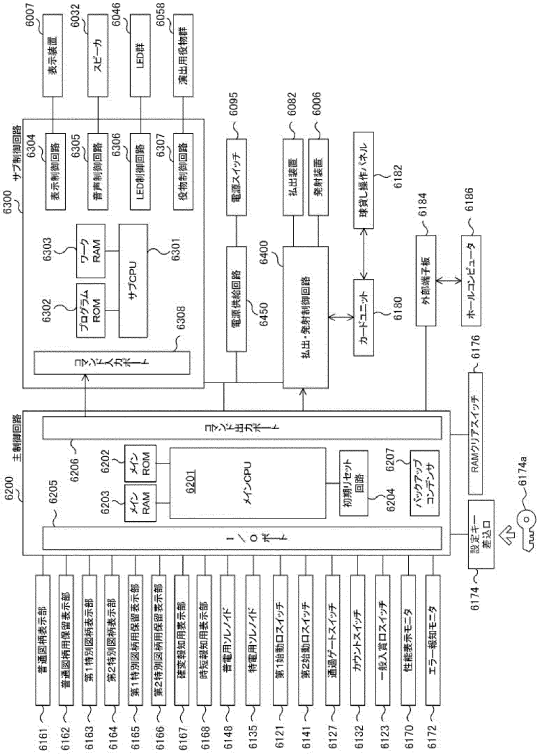
20

【図 1 0 7】



30

【図 1 0 8】

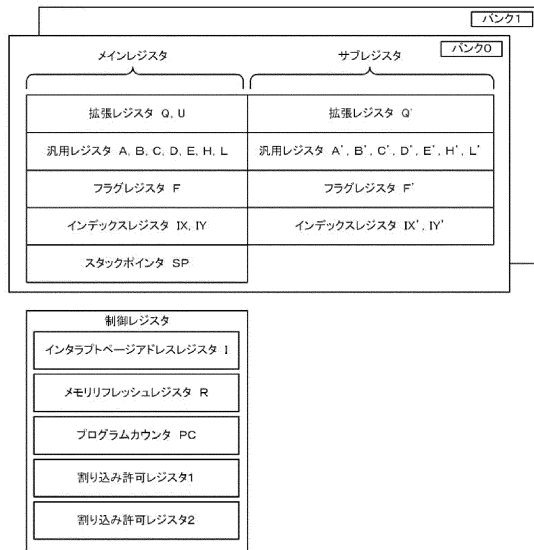


40

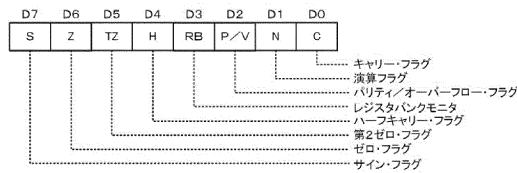
50

【図 1 0 9】

(A) CPUのレジスタ



(B) フラグレジスタ



【図 1 1 1】

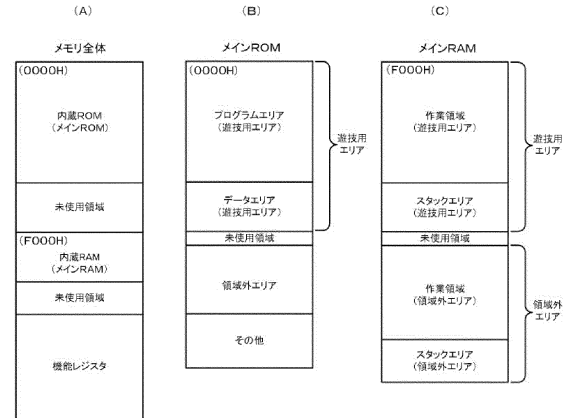
(A)

NO.	メインRAM異常	電源投入時の操作	設定変更中電源復帰	起動状態	クリア範囲
1	なし	○ × × × ×	×	電源復帰	電源復帰時RAMクリア範囲
2	なし	× ○ × × ×	×	設定確認	電源復帰時RAMクリア範囲
3	なし	× × ○ × ×	×	RAMクリア	設定変更時RAMクリア範囲
4	なし	× × × ○ ×	×	設定変更	設定変更時RAMクリア範囲
5	なし	ANY	○	設定変更	設定変更時RAMクリア範囲
6	あり	× × × ○	ANY	RAM異常1	異常時RAMクリア範囲
7	あり	ANY	×	RAM異常2	(遊技復帰不可能エラー)

(B)

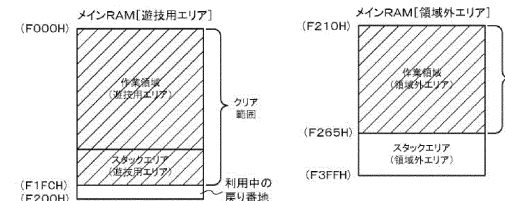
パターン	設定キー	RAMクリアスイッチ
A	オフ	オフ
B	オン	オフ
C	オフ	オン
D	オン	オン

【図 1 1 0】

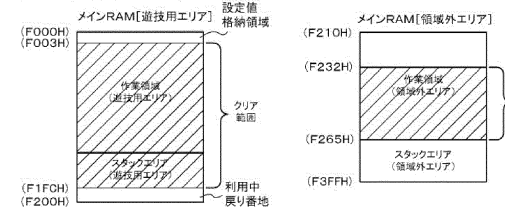


【図 1 1 2】

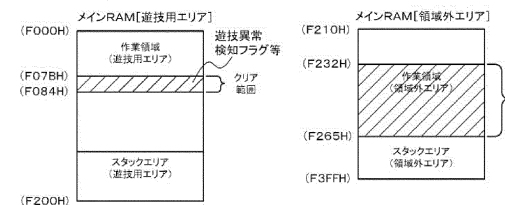
(A) 異常時RAMクリア範囲



(B) 設定変更時RAMクリア範囲



(C) 電源復帰時RAMクリア範囲



10

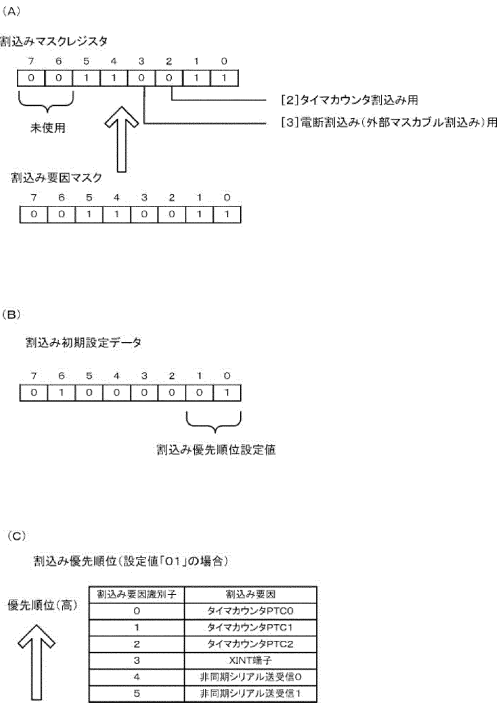
20

30

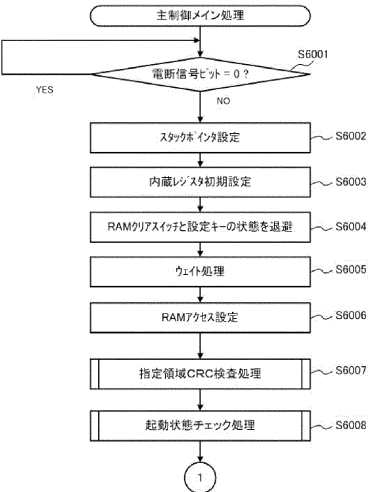
40

50

【図 1 1 3】



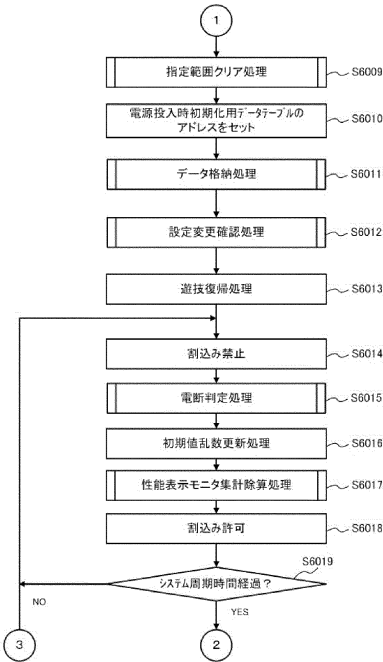
【図 1 1 4】



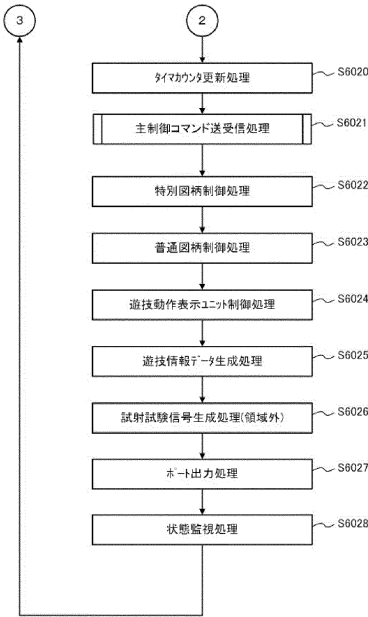
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

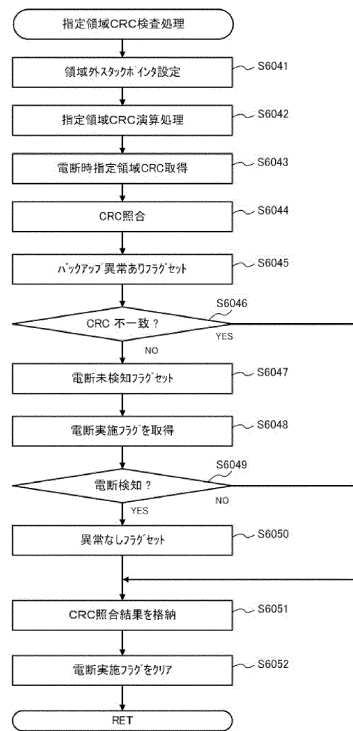


30

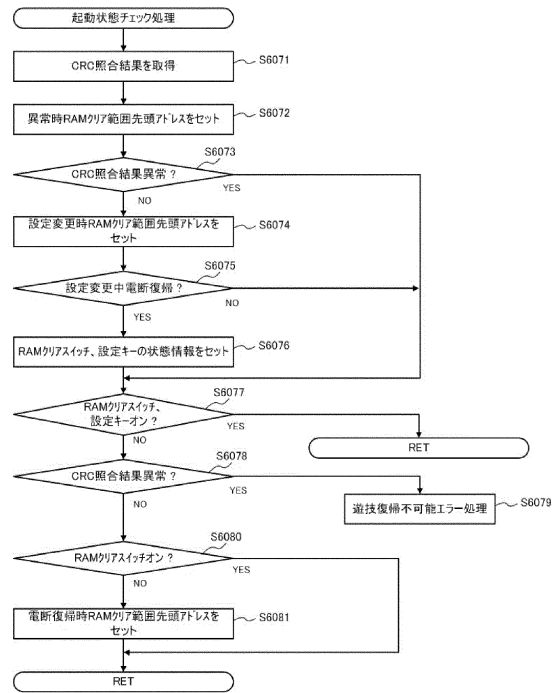
40

50

【図 1 1 7】



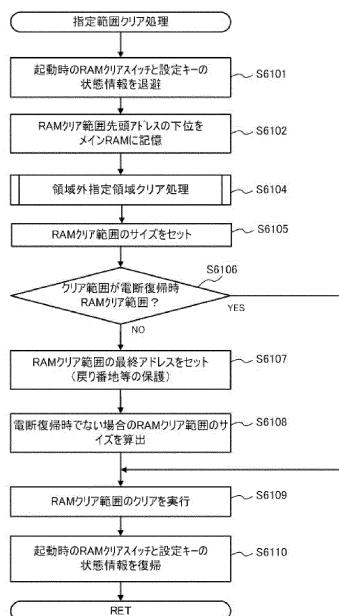
【図 1 1 8】



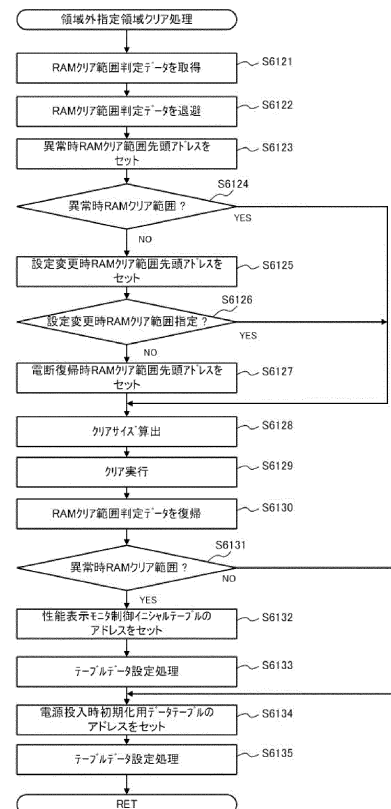
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

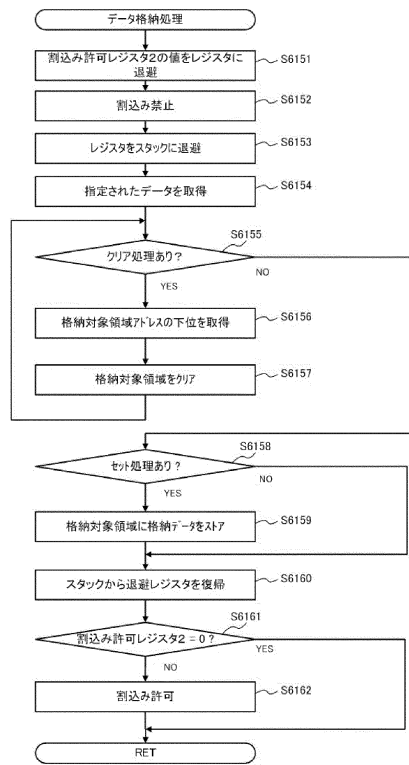


30

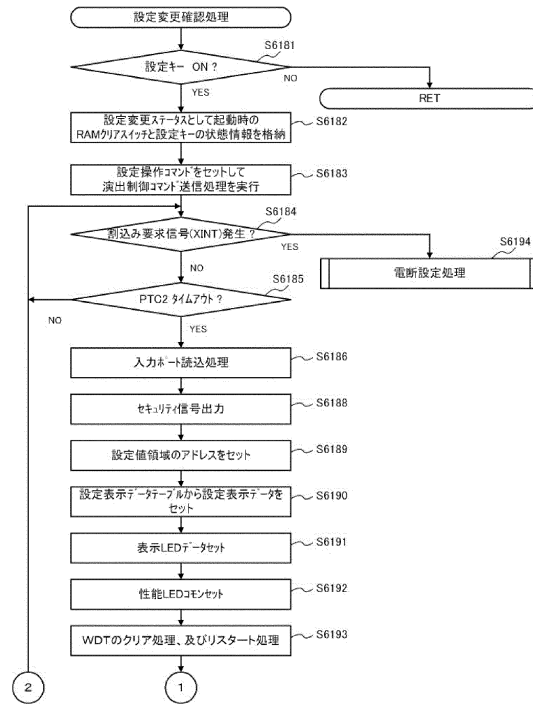
40

50

【図 1 2 1】



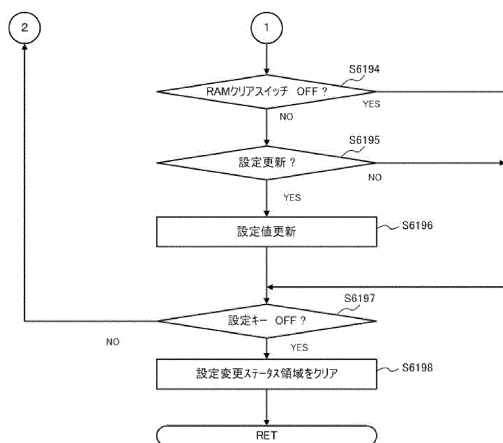
【図 1 2 2】



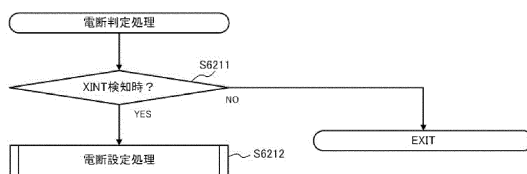
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

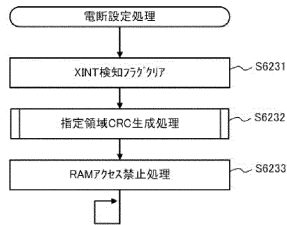


30

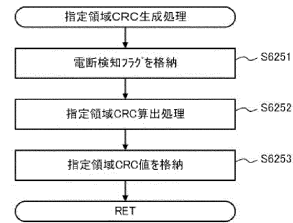
40

50

【図 1 2 5】



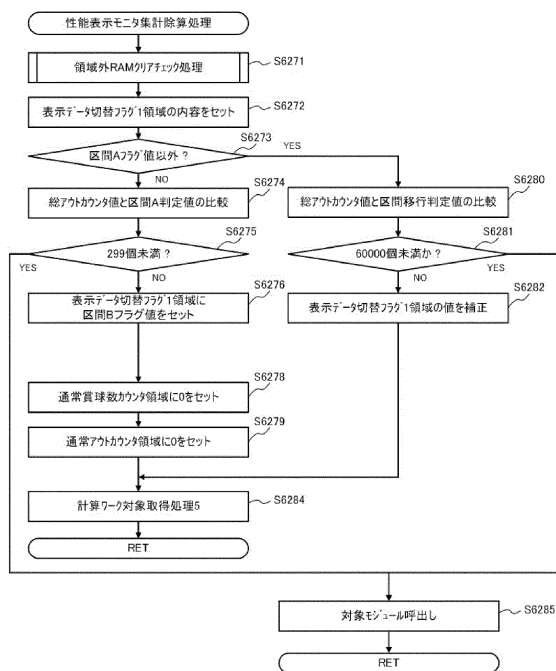
【図 1 2 6】



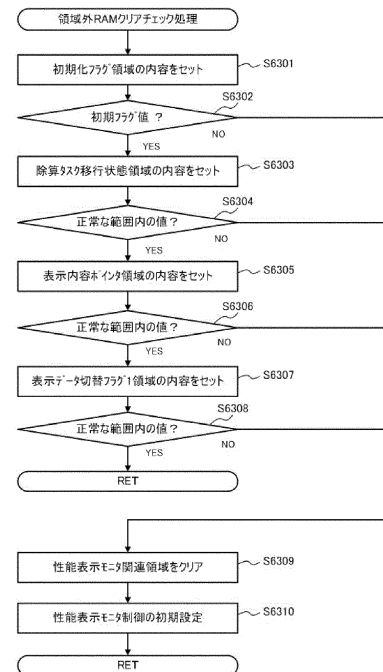
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

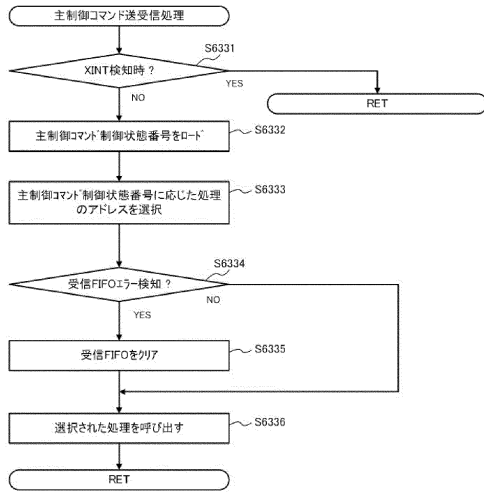


30

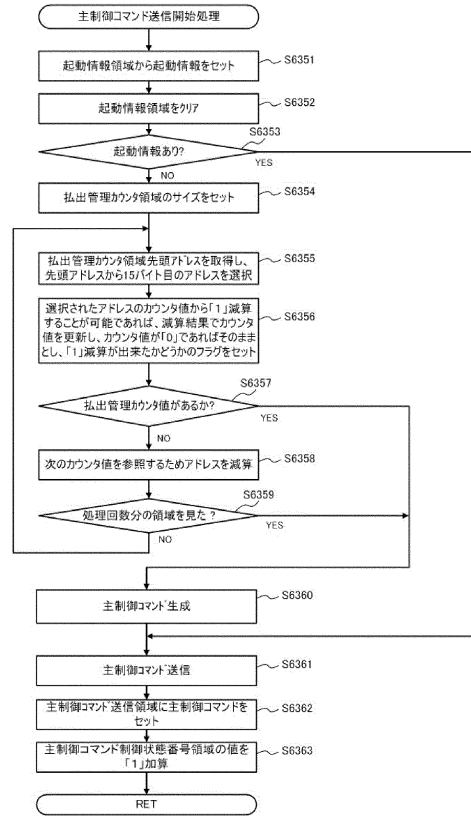
40

50

【図 1 2 9】



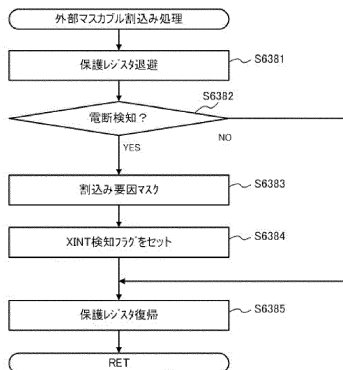
【図 1 3 0】



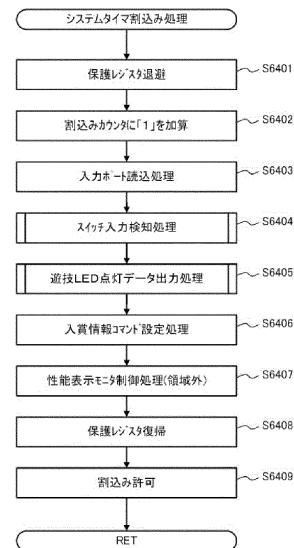
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

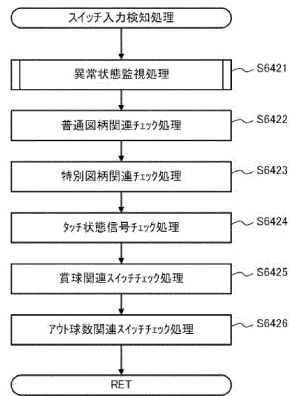


30

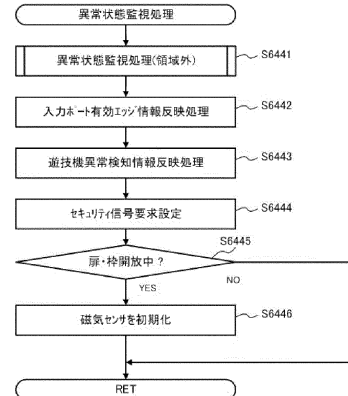
40

50

【図 1 3 3】



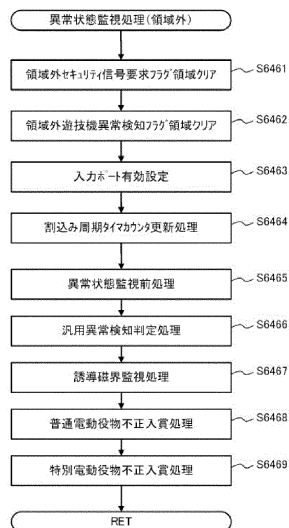
【図 1 3 4】



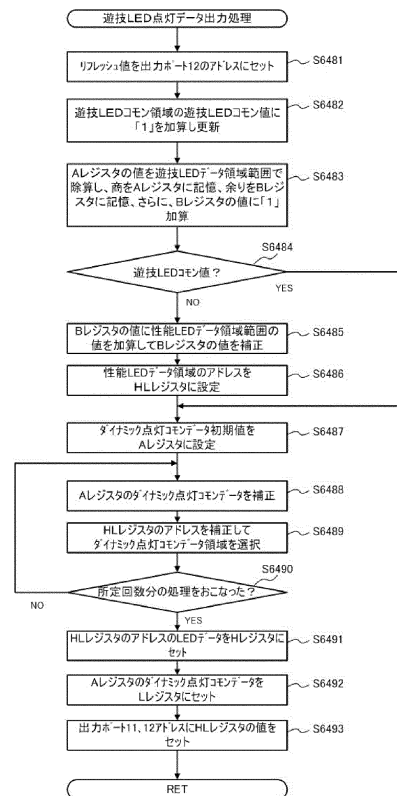
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

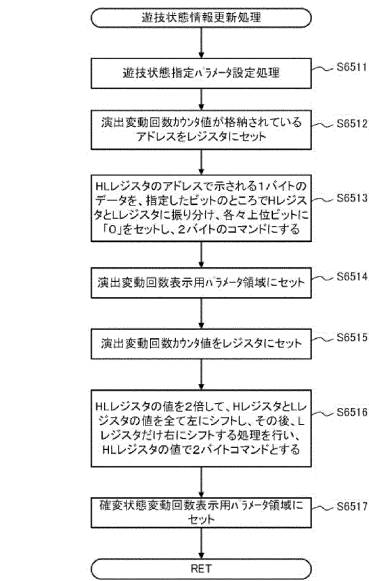


30

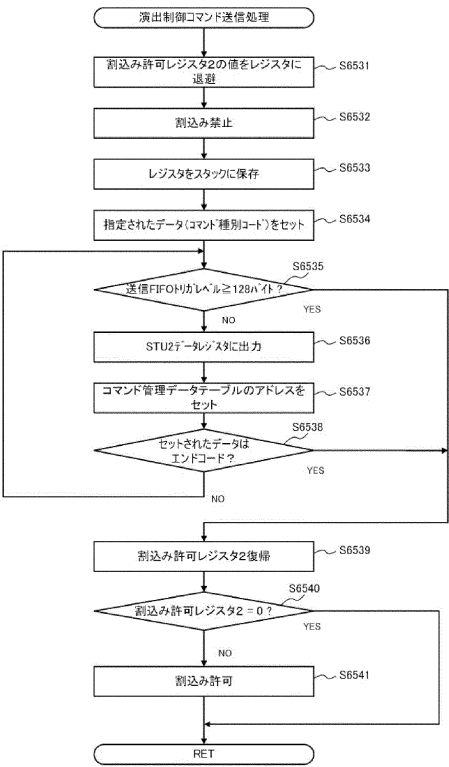
40

50

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】

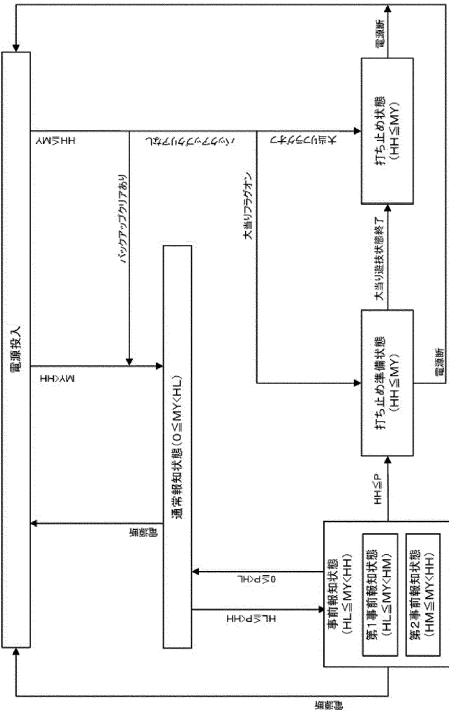


【図 1 3 9】

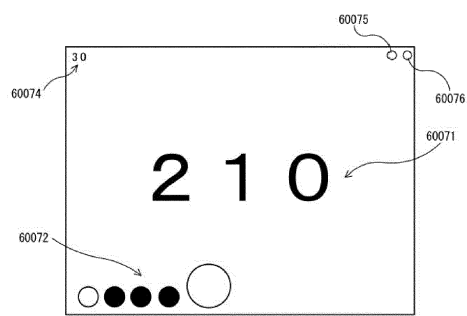
MYと報知状態との関係を示す表

MY	大当りフラグ	報知状態	報知モード
$0 \leq MY < HL$	—	通常報知状態	0
$HL \leq MY < HM$	—	第1事前報知状態	1
$HM \leq MY < HH$	—	第2事前報知状態	2
$HH \leq MY$	ON	打ち止め準備状態	3
	OFF	打ち止め状態	4

【図 1 4 0】



【図 1 4 1】



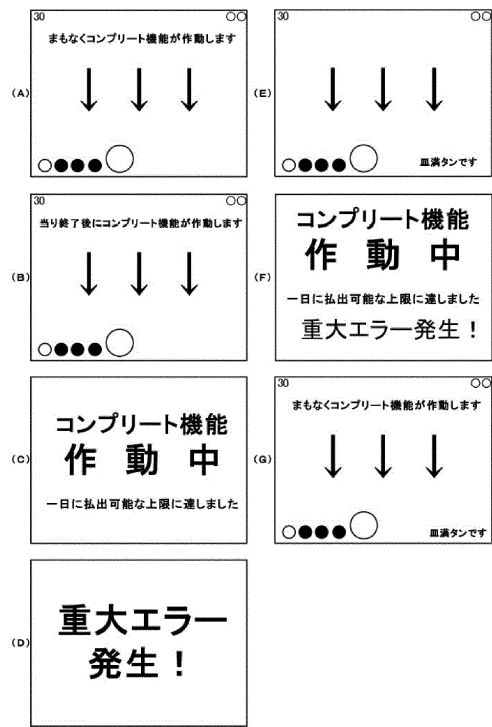
【図 1 4 2】

優先順位	表示内容
1	打ち止め状態を示す報知画像
2	強エラー画像
...	...
...	...
10	数字保留
10	ミニ図柄
...	...
20	事前報知状態を示す報知画像
20	打ち止め準備状態を示す報知画像
...	...
30	保留アイコン
30	演出図柄
...	...
35	弱エラー画像
...	...
40	背景画像

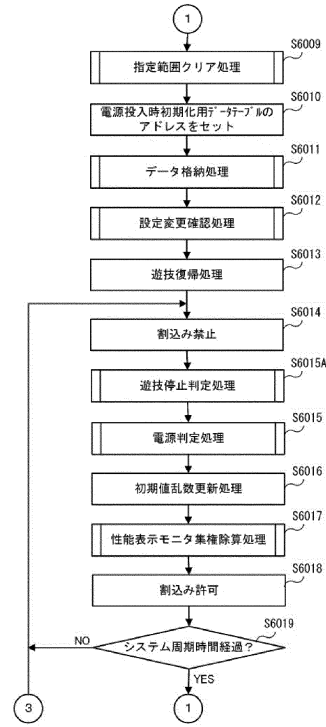
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

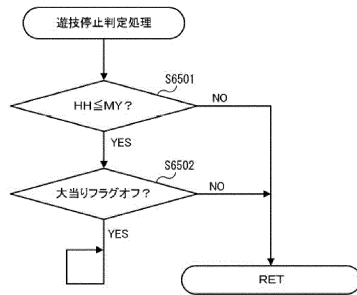


30

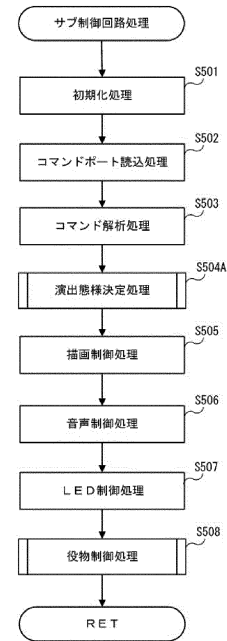
40

50

【図 1 4 5】



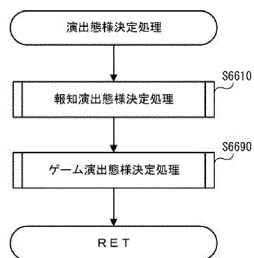
【図 1 4 6】



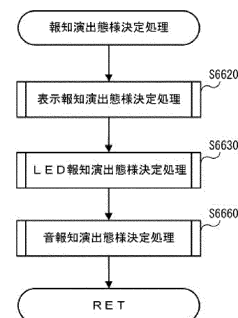
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

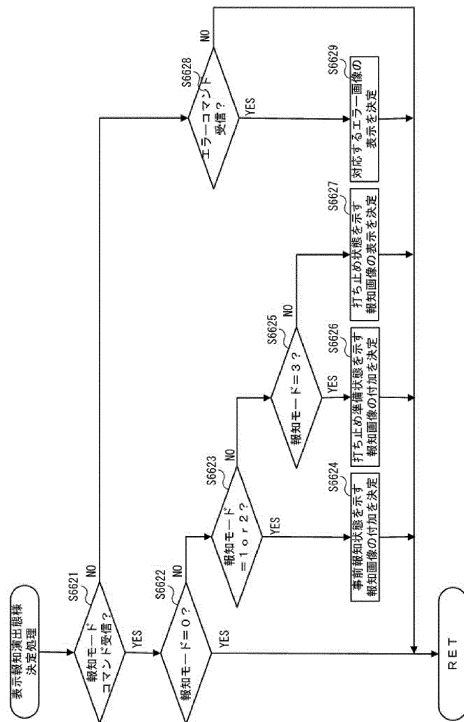


30

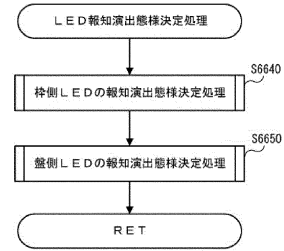
40

50

【図 149】



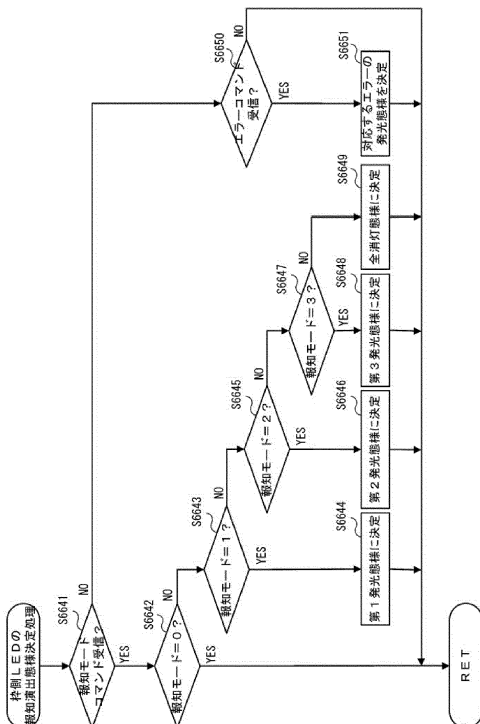
【図 150】



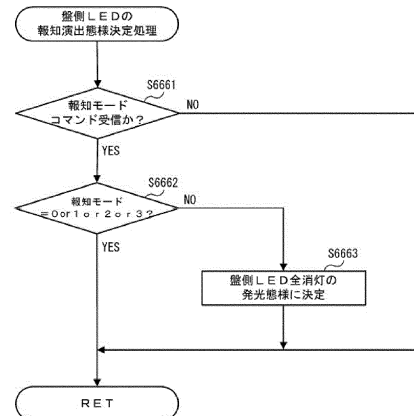
10

20

【図 151】



【図 152】

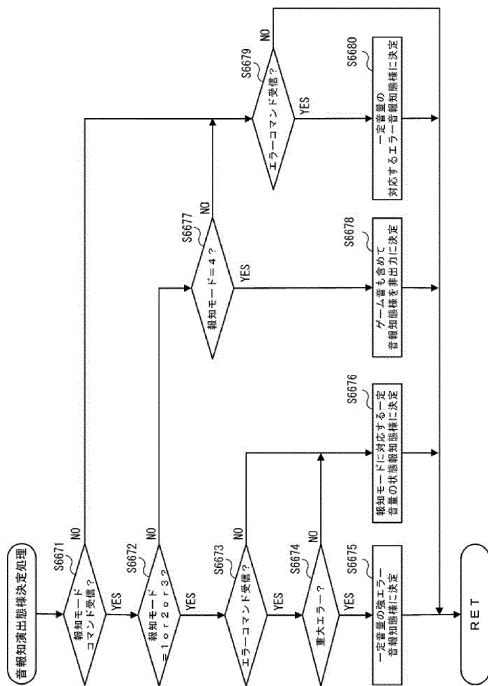


30

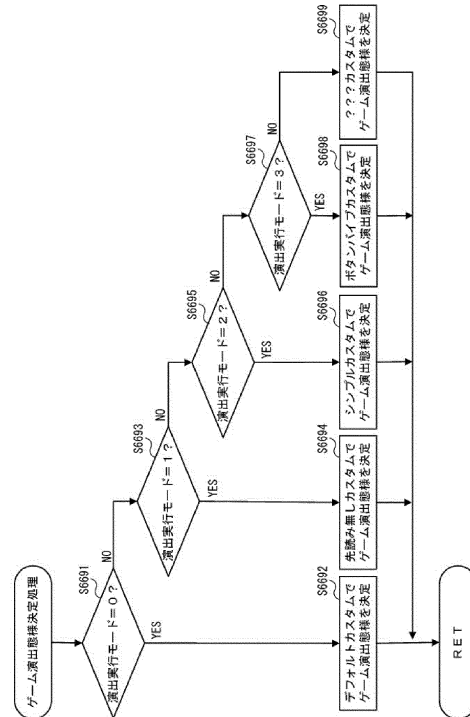
40

50

【図 153】



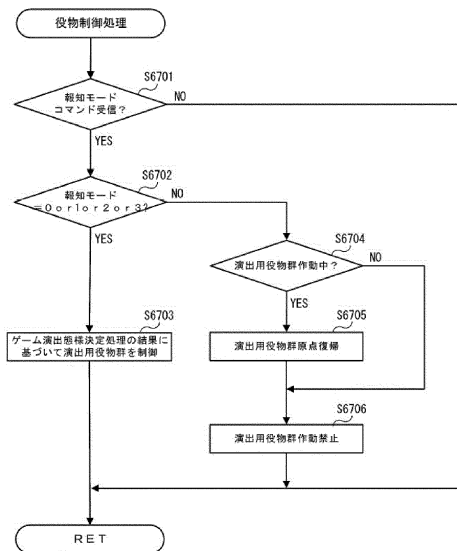
【図 154】



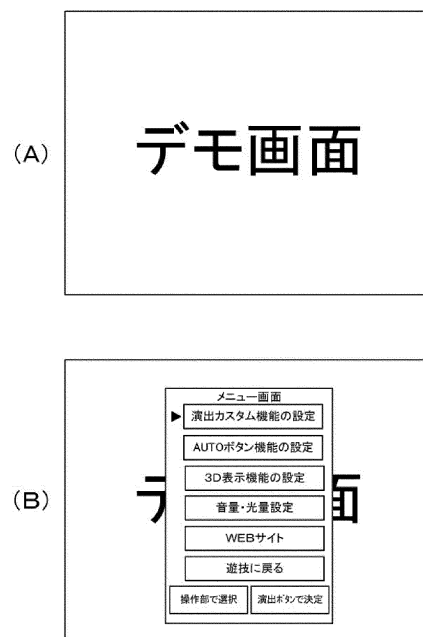
10

20

【図 155】



【図 156】

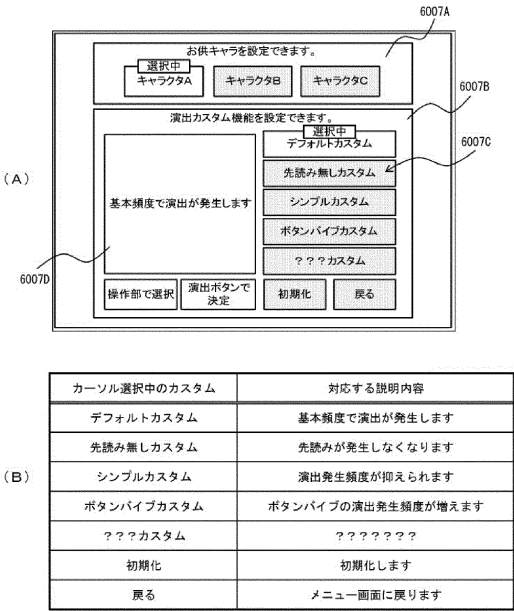


30

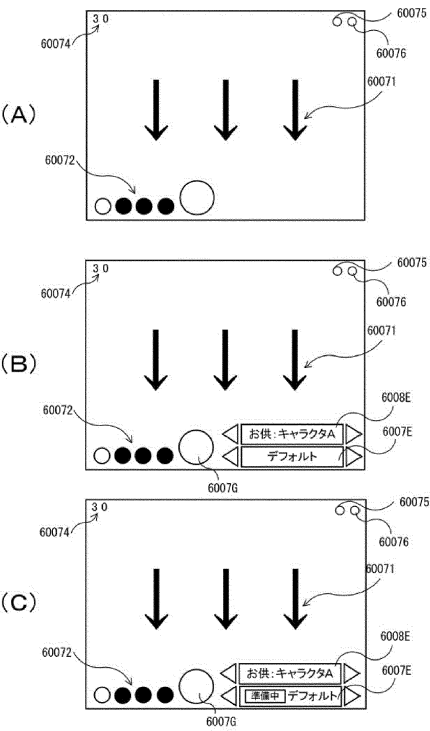
40

50

【図 1 5 7】



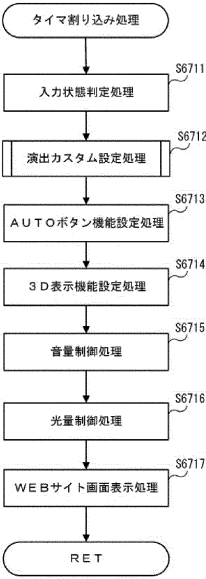
【図 1 5 8】



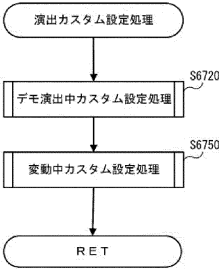
10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

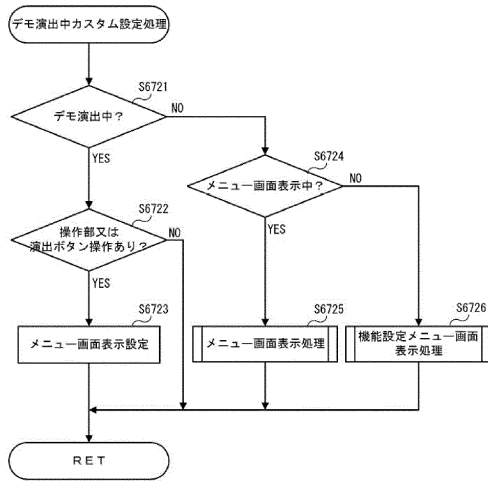


30

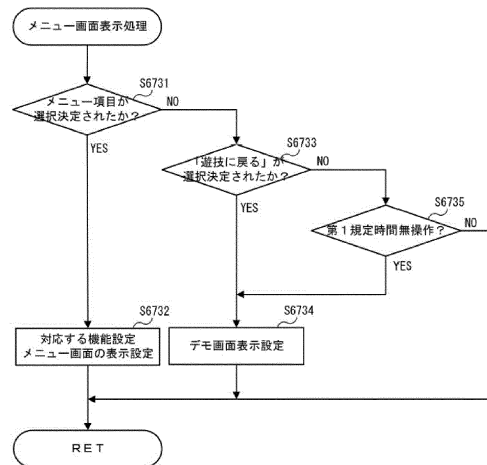
40

50

【図 161】



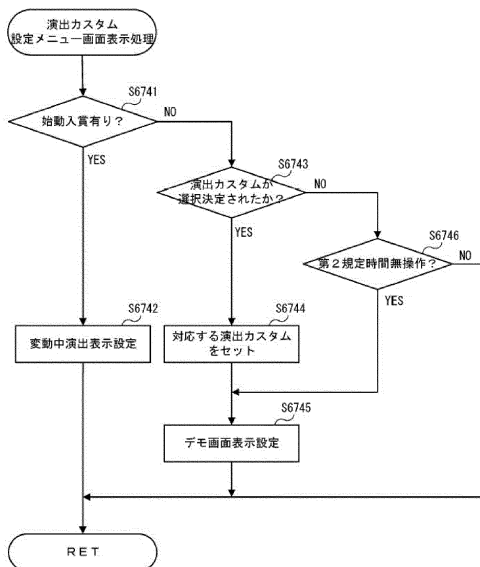
【図 162】



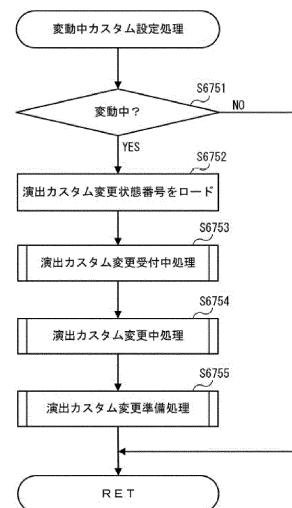
10

20

【図 163】



【図 164】

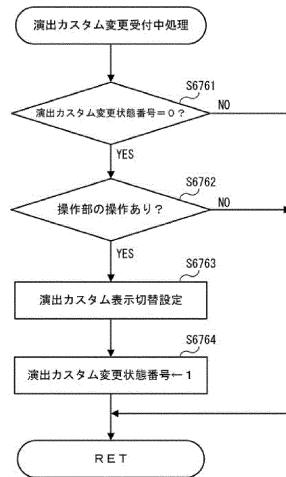


30

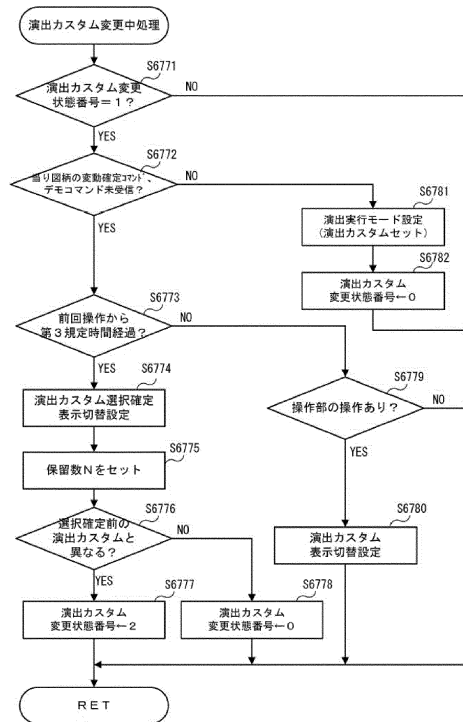
40

50

【 図 1 6 5 】



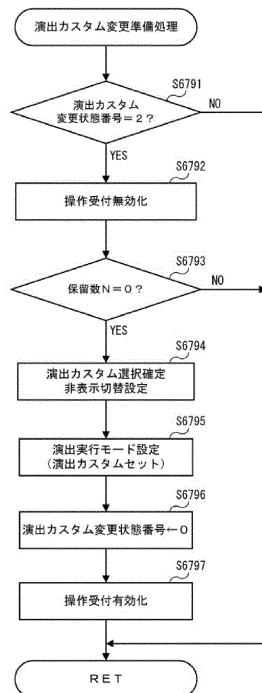
【 図 1 6 6 】



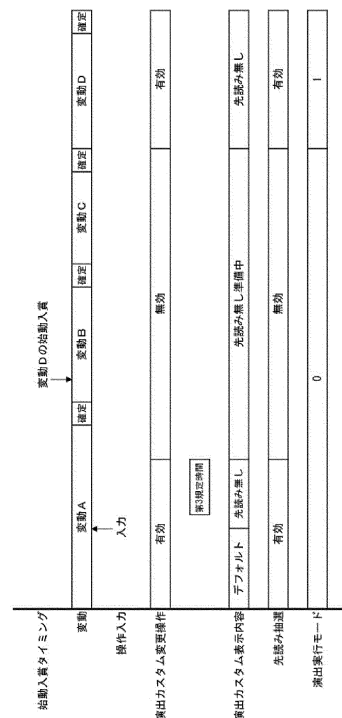
10

20

【 図 1 6 7 】



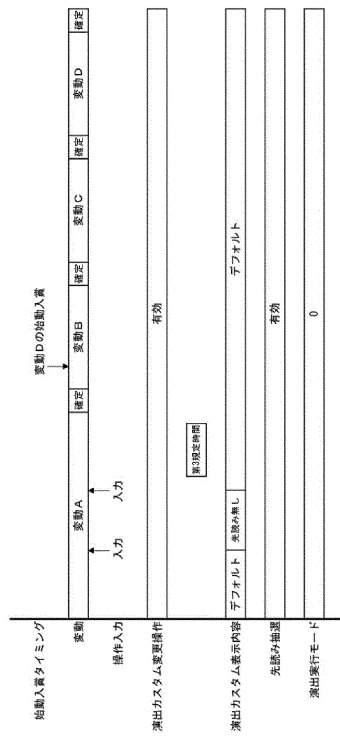
【 図 1 6 8 】



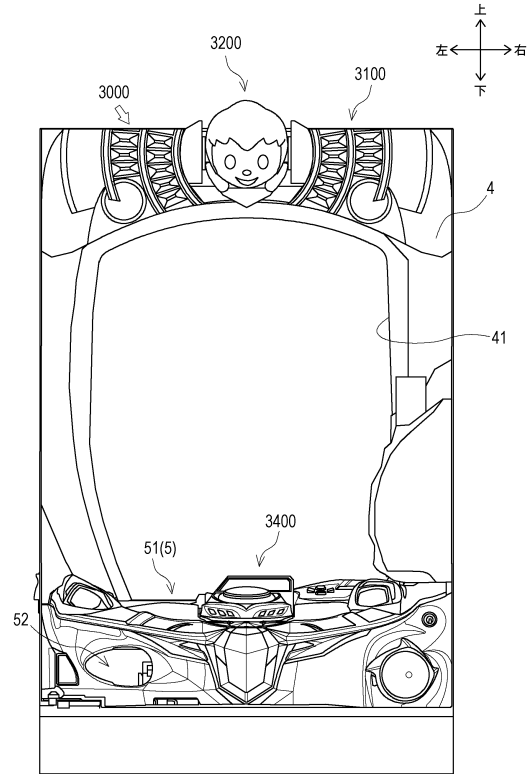
30

40

【図 1 6 9】



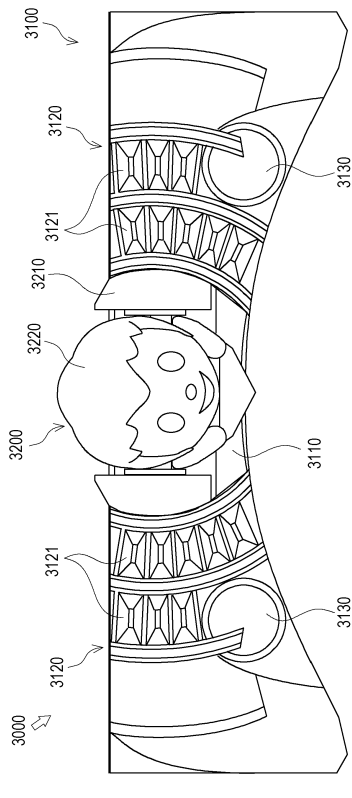
【図 1 7 0】



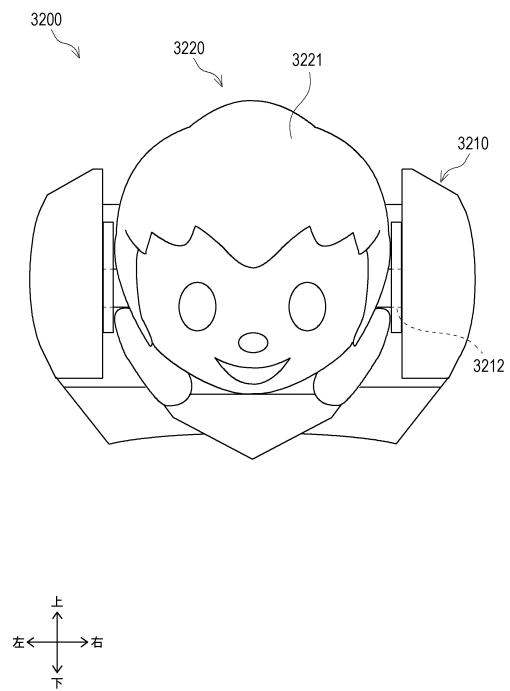
10

20

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

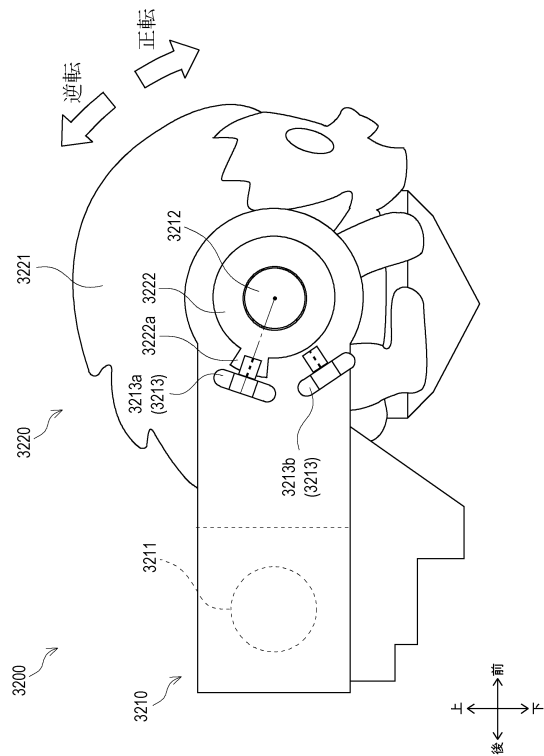


30

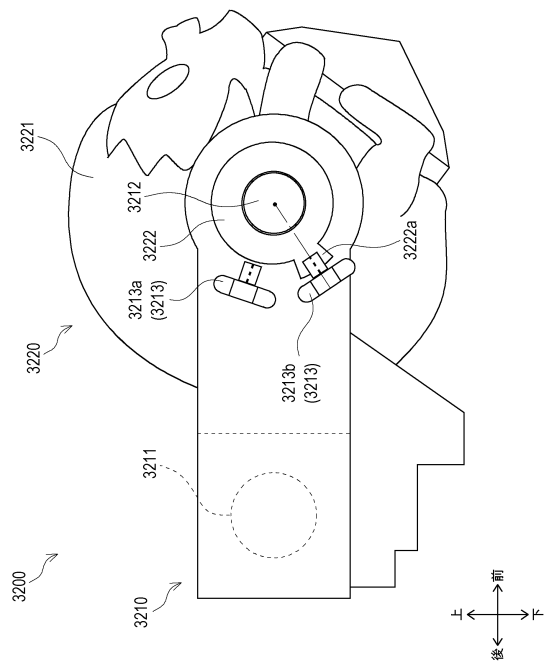
40

50

【図 1 7 3】



【図 1 7 4】



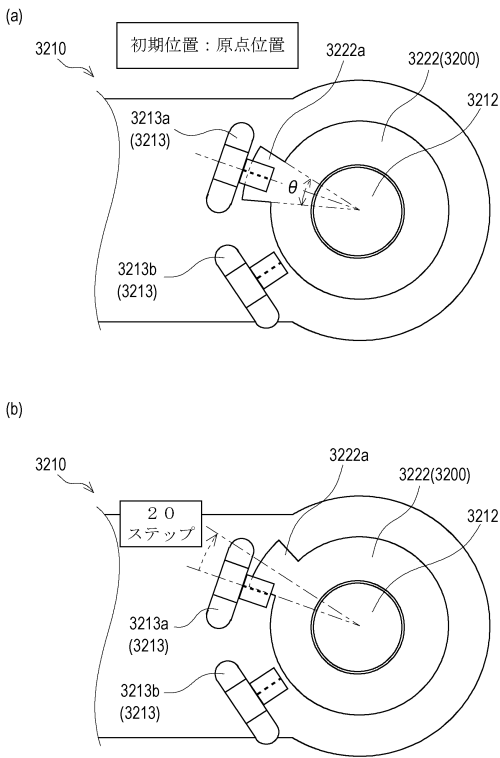
10

20

【図 1 7 5】

演出制御	回転方向 パターン	位置パターン (回転回数パターン)	速度パターン
回転演出制御	正転	原点位置⇒原点位置 (1～6回転)	高速 (1200)
			高速 (1000)
			中速 (825)
			低速 (650)
		原点位置⇒可動位置 (1～6回転)	高速 (1200)
			高速 (1000)
			中速 (825)
			低速 (650)
	逆転	可動位置⇒可動位置 (1～6回転)	高速 (1200)
			高速 (1000)
		可動位置⇒原点位置 (2～6回転)	中速 (825)
			低速 (650)
煽り演出制御	正転	原点位置 (1～6回転)	高速 (1200)
			高速 (1000)
		可動位置 (1～6回転)	中速 (825)
			低速 (650)
	逆転	原点位置 (1～6回転)	高速 (1200)
			高速 (1000)
		可動位置 (1～6回転)	中速 (825)
			低速 (650)
コマ送り演出制御	正転	可動位置⇒可動位置	低速 (400)
			低速 (210)
		可動位置⇒原点位置	低速 (400)
			低速 (210)

【図 1 7 6】

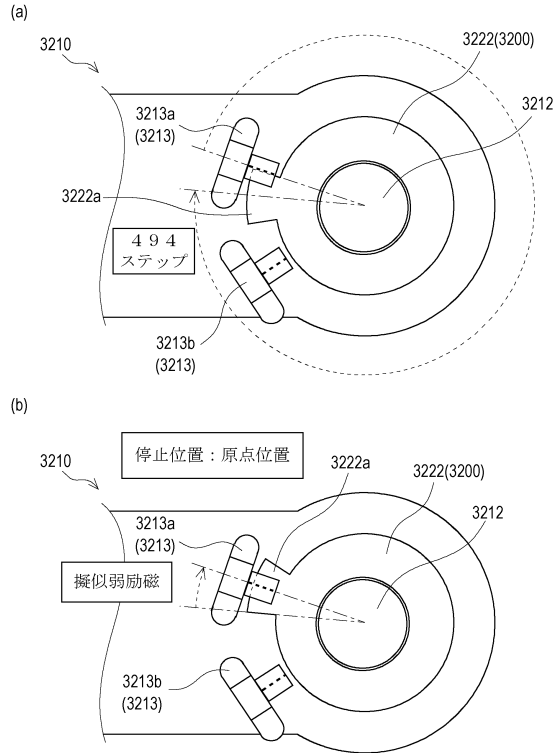


30

40

50

【図 1 7 7】



【図 1 7 8】

回転演出制御 正転 原点位置⇒原点位置

回転方向	- 正転 -										逆転-	
	第一検知範囲					第二検知範囲					第一検知範囲	
	原点位置	可動位置	可動位置	可動位置	可動位置	原点位置	可動位置	可動位置	可動位置	可動位置	原点位置	可動位置
演出	374	360	346	320.7	292.6	126	166.6	194.6	292.6	14	0	-14
	20	20	25.3	14	98	28	40.6	112	14	0	0	-37.8
	534	514	494	458	418	238	278	288	438	20	0	23.8
	20	20	36	20	140	40	58	160	20	0	20	39.2
総回転角度	遮光					遮光					遮光	
区間角度	遮光					遮光					遮光	
総ステップ	遮光					遮光					遮光	
区間ステップ	遮光					遮光					遮光	
第一検知部	遮光					遮光					遮光	
第二検知部	遮光					遮光					遮光	

【図 1 7 9】

正転 (高速 1 2 0 0) 原点位置⇒原点位置 × 1	1	ステップ送り	正転	20ステップ	46pps (1-2相)
	2	ステップ送り	正転	20ステップ	74pps (1-2相)
	3	ステップ送り	正転	22ステップ	100pps (1-2相)
	4	ステップ送り×回転数	正転	200ステップ (200+514×0)	1200pps (1-2相)
	5	第一検知部 遮断⇒遮光 +マーゼン	正転	(232ステップ)	1200pps (1-2相)
	6	ステップ送り (擬似弱励磁)	正転	400ステップ	4000pps (1-2相)
	7	停止	-	100ms	-
正転 (高速 1 0 0 0) 原点位置⇒原点位置 × 1	1	ステップ送り	正転	20ステップ	46pps (1-2相)
	2	ステップ送り	正転	20ステップ	74pps (1-2相)
	3	ステップ送り×回転数	正転	218ステップ (218+514×0)	1000pps (1-2相)
	4	第一検知部 遮断⇒遮光 +マーゼン	正転	(236ステップ)	1000pps (1-2相)
	5	停止	-	8ms	-
	6	ステップ送り (擬似弱励磁)	正転	400ステップ	4000pps (1-2相)
	7	停止	-	100ms	-

【図 1 8 0】

正転 (中速 8 2 5) 原点位置⇒原点位置 × 1	1	ステップ送り	正転	20ステップ	46pps (1-2相)
	2	ステップ送り	正転	20ステップ	645pps (1-2相)
	3	ステップ送り×回転数	正転	220ステップ (220+514×0)	825pps (1-2相)
	4	第一検知部 遮断⇒遮光 +マーゼン	正転	(234ステップ)	825pps (1-2相)
	5	停止	-	8ms	-
	6	ステップ送り (擬似弱励磁)	正転	400ステップ	4000pps (1-2相)
	7	停止	-	100ms	-
正転 (低速 6 5 0) 原点位置⇒原点位置 × 1	1	ステップ送り	正転	20ステップ	46pps (1-2相)
	2	ステップ送り×回転数	正転	236ステップ (236+514×0)	650pps (1-2相)
	3	第一検知部 遮断⇒遮光 +マーゼン	正転	(238ステップ)	650pps (1-2相)
	4	停止	-	8ms	-
	5	ステップ送り (擬似弱励磁)	正転	100ステップ	4000pps (1-2相)
	6	停止	-	100ms	-

10

20

30

40

50

【図 1 8 1】

(a) 回転演出制御 正転 原点位置⇒可動位置

回転方向	←正転				逆転→			
	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲
演出	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置
	374	360	346	320.7	306.7	292.6	194.6	166.6
	126	14	0	-14	0	-37.8	-77	-53.3
	-47.3	14	23.8	39.2	14	20	34	56
	76	96	20	20	20	20	20	20
総回転角度	534	514	494	458	418	278	180	20
区間角度	20	20	25.3	14	98	28	40.6	112
総ステップ	20	20	36	20	20	140	40	58
区間ステップ	20	20	36	20	20	140	40	58
第一検知部	遮光							
第二検知部								

(b)

1	ステップ送り	正転	20ステップ	46pps (1.2相)
2	ステップ送り	正転	20ステップ	740pps (1.2相)
3	ステップ送り	正転	22ステップ	1000pps (1.2相)
4	ステップ送り×回転数	正転	118ステップ (118+514×0)	1200pps (1.2相)
5	第二検知部通過⇒遮光	正転	238ステップ (238+514×0)	1200pps (1.2相)
6	ステップ送り (疑似弱励磁)	正転	400ステップ	4000pps (1.2相)
7	停止	-	100ms	-

【図 1 8 2】

(a) 回転演出制御 正転 可動位置⇒可動位置

回転方向	←正転				逆転→			
	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲
演出	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置
	374	360	346	320.7	306.7	292.6	194.6	166.6
	126	14	0	-14	0	-37.8	-77	-53.3
	-47.3	14	23.8	39.2	14	20	34	56
	76	96	20	20	20	20	20	20
総回転角度	534	514	494	458	418	278	180	20
区間角度	20	20	25.3	14	98	28	40.6	112
総ステップ	20	20	36	20	20	140	40	58
区間ステップ	20	20	36	20	20	140	40	58
第一検知部	遮光							
第二検知部								

(b)

1	ステップ送り	正転	20ステップ	46pps (1.2相)
2	ステップ送り	正転	20ステップ	740pps (1.2相)
3	ステップ送り	正転	22ステップ	1000pps (1.2相)
4	ステップ送り×回転数	正転	118ステップ (118+514×0)	1200pps (1.2相)
5	第二検知部通過⇒遮光	正転	238ステップ (238+514×0)	1200pps (1.2相)
6	ステップ送り (疑似弱励磁)	正転	400ステップ	4000pps (1.2相)
7	停止	-	100ms	-

【図 1 8 3】

(a) 回転演出制御 正転 可動位置⇒原点位置

回転方向	←正転				逆転→			
	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲
演出	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置
	374	360	346	320.7	306.7	292.6	194.6	166.6
	126	14	0	-14	0	-37.8	-77	-53.3
	-47.3	14	23.8	39.2	14	20	34	56
	76	96	20	20	20	20	20	20
総回転角度	534	514	494	458	418	278	180	20
区間角度	20	20	25.3	14	98	28	40.6	112
総ステップ	20	20	36	20	20	140	40	58
区間ステップ	20	20	36	20	20	140	40	58
第一検知部	遮光							
第二検知部								

(b)

1	ステップ送り	正転	20ステップ	46PPS (1.2相)
2	ステップ送り	正転	20ステップ	740PPS (1.2相)
3	ステップ送り	正転	22ステップ	1000PPS (1.2相)
4	ステップ送り×回転数	正転	200ステップ (200+514×0)	1200PPS (1.2相)
5	第二検知部通過⇒遮光	正転	308ステップ (308+514×0)	1200PPS (1.2相)
6	ステップ送り (疑似弱励磁)	正転	400ステップ	4000PPS (1.2相)
7	停止	-	100ms	-

【図 1 8 4】

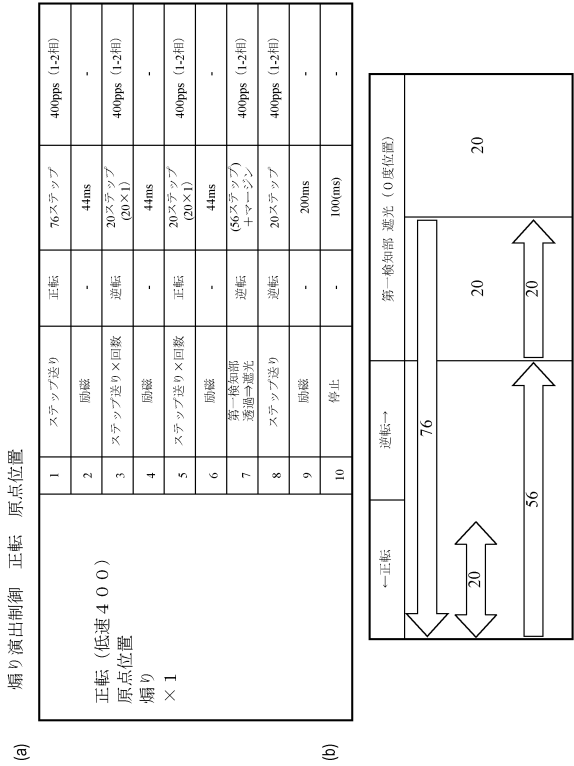
(a) 回転演出制御 逆転 原点位置⇒原点位置

回転方向	←正転				逆転→			
	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲	第一検知範囲	第二検知範囲
演出	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置	原点位置	可動位置
	374	360	346	320.7	306.7	292.6	194.6	166.6
	126	14	0	-14	0	-37.8	-77	-53.3
	-47.3	14	23.8	39.2	14	20	34	56
	76	96	20	20	20	20	20	20
総回転角度	534	514	494	458	418	278	180	20
区間角度	20	20	25.3	14	98	28	40.6	112
総ステップ	20	20	36	20	20	140	40	58
区間ステップ	20	20	36	20	20	140	40	58
第一検知部	遮光							
第二検知部								

(b)

1	ステップ送り	逆転	22ステップ	40pps (1.2相)
2	ステップ送り	逆転	20ステップ	644pps (1.2相)
3	ステップ送り	逆転	20ステップ	740pps (1.2相)
4	ステップ送り	逆転	22ステップ	1000pps (1.2相)
5	ステップ送り×回転数	逆転	166ステップ (166+514×0)	1200pps (1.2相)
6	第一検知部通過⇒遮光	逆転	244ステップ (244+514×0)	1200pps (1.2相)
7	ステップ送り (疑似弱励磁)	逆転	400ステップ	4000pps (1.2相)
8	停止	-	100ms	-

【図 1 8 5】

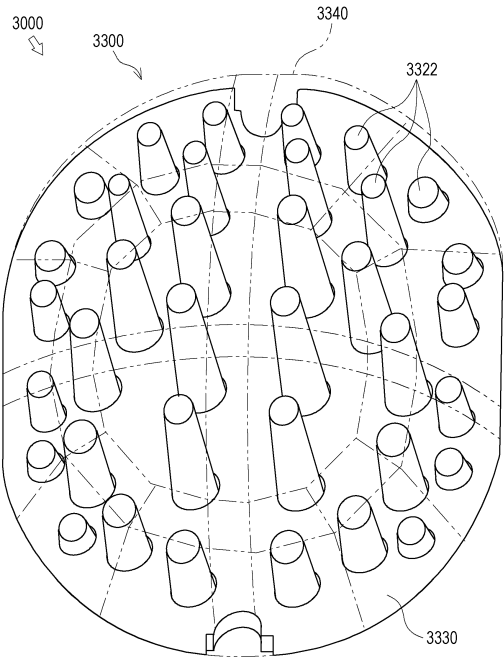


【図 1 8 6】

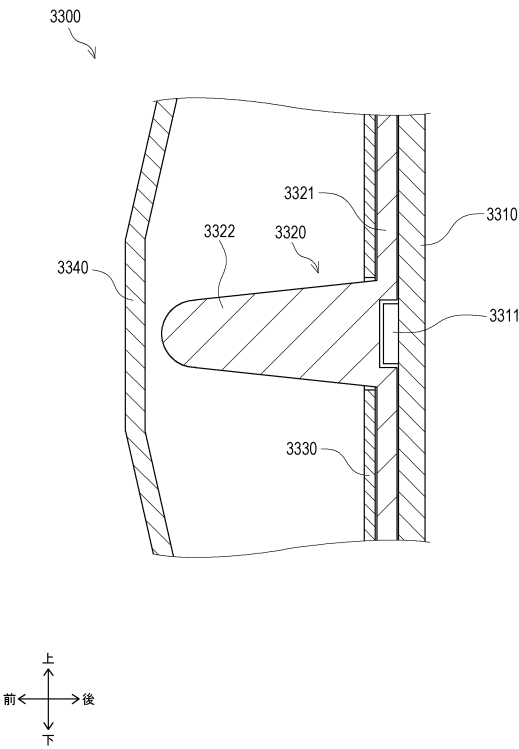
コマ送り演出制御 正転 可動位置⇒可動位置

正転 可動位置 ⇒可動位置 コマ送り	1	ステップ送り	正転	4ステップ	4000pps (1-2相)
	2	励磁	-	100ms	-
	3	第二検知部 透過⇒遮光	正転	(20ステップ) + マージン	650pps (1-2相)
	4	ステップ送り	正転	20ステップ	430pps (1-2相)
	5	励磁	-	200ms	-
	6	停止	-	400ms	-
	...				
	70	第二検知部 透過⇒遮光	正転	(20ステップ) + マージン	430pps (1-2相)
	71	ステップ送り	正転	20ステップ	430pps (1-2相)
	72	励磁	-	200ms	-
	73	停止	-	100ms	-

【図 1 8 7】



【図 1 8 8】



10

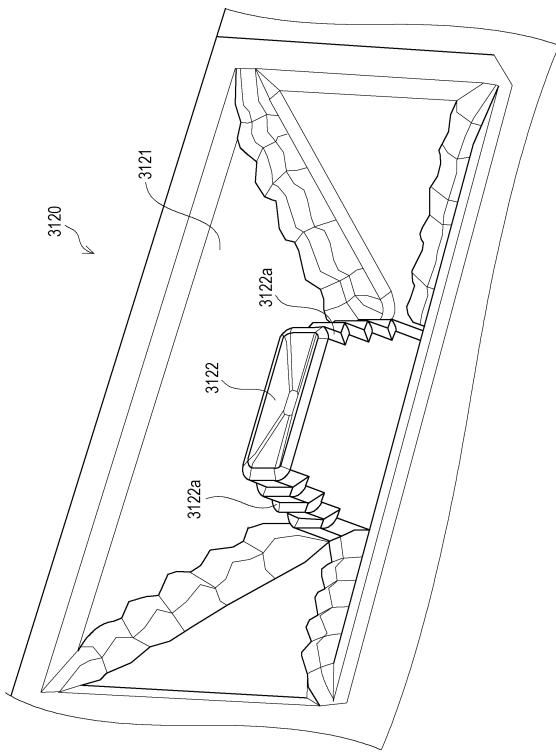
20

30

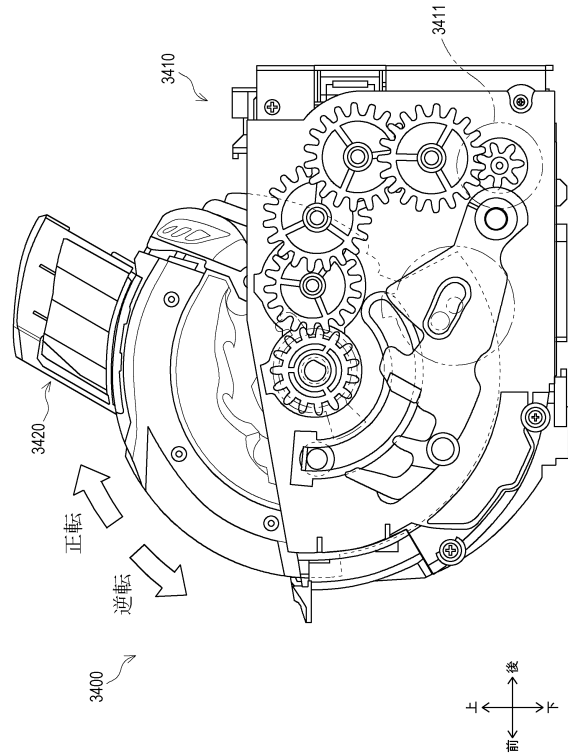
40

50

【図 1 8 9】



【図 1 9 0】

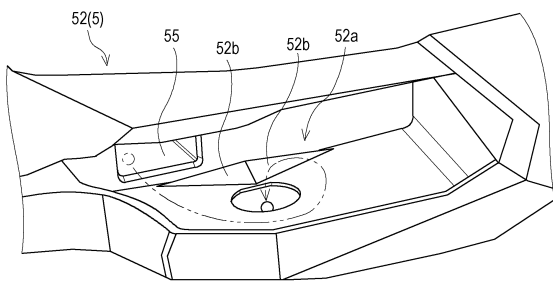


10

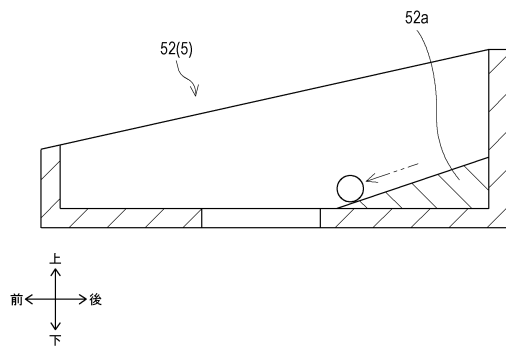
20

【図 1 9 1】

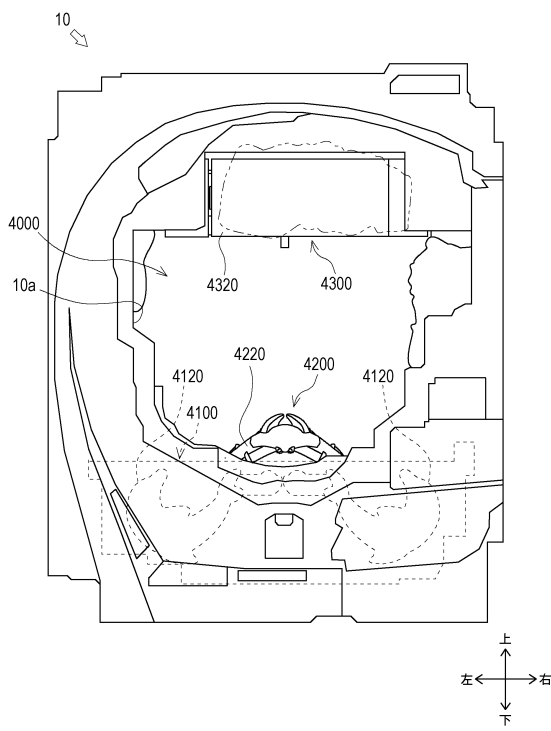
(a)



(b)



【図 1 9 2】

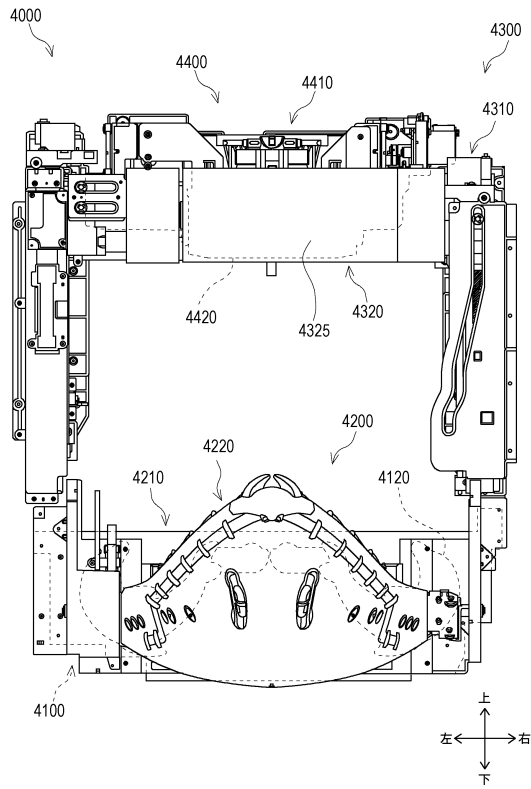


30

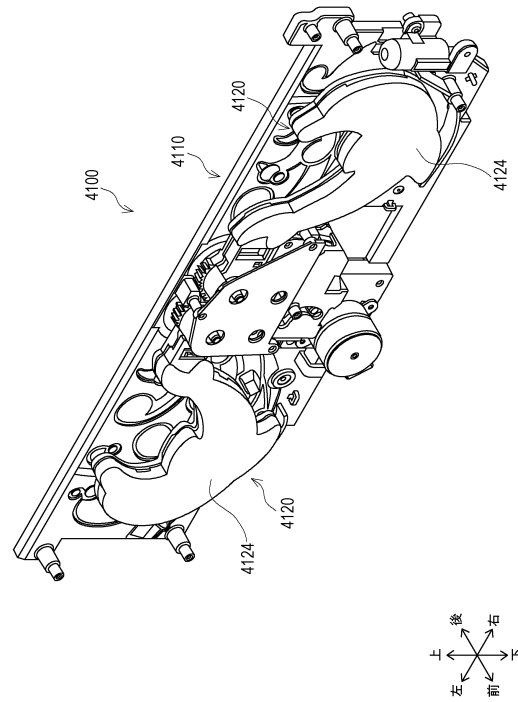
40

50

【図 1 9 3】



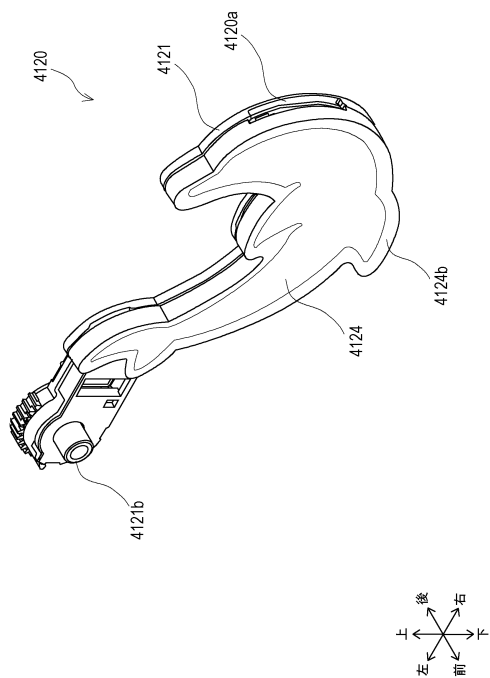
【図 1 9 4】



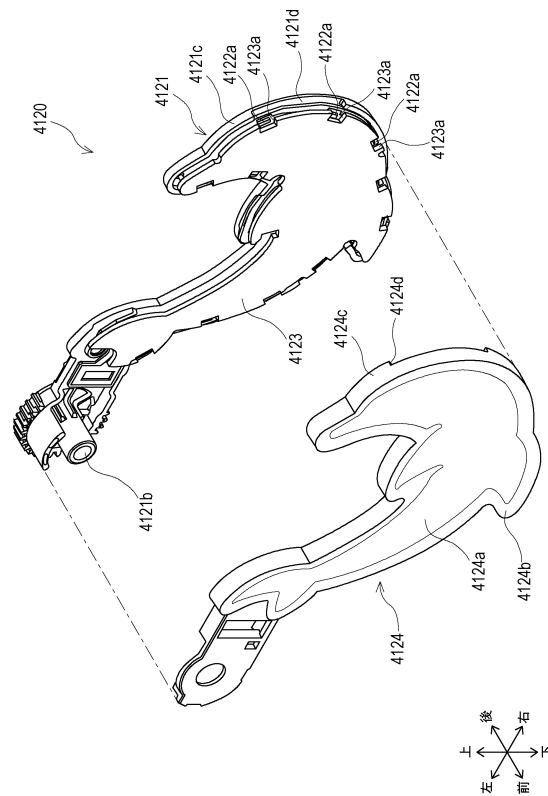
10

20

【図 1 9 5】



【図 1 9 6】

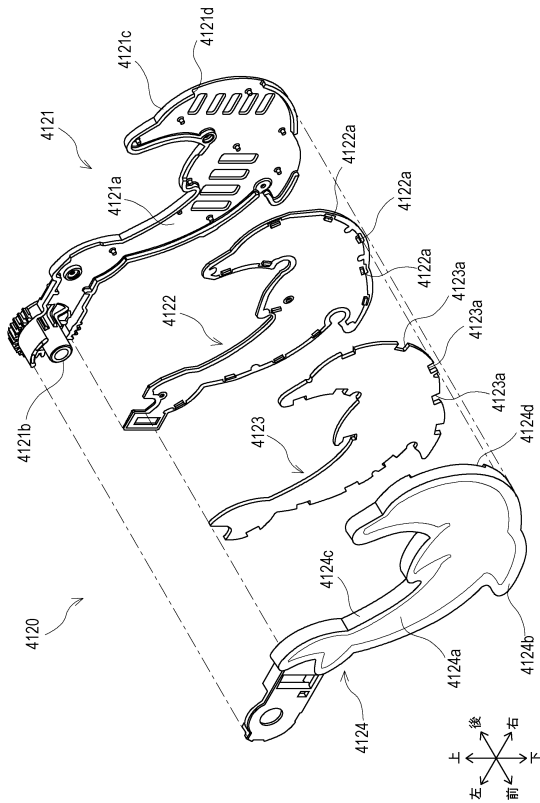


30

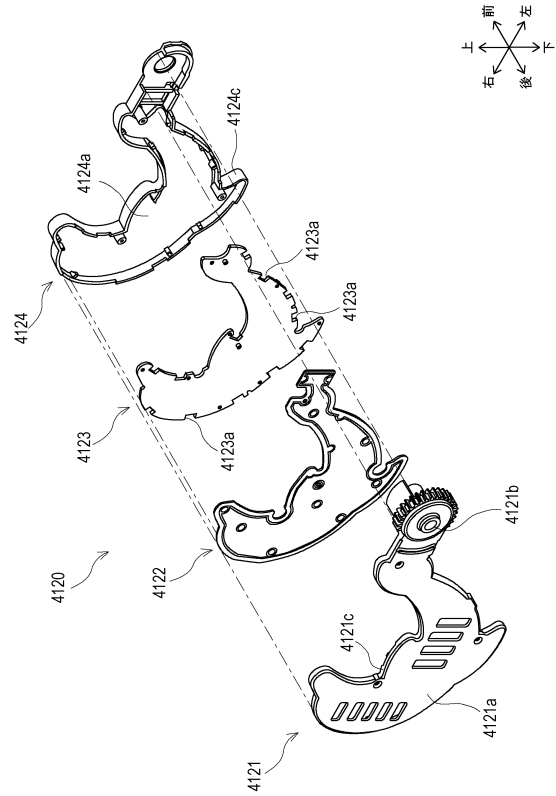
40

50

【図 197】



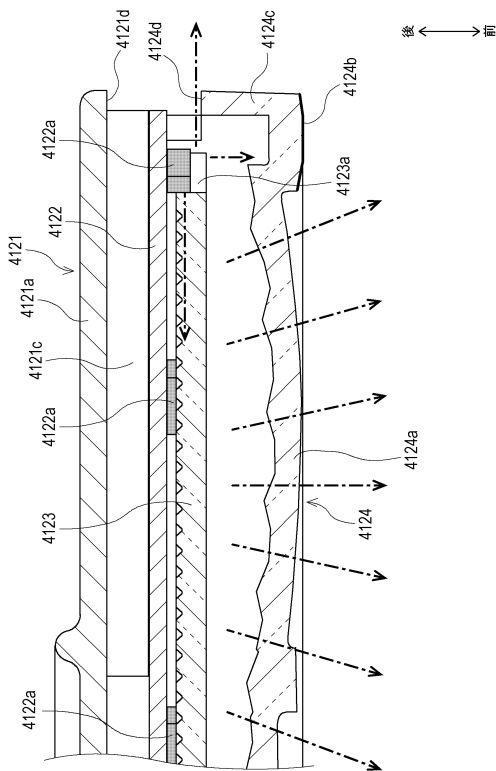
【図 198】



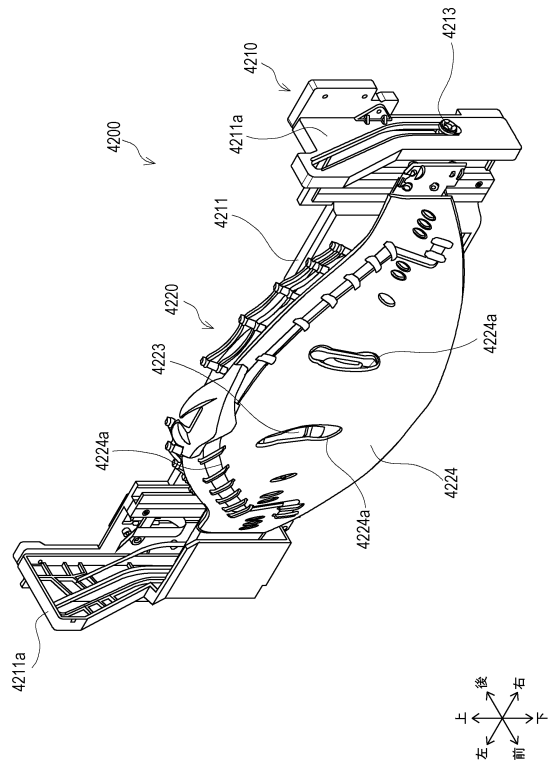
10

20

【図 199】



【図 200】

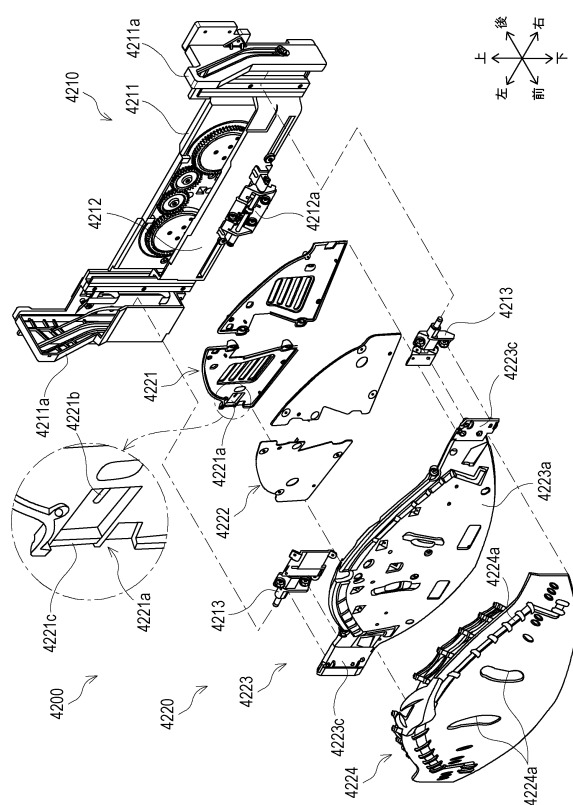


30

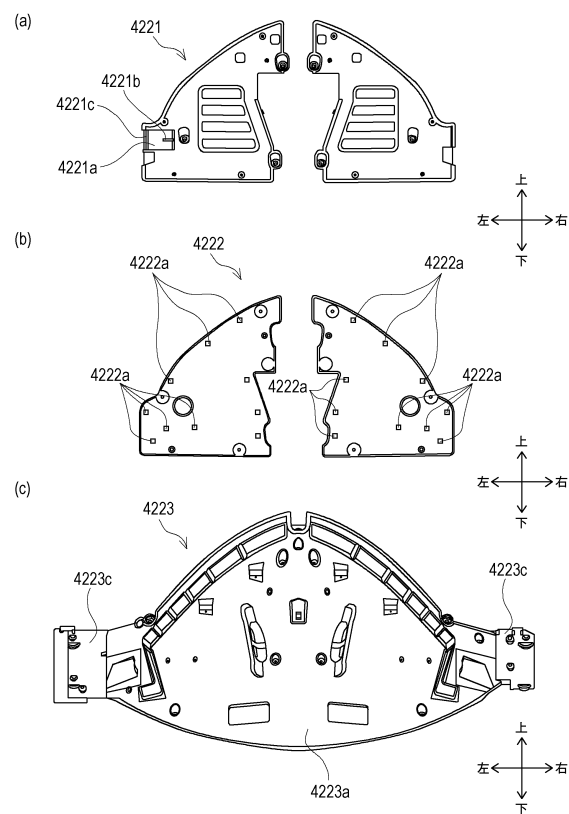
40

50

【 図 2 0 1 】



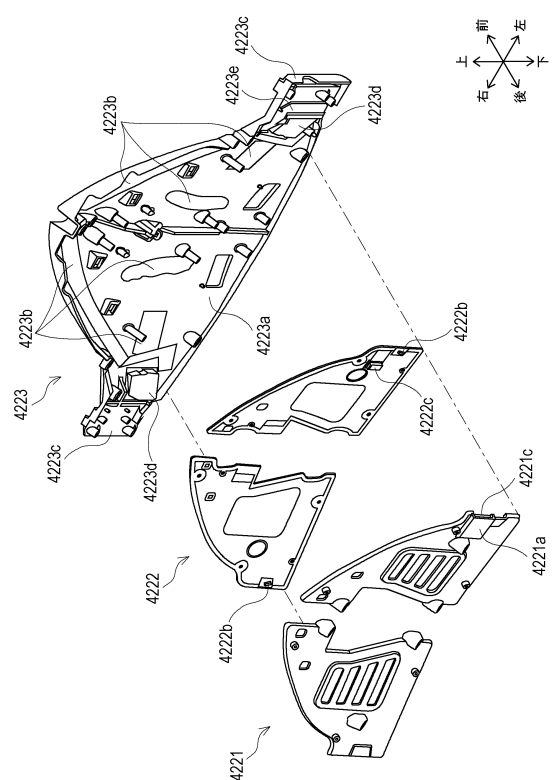
【 図 2 0 2 】



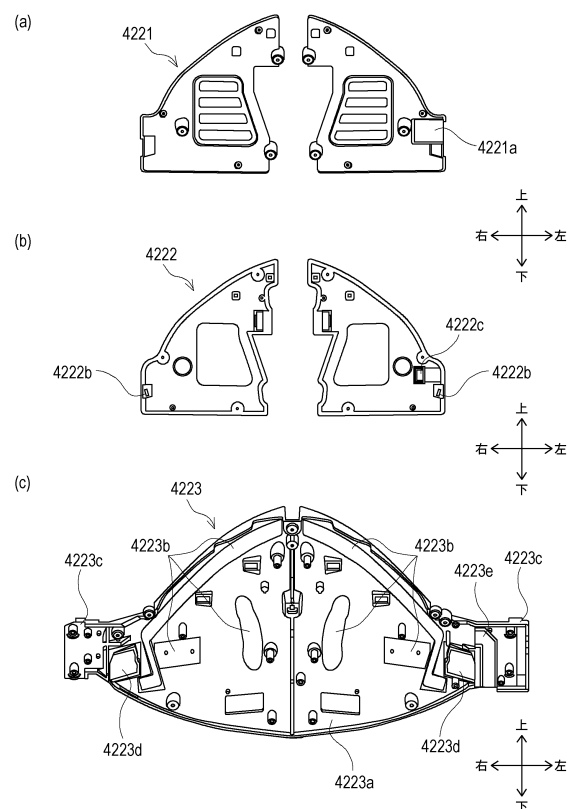
10

20

【 図 2 0 3 】



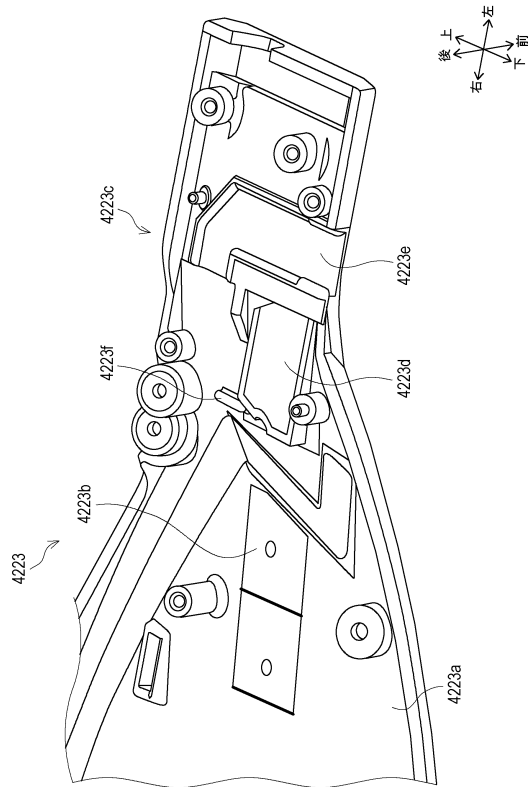
【 図 2 0 4 】



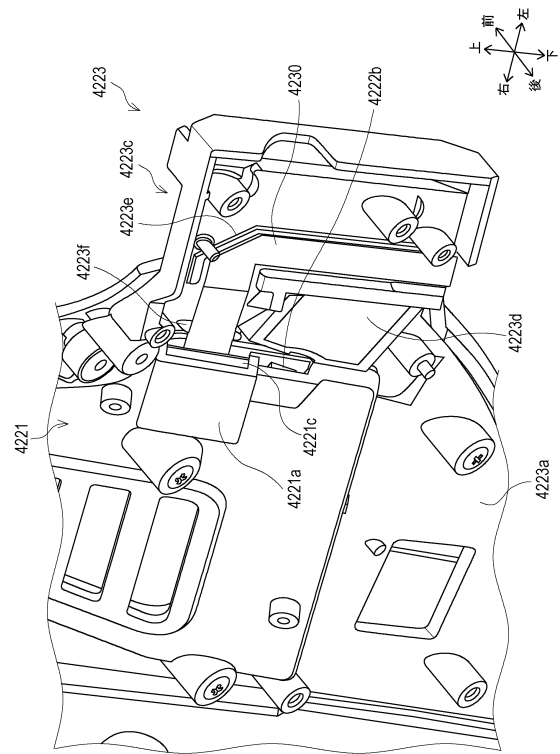
30

40

【図 205】



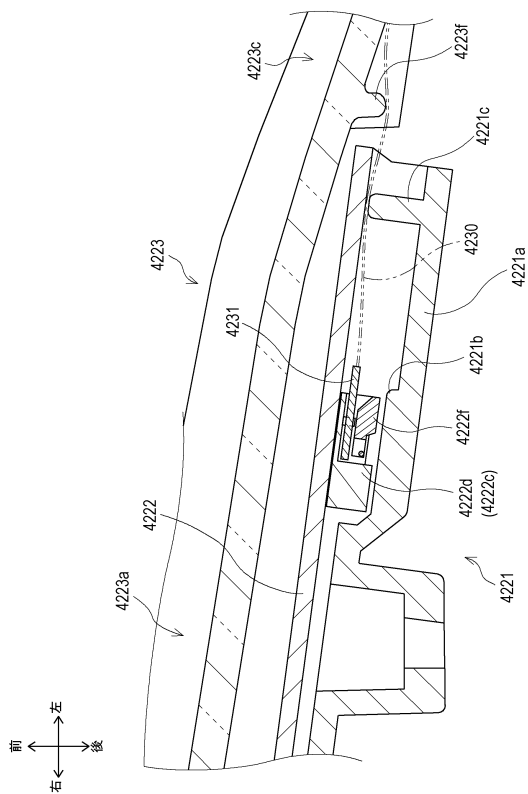
【図 206】



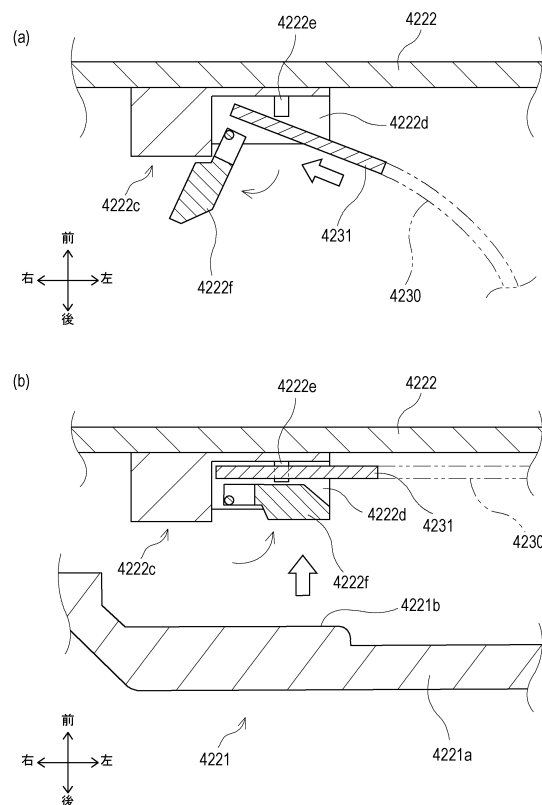
10

20

【図 207】



【図 208】

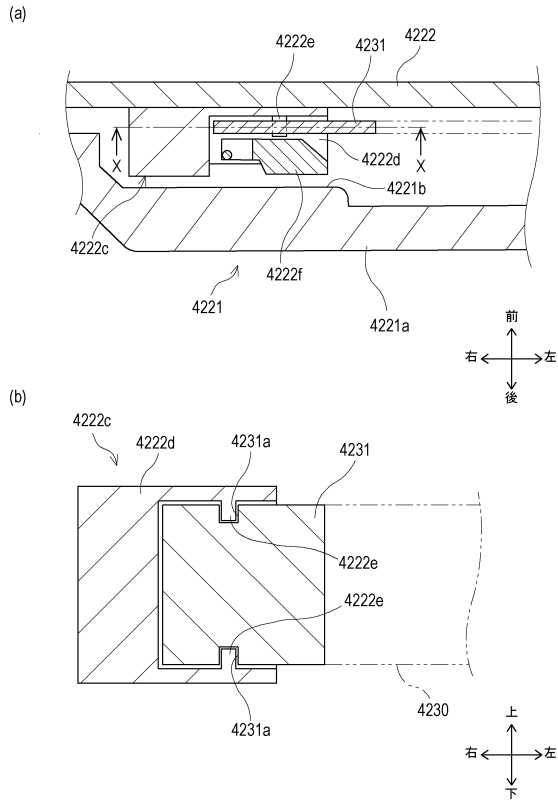


30

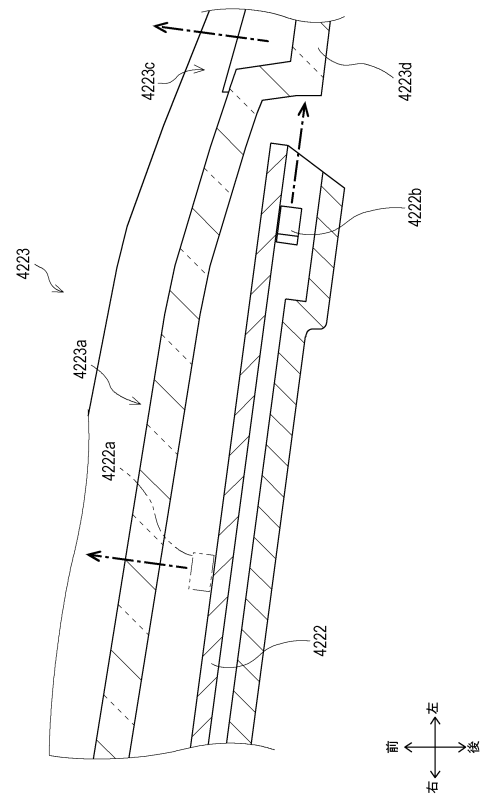
40

50

【図 2 0 9】



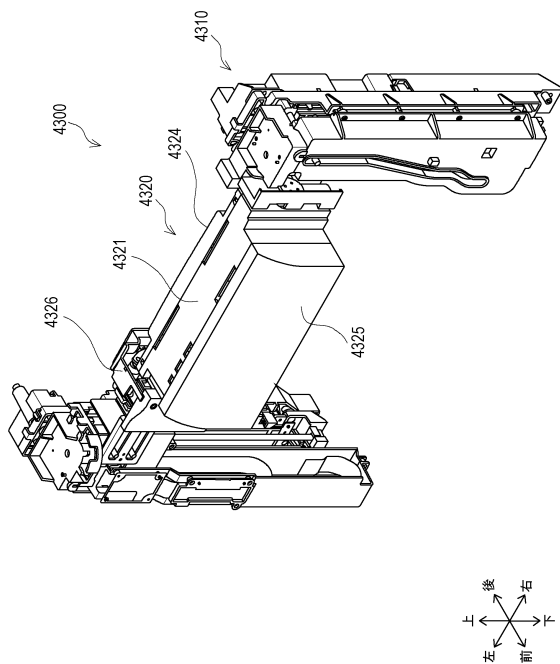
【図 2 1 0】



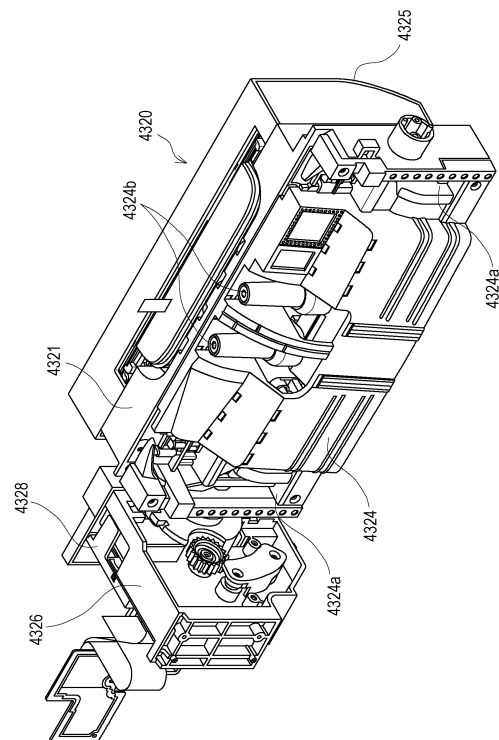
10

20

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】

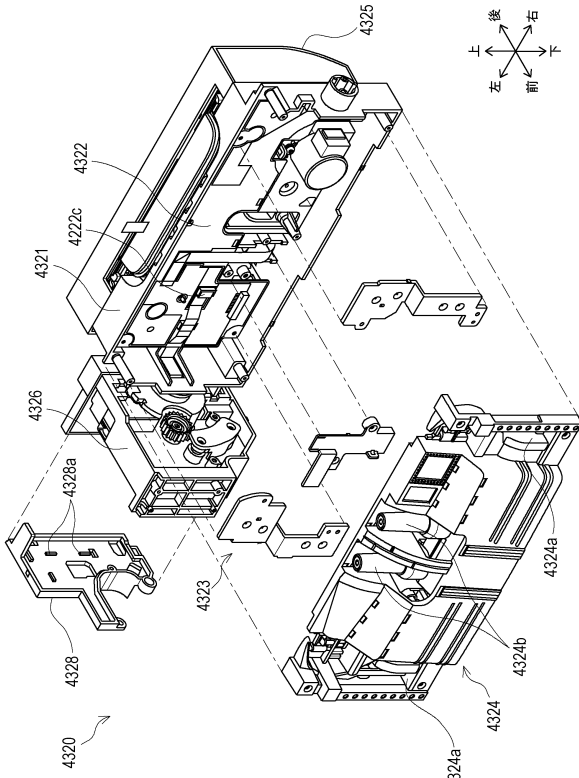


30

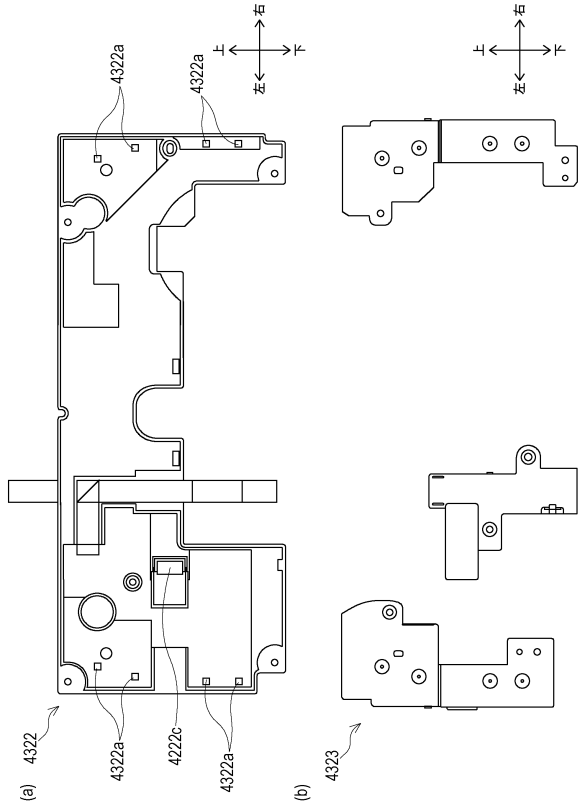
40

50

【図 2 1 3】



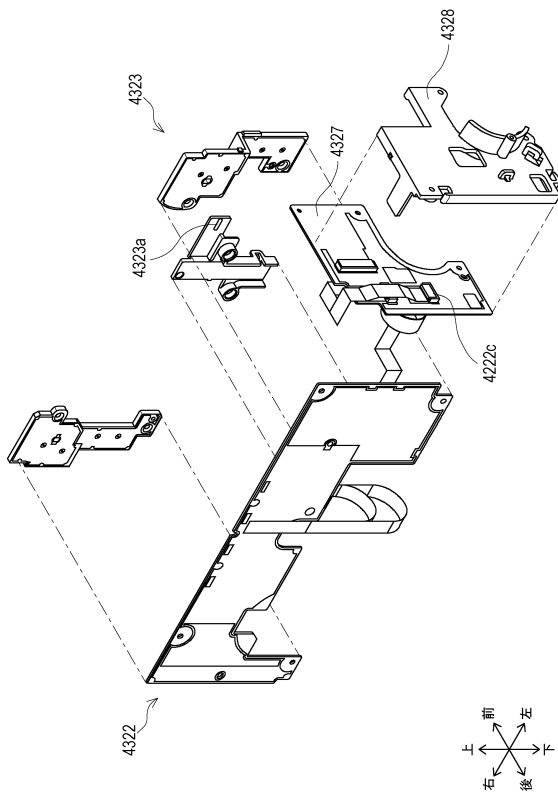
【図 2 1 4】



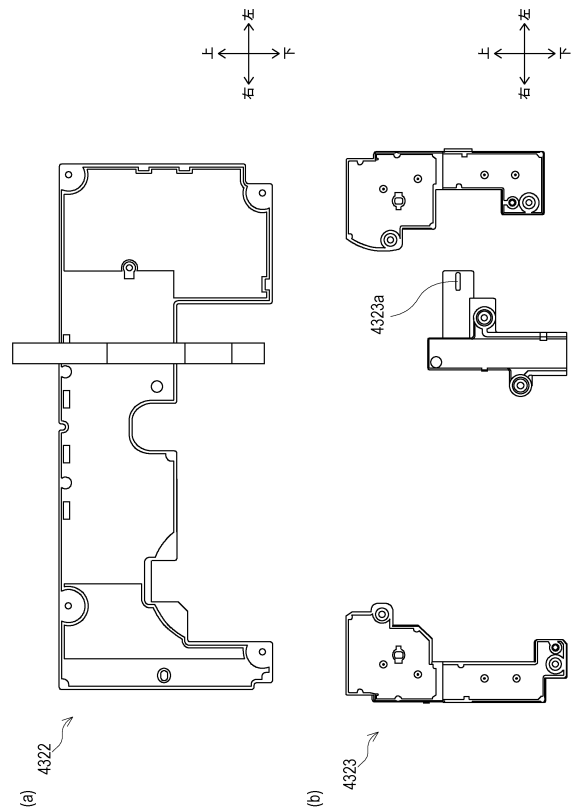
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

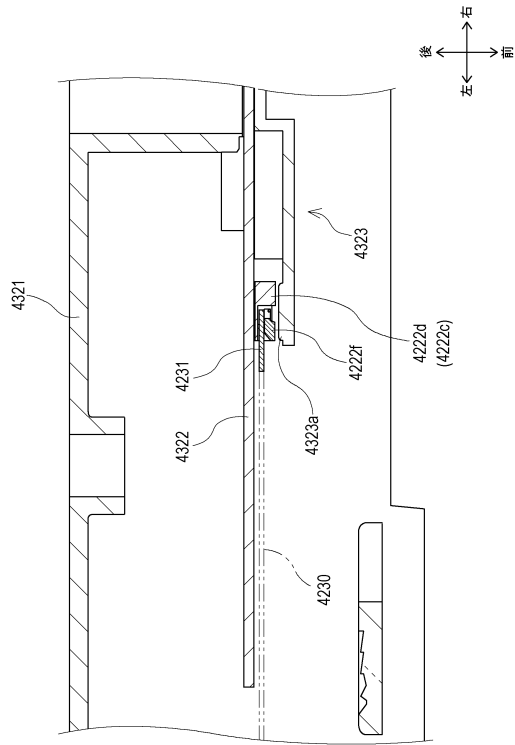


30

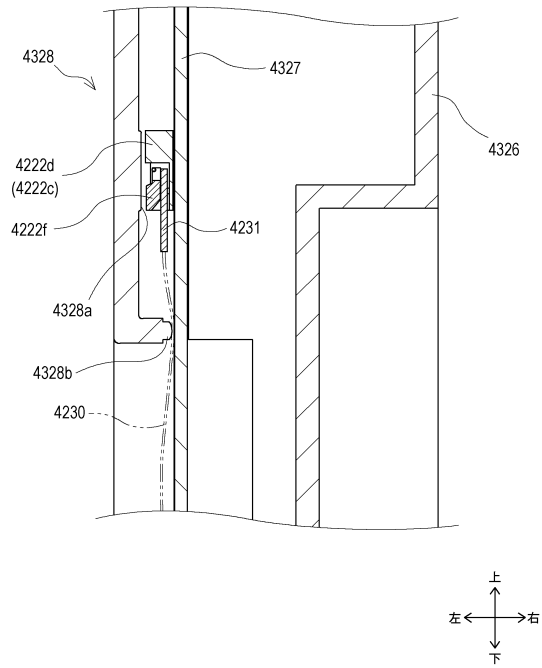
40

50

【図 2 1 7】



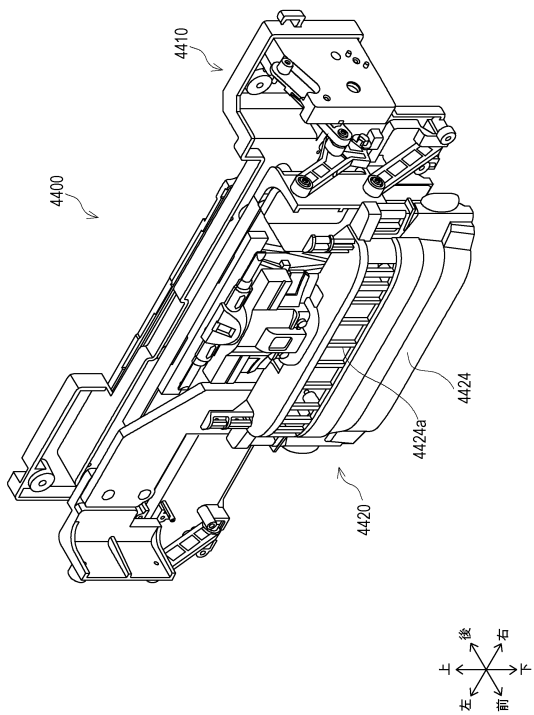
【図 2 1 8】



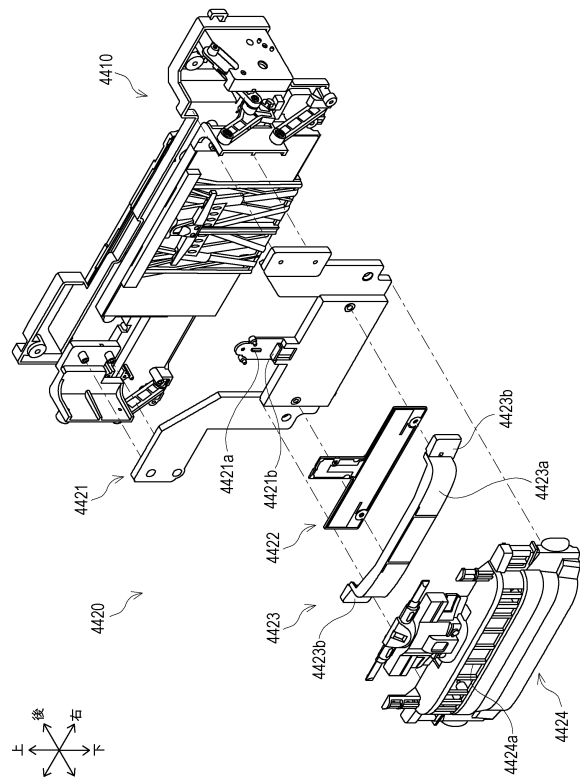
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

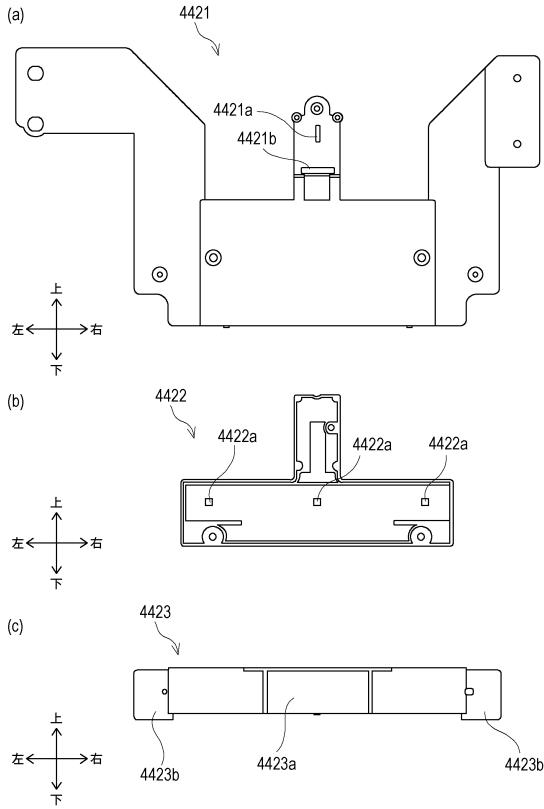


30

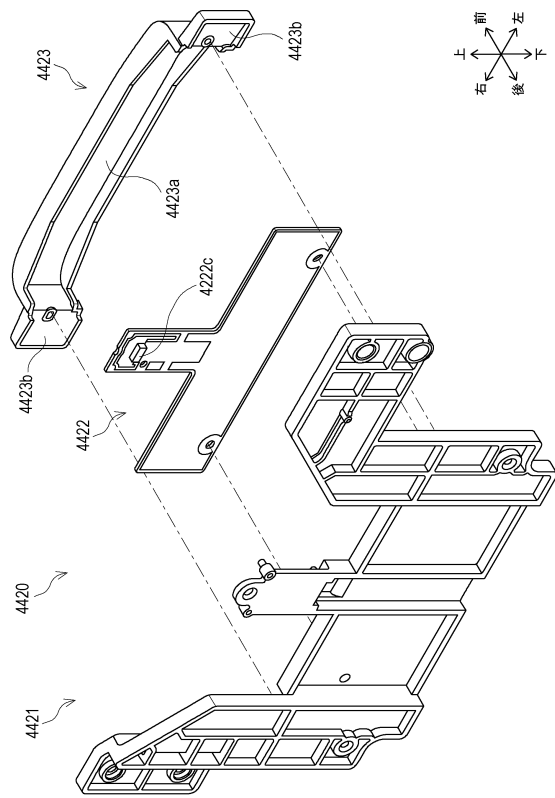
40

50

【図 2 2 1】



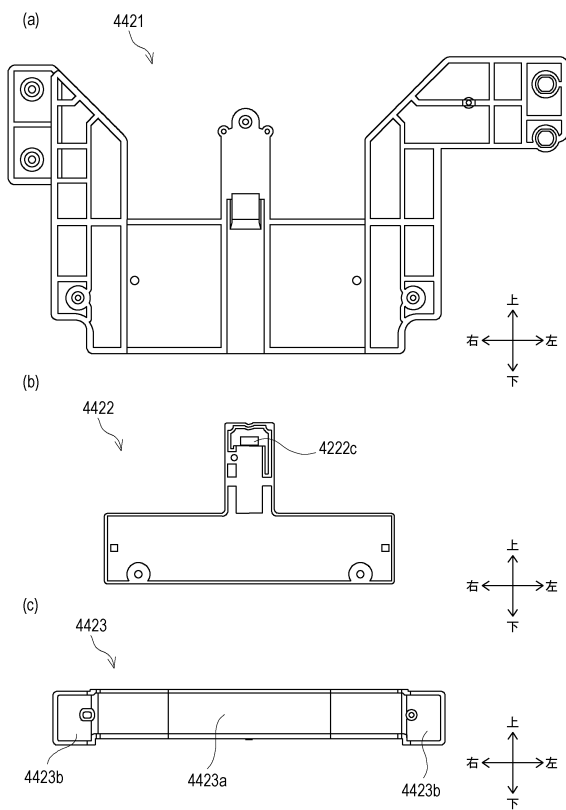
【図 2 2 2】



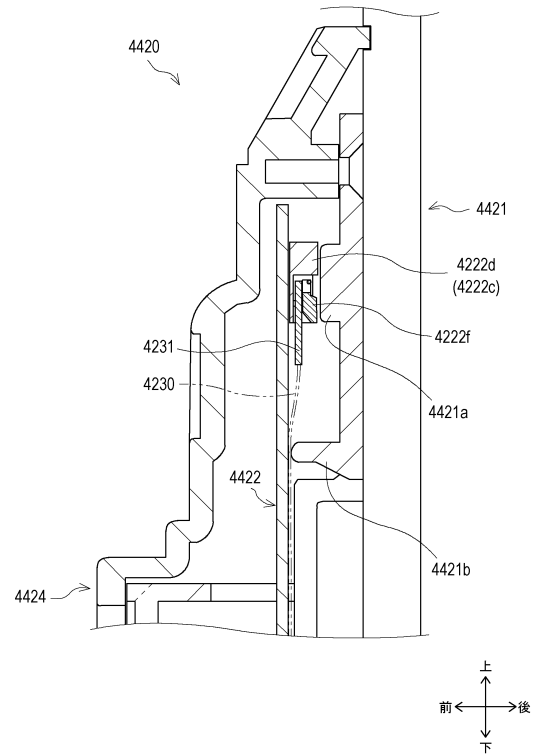
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

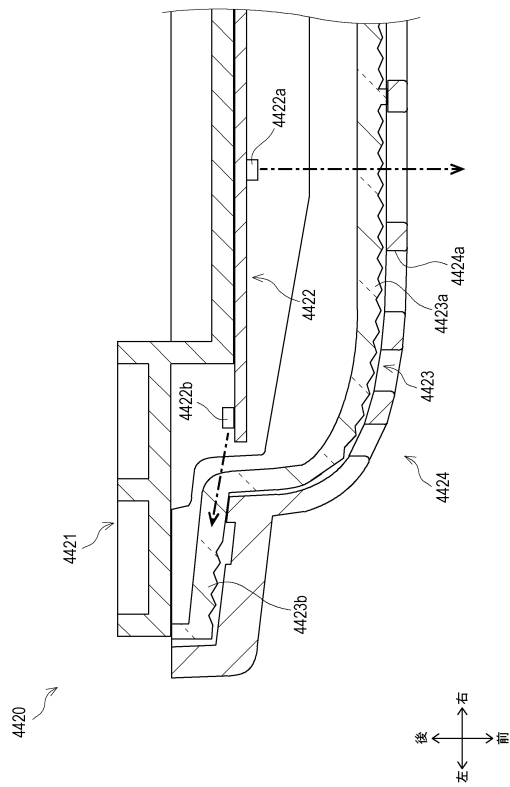


30

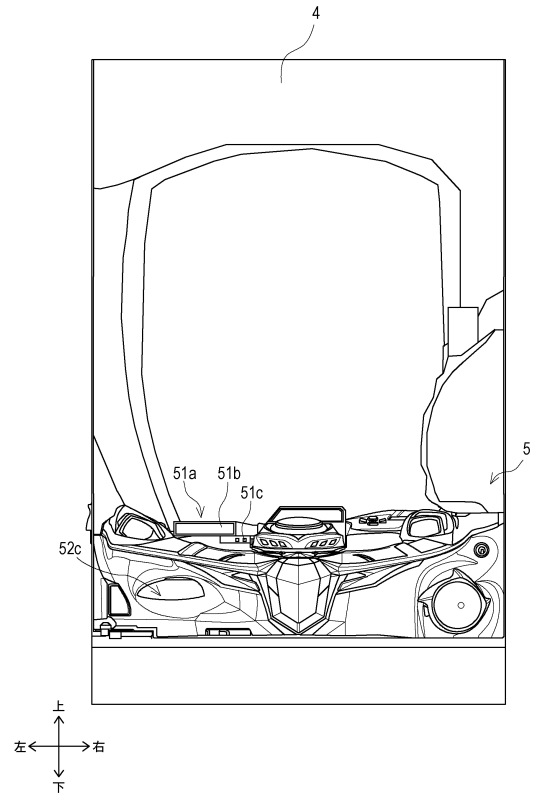
40

50

【図 2 2 5】



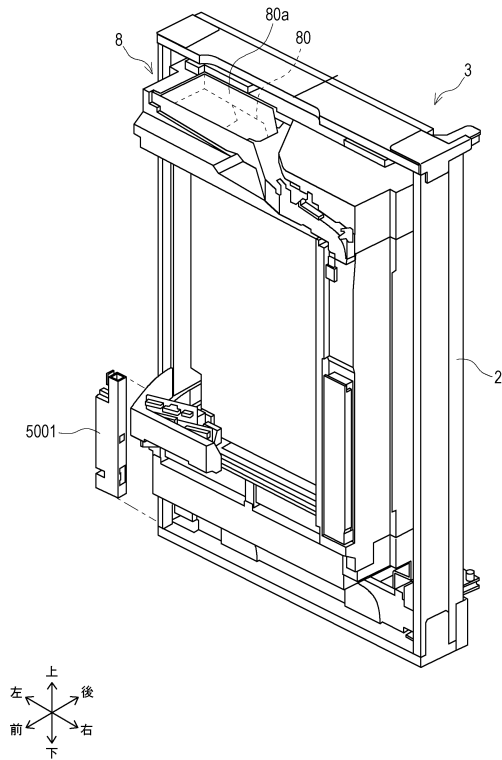
【図 2 2 6】



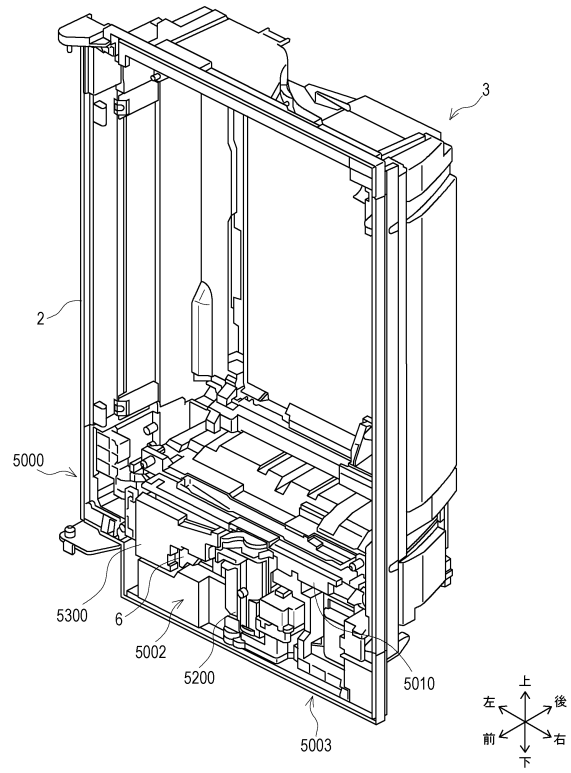
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

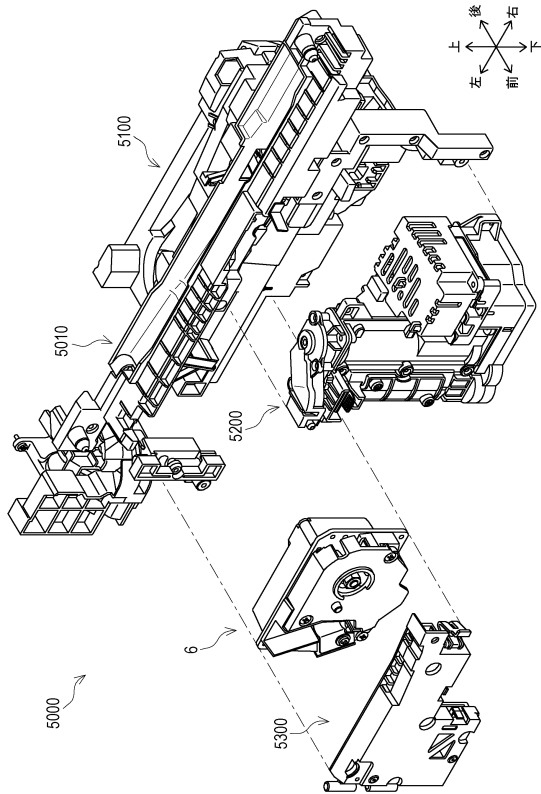


30

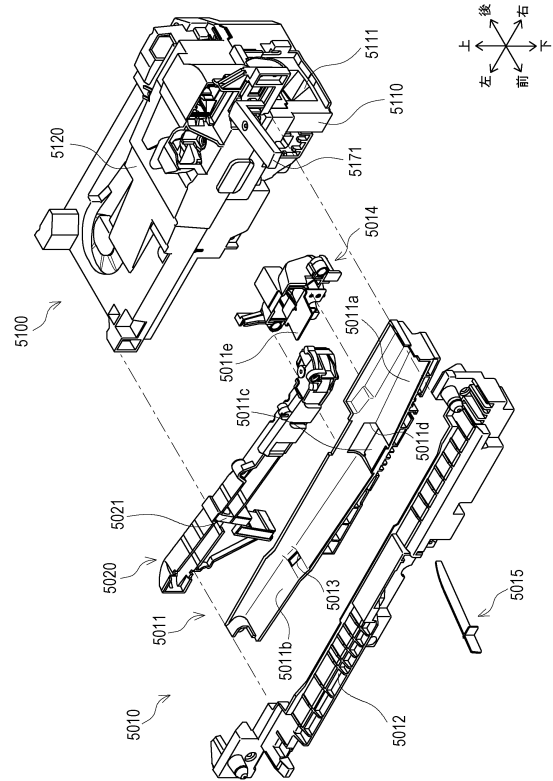
40

50

【図 2 2 9】



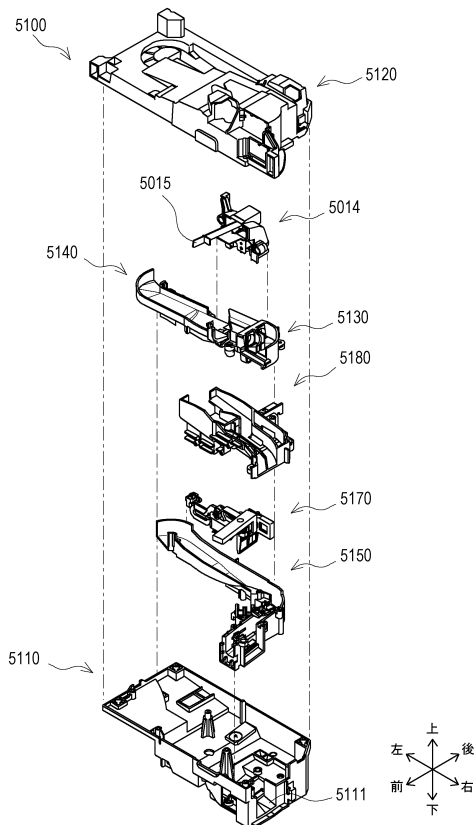
【図 2 3 0】



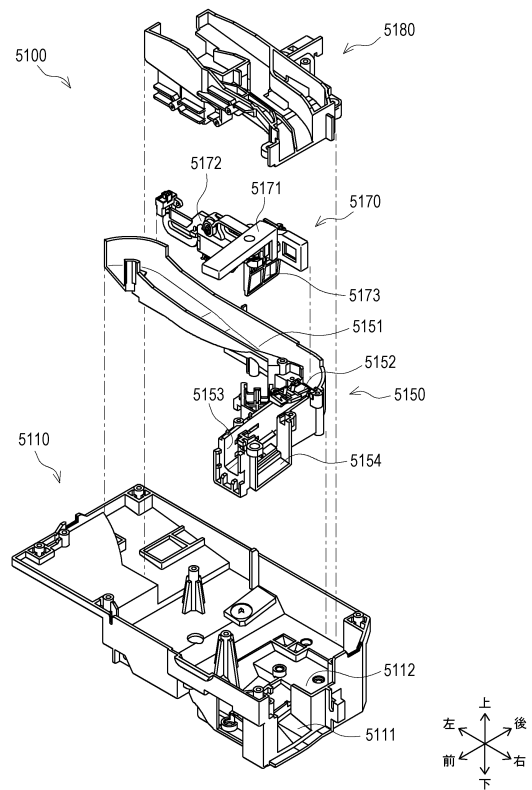
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

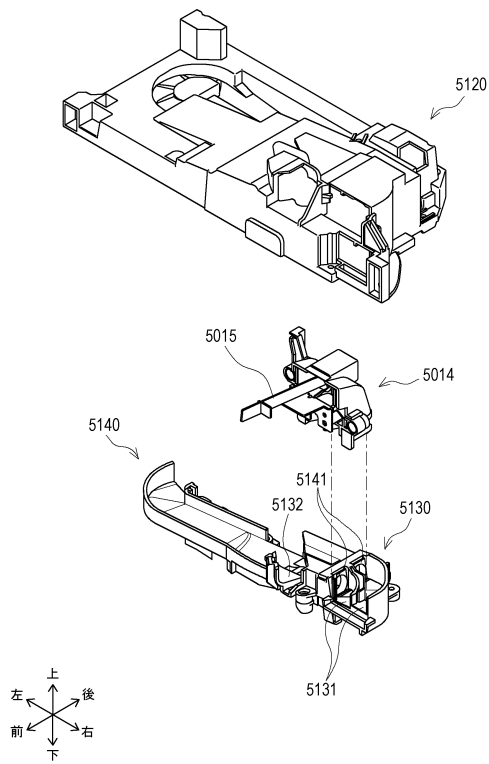


30

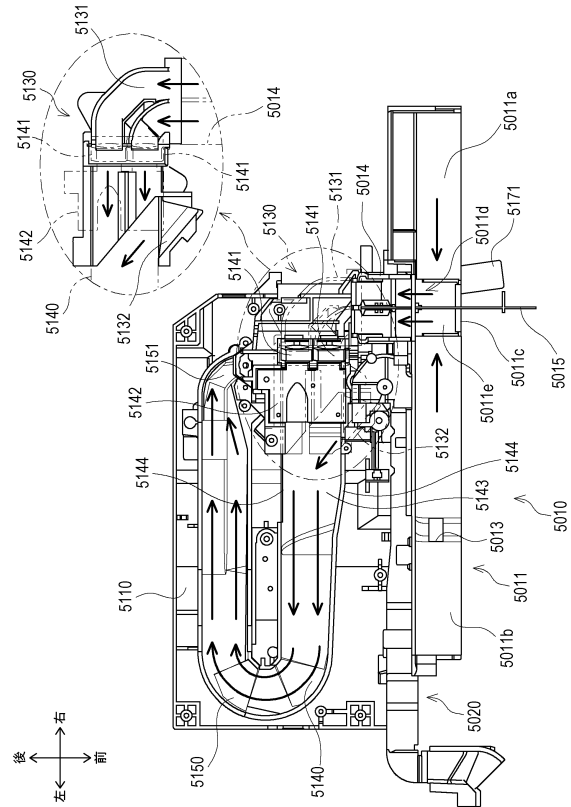
40

50

【図 2 3 3】



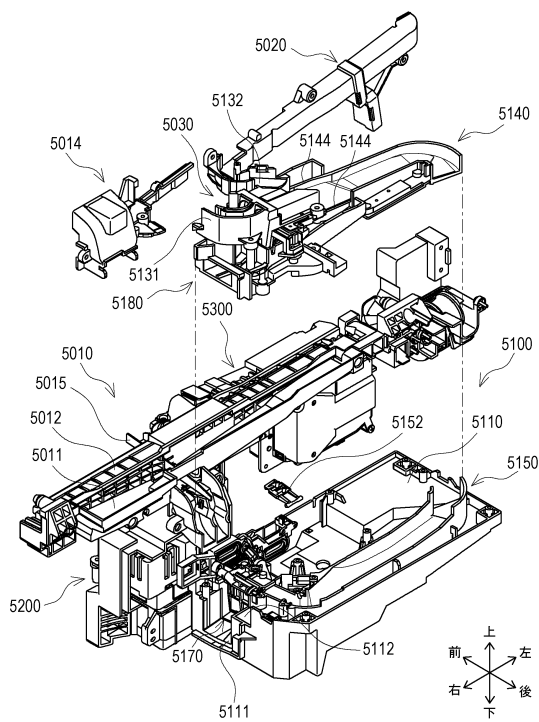
【図 2 3 4】



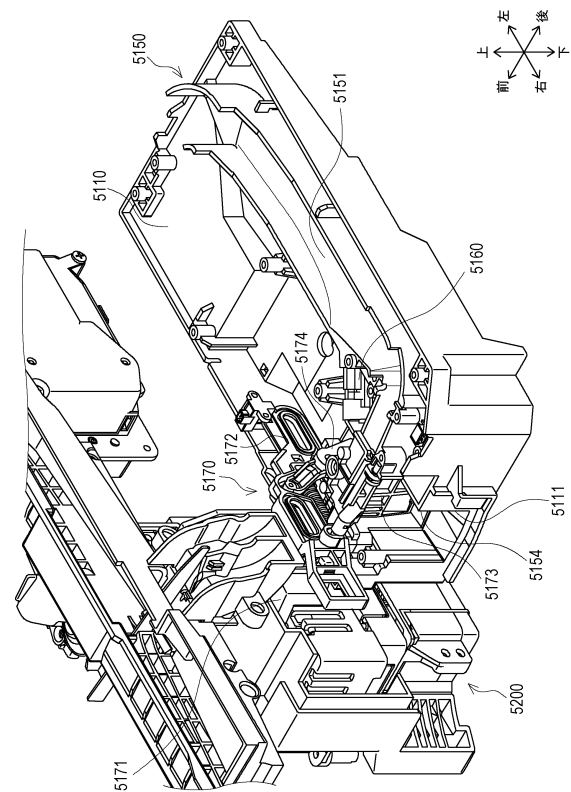
10

20

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】

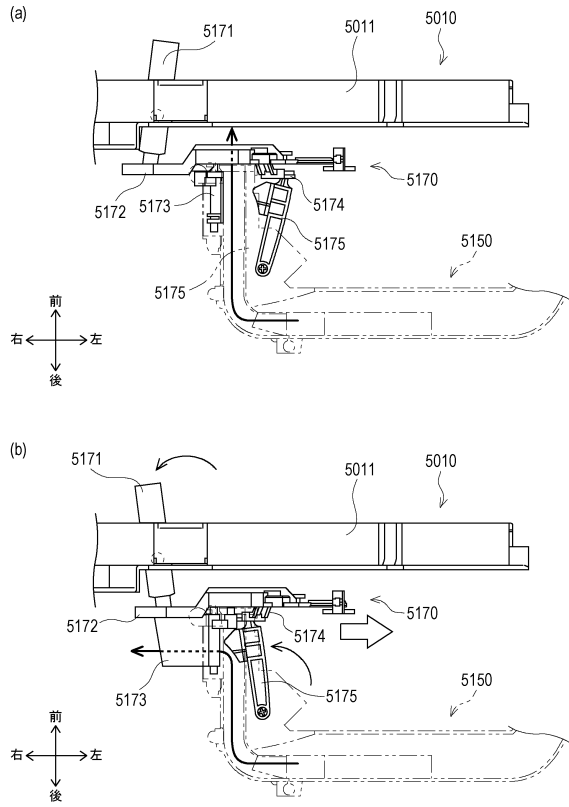


30

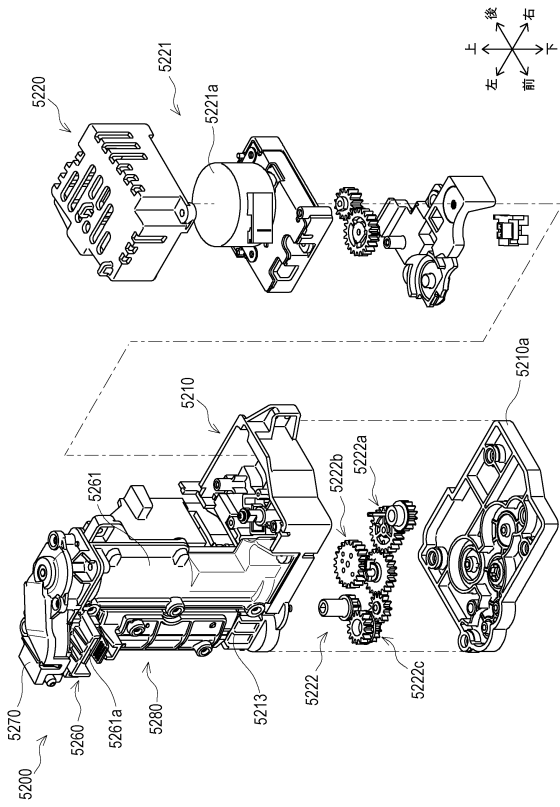
40

50

【図 2 3 7】



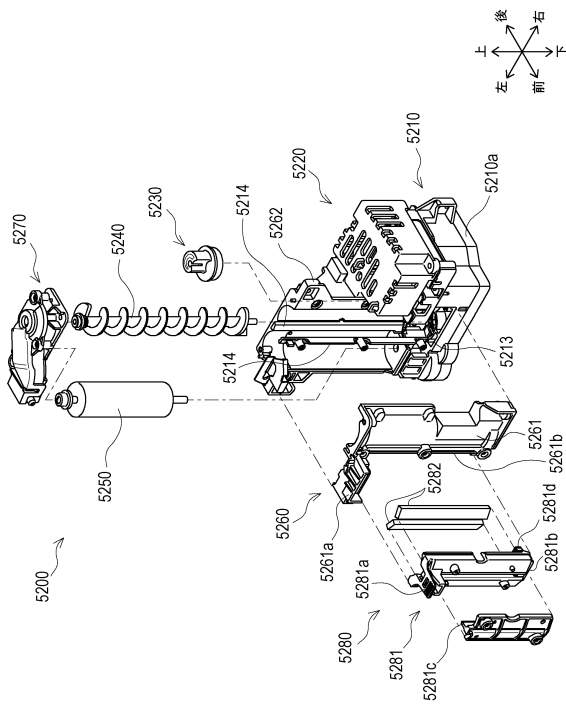
【図 2 3 8】



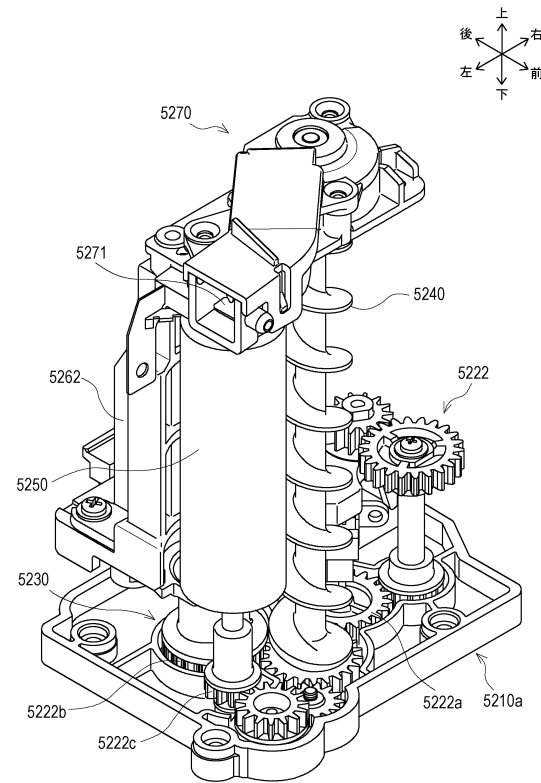
10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】

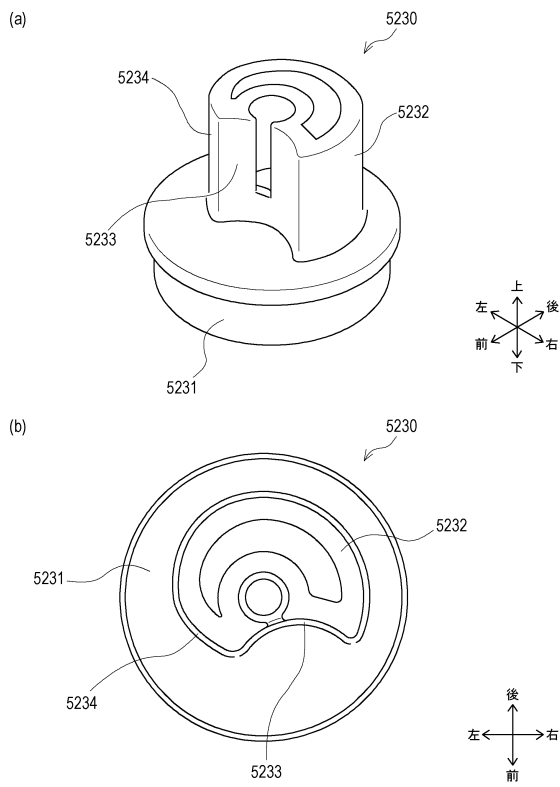


30

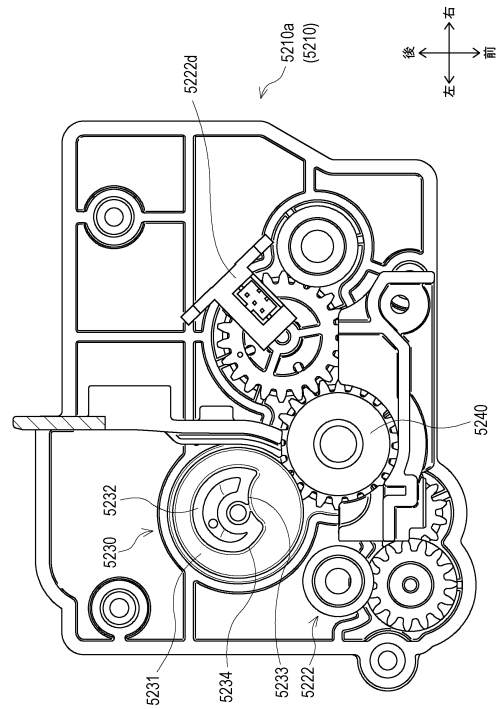
40

50

【図 2 4 1】



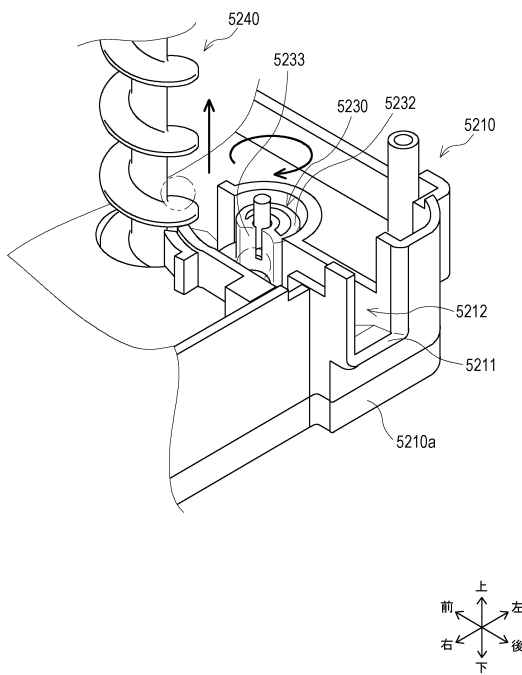
【図 2 4 2】



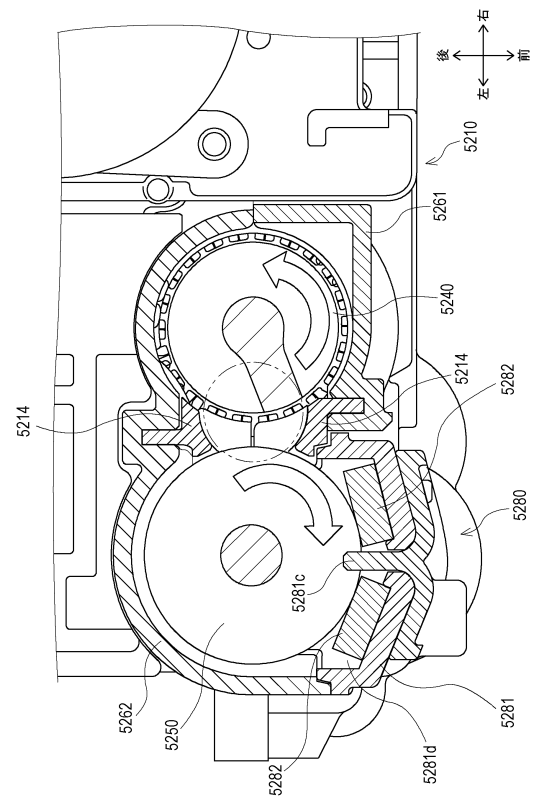
10

20

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

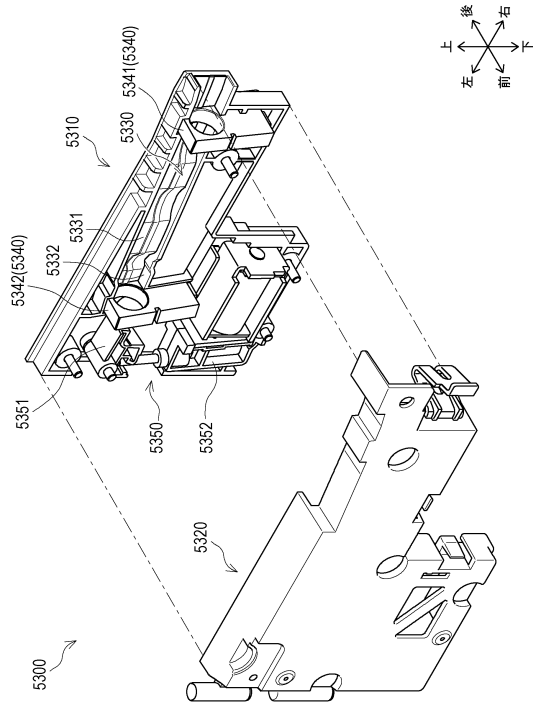


30

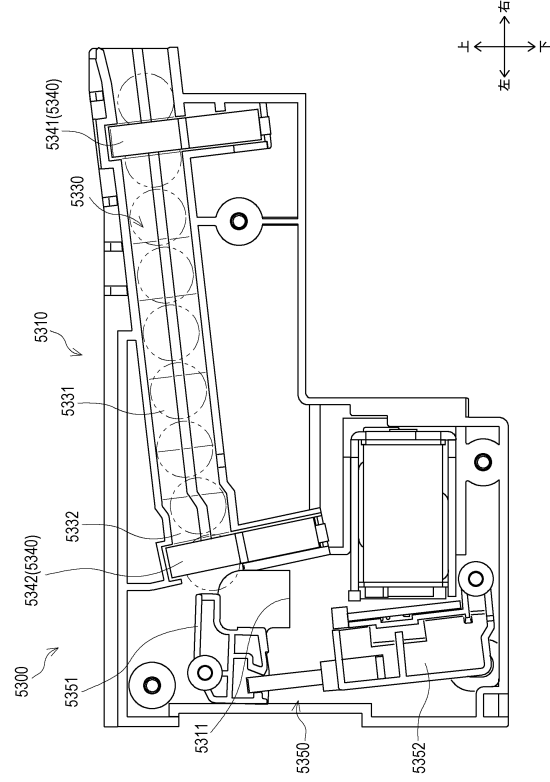
40

50

【図 2 4 5】



【図 2 4 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 須江 宏明
東京都江東区有明三丁目 7 番 2 6 号

(72)発明者 雪村 達祝
東京都江東区有明三丁目 7 番 2 6 号

F ターム (参考) 2C088 DA06 DA23 EA05 EB78