(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7345188号
(P7345188)

(45)発行日　令和5年9月15日(2023.9.15)

(24)登録日　令和5年9月7日(2023.9.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全211頁）

(21)出願番号　特願2020-67133(P2020-67133)
(22)出願日　令和2年4月2日(2020.4.2)
(65)公開番号　特開2021-159631(P2021-159631A)
(43)公開日　令和3年10月11日(2021.10.11)
審査請求日　令和4年3月17日(2022.3.17)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100140866
弁理士　佐藤 武史
(72)発明者　野崎 卓
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　柳 一之
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　草▲なぎ▼ 光明
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　藤▲崎▼ 秀樹
東京都江東区有明３丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
発光する発光部材と、透光可能な透光可能装飾部材と、を備え、
前記透光可能装飾部材は、
透光性であり、装飾が付された第１部材と、
非透光性であり、前記発光部材と前記第１部材との間に配置され、孔が形成された第２部材と、を有し、
前記第１部材と前記第２部材とが所定距離離れて配置され、
前記第１部材は、前記第２部材が配置された方向と反対方向に膨らみ出ているように形成され、
前記孔は、テーパを有し前記発光部材が備わる箇所に対応して設けられることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立に

より、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている（特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１７－１１３３２６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、従来、遊技機は、市場において新機種が断続的に求められており、新機種に取り付けられる遊技装置も改良が求められている。

【０００５】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、改良された遊技装置を有す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】

【０００６】

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

本発明は、

発光する発光部材と、透光可能な透光可能装飾部材と、を備え、

前記透光可能装飾部材は、

透光性であり、装飾が付された第１部材と、

非透光性であり、前記発光部材と前記第１部材との間に配置され、孔が形成された第２部材と、を有し、

前記第１部材と前記第２部材とが所定距離離れて配置され、

前記第１部材は、前記第２部材が配置された方向と反対方向に膨らみ出ているように形成され、

前記孔は、テーパを有し前記発光部材が備わる箇所に対応して設けられることを特徴とする遊技機。

【０００７】

本発明に係る遊技機は、

遊技領域を有する遊技盤と、

遊技媒体を受入れ易い第１状態と、遊技媒体を受入れ難い第２状態とに変位可能であると共に、遊技媒体が通過可能な特定領域を有する可変入賞装置と、

遊技媒体が通過可能な通過領域と、

前記通過領域に遊技媒体が通過し易い開放状態と、遊技媒体が通過し難い閉鎖状態とに変位可能な開閉部材と、

遊技媒体が通過し易い状態と、遊技媒体が通過し難い状態とに変位可能な特別入賞装置と、

前記通過領域への遊技媒体の通過に基づいて、識別情報を変動表示することが可能な表示手段と、

前記表示手段に特定態様で識別情報が停止表示されたことを条件に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行制御可能な遊技状態移行制御手段と、

前記遊技状態移行制御手段の制御により移行される大当り遊技状態において、前記可変入賞装置を前記第１状態及び前記第２状態に変位させるラウンド遊技を実行可能なラウンド遊技実行手段と、

前記遊技状態移行制御手段の制御により移行される大当り遊技状態において、前記ラウンド遊技実行手段により実行されるラウンド遊技で前記特定領域に遊技媒体が通過したことに基づいて、前記大当り遊技状態の終了後に、前記表示手段に特定態様で識別情報が停

止表示される確率が相対的に高い確変遊技状態に制御可能な確変遊技状態制御手段と、
前記遊技状態移行制御手段の制御により移行される大当り遊技状態において、前記ラウンド遊技実行手段により実行されるラウンド遊技で前記特定領域に遊技媒体が通過しなかったことに基づいて、前記大当り遊技状態の終了後に、前記表示手段に特定態様で識別情報が停止表示される確率が相対的に低い非確変遊技状態に制御可能な非確変遊技状態制御手段と、を備え、
前記遊技状態移行制御手段は、第１ルートとして前記特定態様で識別情報が停止表示されたことを条件に、前記大当り遊技状態に移行制御するとともに、第２ルートとして前記特定態様で識別情報が停止表示され、前記特定領域に遊技媒体が通過したことを条件に、前記大当り遊技状態に移行制御し、前記第２ルートの場合に、前記ラウンド遊技において、途中から前記特別入賞装置の状態が変化することを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、改良された遊技装置を有する遊技機を提供できる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図２】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図３】第１のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図４】第１のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図５】第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニットを示す正面図の一例である。
【図６】第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図７】第１のパチンコ遊技機の遊技フローの一例である。
【図８】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】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１０】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１１】第１のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１２】第１のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例であって、（Ａ）低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル、（Ｂ）高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルである。
【図１３】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１４】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１５】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１６】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その４）である。
【図１７】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１８】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１９】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２０】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２１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図２２】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（その１）である。
【図２３】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（その２）である。
【図２４】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２５】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２６】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２７】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】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２９】第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】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３１】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３２】第１のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】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３４】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３５】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３６】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３７】第１のパチンコ遊技機における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】第１のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】第１のパチンコ遊技機における異常状態監視処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０】第１のパチンコ遊技機における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４１】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４２】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。
【図４３】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４４】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４５】第２のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図４６】第２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図４７】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４８】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４９】第２のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。

【図５０】第２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５１】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５２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】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５４】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。
【図５５】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。
【図５６】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５７】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５８】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５９】第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０】第３のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図６１】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６２】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６３】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６４】第３のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図６５】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６６】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６７】第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図６８】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６９】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７０】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７１】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７２】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図７３】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７４】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７５】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７６】第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図７７】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の

開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。
【図７８】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図７９】拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図８０】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。
【図８１】遊技装置の一例であるセンサ保持部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図８２】センサ保持部材を後方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図８３】遊技装置の一例である入球口部材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８４】遊技装置の一例である複数入球口部材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８５】遊技装置の一例である振分け部材を前方向右斜め上から見たときの内部を示す斜視図の一例である。
【図８６】遊技装置の一例である振分け部材を前方向右斜め上から見たときの内部を示す斜視図の一例である。
【図８７】遊技装置の一例である振分け部材の側面図の一例である。
【図８８】遊技装置の一例である可変入球口部材を前方向左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８９】遊技装置の一例である可変入球口部材を前方向左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９０】遊技装置の一例である保持手段を後方向左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９１】遊技装置の一例である第１演出部材を前面から見たときの外観を示す前面図の一例である。図９１（ａ）は第１演出部材の初期状態を示し、図９１（ｂ）は、第１演出部材の移動後の状態である移動状態を示している。
【図９２】遊技装置の一例である保持手段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９３】遊技装置の一例である保持手段を後方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図９４】遊技装置の一例である第２演出部材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９５】遊技装置の一例である第２演出部材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９６】遊技装置の一例である振分け装置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９７】遊技装置の一例である振分け装置の移動部材を前方向右斜め下から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図９８】遊技装置の一例である振分け装置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９９】遊技装置の一例である戻り球防止構造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１００】遊技装置の一例である戻り球防止構造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１０１】遊技装置の一例である可動装飾部材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１０２】遊技装置の一例である可動装飾部材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１０３】遊技装置の一例である可動装飾部材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１０４】遊技装置の一例である可動装飾部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図１０５】遊技装置の一例である塗装装飾部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図１０６】図１０５において、丸Ａで囲った部分の拡大図である。
【図１０７】遊技装置の一例である内部球流路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１０８】遊技装置の一例である球流通路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１０９】遊技装置の一例である取付構造を後方向左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１１０】遊技装置の一例である入球装置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１１１】遊技装置の一例である入球装置の断面図の一例である。
【図１１２】遊技装置の一例である誘導部を前方向左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１１３】遊技装置の一例である第３演出部材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１１４】遊技装置の一例である第３演出部材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１１５】遊技装置の一例である第４演出部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図１１６】遊技装置の一例である第５演出部材を前方向左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１１７】図１１６において、丸Ｂで囲った部分の拡大図である。
【図１１８】遊技装置の一例である装飾部材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１１９】遊技装置の一例である装飾部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図１２０】遊技装置の一例である装飾部材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１２１】遊技装置の一例である装飾部材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１２２】遊技装置の一例である可動体装飾部材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１２３】遊技装置の一例である可動体装飾部材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１２４】遊技装置の一例である可動体装飾部材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１２５】遊技装置の一例である可動体装飾部材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１２６】遊技装置の一例である第６演出部材を後方向左斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図１２７】遊技装置の一例である第６演出部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図１２８】遊技装置の一例である第７演出部材を前方向右斜め上から見たときの外観を

示す分解斜視図の一例である。
【図１２９】遊技装置の一例である第７演出部材を後方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【図１３０】遊技装置の一例である突出装飾部材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。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。
【００１１】
なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。
【００１２】
第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。また、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。
【００１３】
また、第３のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂１種タイプの遊技機と羽根モノと称される２種タイプの遊技機とを混合した１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第３のパチンコ遊技機も、第１特別図柄および第２特別図柄を有するが、この明細書では、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な１種２種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。
【００１４】
なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第１特別図柄および第２特別図柄の両方を意味するものとする。
【００１５】
また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」もと称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない態様（例えば仮停止した態様）で図柄が表示される場合もあるが、このような態様は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。
【００１６】
また、この明細書において、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、いずれも特別図柄の数が２つ（第１特別図柄、第２特別図柄）の場合を例に挙げて説明する。ただし、第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は、特別図柄の数は１つであっても良い。
【００１７】

［１．第１のパチンコ遊技機］
先ず、第１のパチンコ遊技機について説明する。
【００１８】
［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。
【００１９】
［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。
【００２０】
（外枠）
外枠２は、正面視略矩形状の枠体であり、前後方向に貫通する開口２１を有する。この外枠２は、遊技場の島設備に固定して取り付けられる。外枠２の例えば左端部の前側には蝶番（参照符号なし）が設けられており、この蝶番には、ベースドア３が軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸として外枠２に対してベースドア３を前方に回動させることが可能となっている。
【００２１】
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。
【００２２】
（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。
【００２３】
ベースドア３の表面側には遊技盤ユニット１０がはめ込まれる。また、ベースドア３の例えば左端部の前側には、上端部、上下方向略中央部よりも下方側の中途部、および、下端部のそれぞれに蝶番（参照符号なし）が設けられており、上端部および中途部の蝶番にガラスドア４が軸支され、中途部および下端部の蝶番に皿ユニット５がそれぞれ軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸としてベースドア３に対してガラスドア４および皿ユニット５を一体でまたは個別に前方に回動させることが可能となっている。
【００２４】
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。
【００２５】

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。

【００２６】

（ガラスドア）

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

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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

【００３０】

（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。

【００３１】

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。

【００３２】

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５

２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。

【００３３】

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。

【００３４】

（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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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

【００３８】

（表示装置）

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

【００３９】

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。

【００４０】

（払出ユニット）
　払出ユニット８（図２、図３参照）は、ベースドア３の背面側に配置されており、球通路８１、払出装置８２等で構成される。球通路８１には、貯留タンク８０（図２、図３参照）から遊技球が供給される。なお、貯留タンク８０には、島設備（不図示）から遊技球が供給される。払出装置８２は、払出条件が成立すると、貯留タンク８０から球通路８１に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿５１に払い出す。また、払出ユニット８の背面側には、図３に示されるように電源スイッチ９５が設けられる。
【００４１】
（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。
【００４２】
　具体的には、図３に示されるように、主制御回路２００（後述の図６参照）が実装された主制御基板９１、サブ制御回路３００（後述の図６参照）が実装されたサブ制御基板９２、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路４００（後述の図６参照）が実装された払出・発射制御基板９３、および、電源を供給する電源供給回路４５０（後述の図６参照）が実装された電源供給基板等が基板ユニット９に設けられている。
【００４３】
　なお、図３では、便宜上、主制御基板９１、サブ制御基板９２、払出・発射制御基板９３および電源供給基板９４を参照符号として示しているが、これらの基板は、全て、基板ケースに収容されている。
【００４４】
　また、本実施例では、サブ制御基板９２を、ワンボード基板（１つの基板に１つの制御ＬＳＩまたは複数のＬＳＩが設けられた基板）として構成する。ただし、これに限られず、例えば、後述する表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６および役物制御回路３０７（いずれも後述の図６参照）等の全部または一部を別個の基板とすることで、サブ制御基板９２を複数の基板で構成してもよい。
【００４５】
［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。
【００４６】
　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１４０Ａ，１４０Ｂと、普通電動役物ユニット１４５と、小当りユニット１５０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。
【００４７】
（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。
【００４８】
　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。

【００４９】

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。

【００５０】

（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。

【００５１】

（センター役物）

センター役物１１５は、遊技パネル１００の開口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。

【００５２】

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。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

ス入口１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口１２０に入賞（通過）するようになっている。

【００５７】

（第１始動口）

第１始動口１２０は、表示装置７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ１２１（後述の図６参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

（一般入賞口）

一般入賞口１２２は、遊技領域１０５の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口１２２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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

（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。

【００６４】

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により通過ゲートユニット１２５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。

【００６５】

また、通過ゲート１２６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１２６への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ１２７（後述の図６参照）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。

【００６６】

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し、保留されている普通図柄の始動情報を「普通図柄の保留球」とも称する。

【００６７】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット１３０は、大当り用大入賞口１３１と、大当り用大入賞口１３１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、遊技領域１０５内の略右下部であって、通過ゲートユニット１２５よりも下方に配置されている。

【００６８】

大当り用大入賞口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、上記の大当り用大入賞口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当り用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当り用大入賞口を配置するようにしてもよい。

【００６９】

また、大当り用大入賞口１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウントスイッチ１３２（後述の図６参照）により大当り用大入賞口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、大当り用大入賞口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。

【００７０】

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、大当り用大入賞口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、大当り用大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口１３１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。

【００７１】

（第２始動口）

本実施例では、第２始動口として、第２始動口１４０Ａおよび第２始動口１４０Ｂが遊技領域１０５に配置されており、これらの第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂ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１４０Ａまたは／および第２始動口１４０Ｂに入賞可能であってもよい。

【００７２】

第２始動口１４０Ａに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１４１Ａ（後述の図６参照）により検出される。また、第２始動口１４０Ｂに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１４１Ｂ（後述の図６参照）により検出される。第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂ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。

【００７３】

第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂ（後述の図６参照）により第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂ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１４０Ａ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１４０Ｂ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１４０Ａ，１４０Ｂ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。

【００７４】

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１３１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１０７ａ，１０７ｂが形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口１３１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４に示される分岐釘１０８によって、上方の流下経路１０７ａまたは下方の流下経路１０７ｂに振り分けられる。

【００７５】

第２始動口１４０Ａは、上方の流下経路１０７ａ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１０７ａ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１０７ａを流下する遊技球の殆どが第２始動口１４０Ａ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１４０Ａ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１０７ａ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１０７ａを流下したものの第２始動口１４０Ａに入賞しなかった遊技球は、アウト口１７８から機外に排出されるように構成されている。

【００７６】

第２始動口１４０Ｂは、下方の流下経路１０７ｂ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１４５の説明において後述する。

【００７７】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１４５は、下方の流下経路１０７ｂ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１４０Ｂとし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ１４１Ｂとしている。ただし、上記の入賞口を第２始動口１４０Ｂとすることは必須ではなく、例えば第１始動口を上記の入賞口としてもよい。

【００７８】

普通電動役物１４６は、前後方向に進退可能な普電用シャッタ１４７と、この普電用シャッタ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すなわち普電用シャッタ１４７は、第２始動口１４０Ｂ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１４０Ｂ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１４７に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば一対の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。

【００７９】

（小当りユニット）

小当りユニット１５０は、小当り用大入賞口１５１と、小当り用大入賞口１５１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１５２（後述の図６参照）と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ１５３と、この小当り用シャッタ１５３を作動させることが可能な小当り用ソレノイド１５４とを一体化したユニット体である。

【００８０】

小当り用シャッタ１５３は、前後方向に進退させることで、小当り用大入賞口１５１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１５１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。

【００８１】

小当り用大入賞口１５１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１５２（後述の図６参照）に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ１５２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１５１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。

【００８２】

また、小当りユニット１５０は、下方の流下経路１０７ｂであって普通電動役物ユニット１４５の下流側に配置されている。したがって、普通電動役物１４６の作動によって第２始動口１４０Ｂが開放されている場合、たとえ小当り用大入賞口１５１が開放されていたとしても、下方の流下経路１０７ｂを流下した遊技球は小当り用大入賞口１５１に到達する前に、上流側に設けられる第２始動口１４０Ｂに入賞するため、小当り用大入賞口１５１に入賞することが困難（または不可能）となる。

【００８３】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口１３１と小当り用大入賞口１５１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。

【００８４】

（アウト口）

アウト口１７８は、遊技領域１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口１２０、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂ、大当り用大入賞口１３１、一般入賞口１２２等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口１２２の間や普通電動役物ユニット１４５と小当りユニット１５０との間等にアウト口を設けて、遊技領域１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【００８５】

（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１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路３００（後述の図６参照）によって制御される可動役物等の演出用役物群５８を備える。演出用役物

群５８は、表示装置７の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【００８６】

［１－１－３．ＬＥＤユニット］

ＬＥＤユニット１６０は、遊技盤ユニット１０の右下部であって、遊技領域１０５の外側に配置される（図４、図５参照）。ＬＥＤユニット１６０は、各種の表示部を一体化したユニット体である。

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

（普通図柄表示部）

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

【００９０】

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

【００９１】

（普通図柄用保留表示部）

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

【００９２】

普通図柄用保留表示部１６２は、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａ，１６２ｂの点灯・消灯の組み合わせによって普通図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、普通図柄の保留数が１個である場合、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａが点灯するとともに普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ｂが消灯する。また、普通図柄の保留数が２個である場合、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａ，１６２ｂの両方が点灯する。また、普通図柄の保留

数が３個である場合、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａが点滅するとともに普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ｂが点灯する。さらに、普通図柄の保留数が４個である場合、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａ，１６２ｂの両方が点滅する。ただし、普通図柄の保留数を示す普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａ，１６２ｂの表示態様はこれに限られない。

【００９３】

（特別図柄表示部）

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

【００９４】

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ＬＥＤ群１６３ａ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。

【００９５】

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

【００９６】

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ＬＥＤ群１６４ａ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。

【００９７】

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

【００９８】

（特別図柄用保留表示部）

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

【００９９】

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特別図柄の変動パターンの決定時に用いられる演出選択用乱数値等の各種乱数値等）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。なお、第１特別図柄の始動条件については後述する。

【０１００】

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。

【０１０１】

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１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が検出されて第２特別図柄にかかる各種データ（例えば、第２特別図柄の大当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の変動パターンの決定時に用いられる演出選択用乱数値等の各種乱数値等）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。なお、第２特別図柄の始動条件については後述する。

【０１０２】

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。

【０１０３】

［１－２．電気的構成］

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

【０１０４】

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

【０１０５】

［１－２－１．主制御回路］

主制御回路２００は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メインＣＰＵ２０１、メインＲＯＭ２０２（読み出し専用メモリ）、メインＲＡＭ２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２０４およびバックアップコンデンサ２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【０１０６】

メインＣＰＵ２０１には、メインＲＯＭ２０２、メインＲＡＭ２０３および初期リセット回路２０４等が接続される。メインＣＰＵ２０１は、動作を監視するＷＤＴ（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【０１０７】

メインＲＯＭ２０２には、メインＣＰＵ２０１により第１のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２０１は、メインＲＯＭ２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有

する。
【０１０８】
メインＲＡＭ２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインＲＡＭ２０３は、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。
【０１０９】
初期リセット回路２０４は、メインＣＰＵ２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。
【０１１０】
バックアップコンデンサ２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【０１１１】
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。
【０１１２】
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、普電用ソレノイド１４８、特電用ソレノイド１３５、および、小当り用ソレノイド１５４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。
【０１１３】
性能表示モニタ１７０には、メインＣＰＵ２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。
【０１１４】
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、特別図柄表示装置におい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。
【０１１５】
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１４１Ａ，１４１Ｂ、通過ゲートスイッチ１２７、大当り用大入賞口カウントスイッチ１３２、一般入賞口スイッチ１２３および小当り用大入賞口カウントスイッチ１５２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。
【０１１６】
さらに、主制御回路２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１８４、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１７４、メインＲＡＭ２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じて

クリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１７６等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【０１１７】

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

【０１１８】

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。

【０１１９】

［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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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

【０１２４】

そして、表示制御回路３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号

として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置７に供給する。表示装置７に画像信号が供給されると、表示装置７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路３０４は、表示装置７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

役物制御回路３０７は、各役物（例えば、演出用役物群５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や動作パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

カードユニット１８０には、球貸し操作パネル１８２が接続されている。球貸し操作パネル１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられて

いる。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット１８０に送信される。払出・発射制御回路４００は、カードユニット１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット１８０側に設けられてもよい。

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

［１－３．遊技フロー］

次に、図７を参照して、第１のパチンコ遊技機の遊技フローについて説明する。図７は、第１のパチンコ遊技機の遊技フローの一例である。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。

【０１３８】

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

【０１３９】

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、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御された場合は、大当り遊技状態や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。

【０１４０】

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の作動によって大当り用大入賞口１３１が所定時間（例えば最大３００００ｍｓｅｃ）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大当り用大入賞口１３１への入賞可能性が相対的に高められる。

【０１４１】

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１４０Ｂ）が開放状態となり、例えば第２始動口１４０Ｂへの入賞可能性が相対

的に高められる。
【０１４２】
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。
【０１４３】
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。
【０１４４】
［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１４０Ａ，１４０Ｂ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。
【０１４５】
第１始動口１２０または第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂ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。
【０１４６】
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。
【０１４７】
なお、本実施例では、確変フラグがオンであれば確変制御が実行される。上記の特別図柄の当り判定処理では、確変フラグがオフの場合は相対的に低い確率で「大当り」であると判定され、確変フラグがオンの場合は相対的に高い確率で「大当り」であると判定される。以下、この明細書において、「大当り」であると判定される確率を「大当り確率」と称する。
【０１４８】
なお、確変フラグは、メインＲＡＭ２０３に格納される管理フラグの一つであり、確変制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。確変フラグがオンの場合、確変制御が実行される遊技状態（例えば、本実施例では高確時短遊技状態や高確非時短遊技状態）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。
【０１４９】
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。
【０１５０】
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。
【０１５１】
そして、特別図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了し、大当りである場合、大当り遊技制御処理が行われる。大当り遊技制御処理は、大当り遊技状態において実行される処理である。大当り遊技状態が終了すると、特別図柄ゲームが終了し、大当りでない遊技状態への遊技状態移行制御処理が行われる。この場合、大当りの種類に応じて遊技状態が移行する。例えば、確変フラグおよび時短フラグのいずれもがオンにセットされる大当り種類である場合、大当り遊技状態の終了後、確変時短遊技状態に移行する。
【０１５２】
一方、大当りでないすなわちハズレである場合、特別図柄ゲームが終了する。なお、図７には示されていないが、小当りである場合、小当り遊技制御処理が行われる。
【０１５３】
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。
【０１５４】
なお、特別図柄制御処理中に始動口１２０，１４０Ａ，１４０Ｂ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１２０，１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞時に抽出される特別図柄の始動情報（例えば、大当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等の各種データ）を、特別図柄の始動条件が成立するまで保留する。
【０１５５】
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。
【０１５６】
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１２０，１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）時に抽出された始動情報に基づいて当落（「大当り」当選の有無）や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定を行い、この先読み判定の結果に基づいて所定の演出を行う先読み演出機能を備えるようにしてもよい。なお、上記の先読み判定は、始動口１２０，１４０Ａ，１４０Ｂ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。
【０１５７】
［１－３－２．普通図柄ゲーム］
図７に示されるように、普通図柄ゲームには、主として、通過ゲート１２６への遊技球の通過があった場合に行われる普通図柄始動通過処理、および、普通図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる普通図柄制御処理、等が含まれる。
【０１５８】
通過ゲート１２６への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。この普通図柄始動通過処理では、普通図柄用の当り判定用カウンタから普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出（取得）し、抽出した始動情報を保留する。
【０１５９】
また、普通図柄制御処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動条件が成立したか否かを判定する。普通図柄の可変表示を開始する場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄用の当り判定用カウンタから抽出された普通図柄の当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の

変動パターンが決定される。
【０１６０】
次いで、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄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。
【０１６１】
そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部１６１（図６参照）に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物１４６（図４、図６参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施例では例えば第２始動口１４０Ｂ（図４参照））への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。
【０１６２】
なお、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を０にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されていないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通電動役物１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１４０Ｂ）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。
【０１６３】
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。
【０１６４】
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。
【０１６５】
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。
【０１６６】
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。
【０１６７】
［１－４．基本仕様］
次に、図８～図１２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。
【０１６８】
なお、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、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ＣＰＵ２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。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。

【０１６９】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが推奨され、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推奨される。サブＣＰＵ３０１は、推奨される打ち方を、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。

【０１７０】

［１－４－１．設定値毎の大当り確率］

図８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８に示されるように、第１のパチンコ遊技機では、上述の設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６（いずれも図６参照）等を用いて、例えば設定１～設定６といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当り確率は設定値に応じて異なっており、メインＣＰＵ２０１は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。

【０１７１】

具体的には、確変制御が実行されない確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における大当り確率は、第１特別図柄の当り判定処理および第２特別図柄の当り判定処理のいずれが実行された場合であっても、例えば、設定１で約３１９分の１、設定２で約３１４分の１、設定３で約３０９分の１、設定４で約３０４分の１、設定５で約２９９分の１、設定６で約２９４分の１となっている。また、確変制御が実行される確変フラグがオンの遊技状態（本実施例では例えば高確時短遊技状態および高確非時短遊技状態）における大当り確率は、設定１で約７７分の１、設定２で約７６分の１、設定３で約７５分の１、設定４で約７４分の１、設定５で約７３分の１、設定６で約７２分の１となっている。なお、小当り確率については図８に示されていないが、設定値に応じて異なるようにしてもよいし、設定１～設定６で共通の確率としてもよい。

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

［１－４－２．特別図柄の当り判定テーブル］

図９は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図９に示される特別図柄の

当り判定テーブルは、図８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。
【０１７５】
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、第１始動口１２０または第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて「大当り」、「小当り」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「大当り」および「ハズレ」のみである。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「大当り」、「小当り」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。
【０１７６】
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。
【０１７７】
本実施例では、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「大当り」または「ハズレ」に決定される。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、「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。
【０１７８】
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。
【０１７９】
また、第２特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される。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、「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、「小当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。
【０１８０】
本実施例では、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０～２０４のいずれかである場合は「大当り」と判定され、当落判定値データは「大当り判定値データ」に決定される。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０～２０４のいずれでもない場合は「ハズレ」と判定され、判定値データは「ハズレ判定値データ」に決定される。
【０１８１】
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０～８５０のいずれかである場合は「大当り」と判定され、判定値データは「大当り判定値データ」に決定される。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０～８５０のいずれでもない場合、「ハズレ」と判定され、判定値データは「ハズレ判定値データ」に決定される。
【０１８２】
同様に、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２０４のいずれかである場合は「大当り」と判定され、判定値データは「大当り判定値データ」に決定される。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２０５～２２０４９のいずれか

である場合は「小当り」と判定され、判定値データは「小当り判定値データ」に決定される。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２２０４９のいずれでもない場合は「ハズレ」と判定され、判定値データは「ハズレ判定値データ」に決定される。

【０１８３】

また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～８５０のいずれかである場合は「大当り」と判定され、判定値データは「大当り判定値データ」に決定される。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が８５１～２２６９５のいずれかである場合は「小当り」と判定され、判定値データは「小当り判定値データ」に決定される。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０～２２６９５のいずれでもない場合は「ハズレ」と判定され、判定値データは「ハズレ判定値データ」に決定される。

【０１８４】

［１－４－３．特別図柄判定テーブル］

図１０は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【０１８５】

特別図柄判定テーブルは、第１始動口１２０または第２始動口１４０Ａ、１４０Ｂに遊技球が入賞した際に取得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「当り時選択図柄コマンド」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。「当り時選択図柄コマンド」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。

【０１８６】

図１０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大当り判定値データが得られた場合、例えば、当り時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または１である場合、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ０」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」が選択される。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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ１」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」が選択される。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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ２」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」が選択される。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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ３」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」が選択される。

【０１８７】

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、当り時選択図柄コマンドは選択されず、図柄指定コマンドは「ｚＡ３」が選択される。

【０１８８】

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、当り時選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかである場合、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ４」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」が選択される。また、第２特別図柄の図柄乱数値が３０～５９のいずれかである場合、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ５」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」が選択される。さらに、第２特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、当り時選択図柄コマ

ンドとして「ｚ６」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」が選択される。
【０１８９】
　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、特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ７」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」が選択される。
【０１９０】
　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ＣＰＵ２０１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１５３（図６参照）を作動させて、小当り用大入賞口１５１（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制御を実行し、賞球が払い出され得る。
【０１９１】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」であった場合、特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、当り時選択図柄コマンドは選択されず、図柄指定コマンドは「ｚＡ７」が選択される。
【０１９２】
　なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図９参照）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１０参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて当り時選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するといった所謂２段階抽選を行うようにしているが、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、当り時選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するといった所謂１段階抽選を行うようにしてもよい。
【０１９３】
［１－４－４．大当り種類決定テーブル］
　図１１は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。大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当り時選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態において実行されるラウンド数、確変フラグの値、確変回数、時短フラグの値、および、時短回数等、大当りの種類を決定する際に参照される。
【０１９４】
　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。
【０１９５】
　本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であった場合、大当り種類は次のとおり決定される。例えば、当り時選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、ラウンド数が「１０」、確変フラグがオン、確変回数が「１００００」、時短フラグがオフに決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、ラウンド数が「１０」、確変フラグがオン、確変回数が「１００００」、時短フラグがオン、時短回数が「１０００００」に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、ラウンド数が「４」、確変フラグがオン、確変回数が「１００００」、時短フラグがオン、時短回数が「１００００」に決定される。さらに、当り時選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、ラウンド数が「４」、確変フラグがオフ、時短フラグがオン、時短回数が「５０」に決定される。
【０１９６】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であった場合、大当り種類は次のとおり決定される。例えば、当り時選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、ラウンド数が「１０」、確変フラグがオン、確変回数が「１００００」、時短フラグがオフに決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、ラウンド数が「１０」、確変フラグがオン、確変回数が「１００００」、時短フラグがオン、時短回数が「１００００」に決定される。さらに、当り時選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、ラウンド数が「１０」

、確変フラグがオフ、時短フラグがオン、時短回数が「５０」に決定される。
【０１９７】
ただし、図１１に示される大当りの種類は一例であって、これに限られない。なお、確変フラグの値が「０」に決定される場合、確変回数は決定されないが、確変制御が実行されないという意味で確変回数が「０」にセットされるようにしてもよい。
【０１９８】
なお、確変回数の「１００００」は、大当り遊技状態終了後の遊技状態において実行される特別図柄の当り判定処理において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。
【０１９９】
［１－４－５．特別図柄の変動パターンテーブル］
図１２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って、（Ａ）低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル、（Ｂ）高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルである。なお、図１２中の「演出内容」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１４０Ａ，１４０Ｂ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。
【０２００】
左打ちが推奨される通常遊技状態では、例えば図１２（Ａ）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。
【０２０１】
一方、右打ちが推奨される遊技状態、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１２（Ｂ）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。
【０２０２】
図１２（Ａ）および（Ｂ）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。
【０２０３】
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。
【０２０４】
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、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば概ね６０００００ｍｓｅｃ（例えば、長変動Ａ～Ｃ）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば１０００ｍｓｅｃ（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。
【０２０５】
メインＣＰＵ２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、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。
【０２０６】
なお、図１２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。
【０２０７】
　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または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。
【０２０８】
［１－５．主制御処理］
　次に、図１３～図３９を参照して、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。
［１－５－１．主制御メイン処理］
　次に、図１３～図１６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１３～図１６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。
【０２０９】
　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。
【０２１０】
　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。
【０２１１】
　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。
【０２１２】
　Ｓ１２において、メインＣＰＵ２０１は、バックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４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、バックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４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。
【０２１３】
　Ｓ１３において、メインＣＰＵ２０１は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路３００側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば１２０００．０７ｍｓｅｃである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１４に移す。
【０２１４】
　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。
【０２１５】
　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。
【０２１６】
　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。
【０２１７】
　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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

Ｓ１８において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンである場合はＮＯ判定となり、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオフである場合、および、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のいずれか一方がオフである場合はＹＥＳ判定となる。

【０２２２】

Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（Ｓ１８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１に移す。なお、Ｓ２１の処理については後述する。

【０２２３】

一方、Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（Ｓ１８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９に移す。

【０２２４】

Ｓ１９において、メインＣＰＵ２０１は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０に移す。

【０２２５】

Ｓ２０において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ１７０（図６参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ１７０に信号が出力されるＩ／Ｏポート２０５の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ１７０内の所定のＬＥＤが点灯し、エラー表示が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０の処理を実行した後、永久ループに入る。

【０２２６】

このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインＲＡＭ２０３内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンであると判定されるまで、第１のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。

【０２２７】

次に、Ｓ２１の処理について説明する。Ｓ２１において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更であることを示す値をメインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納する。この処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２に移す。

【０２２８】

Ｓ２２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３内のＸＩＮＴ検知フラグ

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

Ｓ２５において、メインＣＰＵ２０１は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）に応じた初期設定処理が行われる。なお、起動時初期設定処理の詳細については、図１７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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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１８を参照して後述する。

【０２３４】

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

【０２３５】

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。

【０２３６】

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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】
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。
【０２４２】
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。
【０２４３】
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。
【０２４４】
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。
【０２４５】
一方、Ｓ３５においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（Ｓ３５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３６に移す。
【０２４６】
Ｓ３６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から１減算する処理を３回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３７に移す。
【０２４７】
なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、Ｓ３７～Ｓ４４の処理）の実行前に、例えば６ｍｓｅｃの割込禁止区間（Ｓ２６～Ｓ３５の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、これに限られない。
【０２４８】
Ｓ３７において、メインＣＰＵ２０１は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば６ｍｓｅｃ）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８に移す。
【０２４９】
Ｓ３８において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９に移す。
【０２５０】
Ｓ３９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図１９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０に移す。
【０２５１】
Ｓ４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理にでは、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図３０を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０の処理を実行した後、処理を、Ｓ４１に移す。
【０２５２】
Ｓ４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

［１－５－２．起動時初期設定処理］

次に、図１７を参照して、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）中のＳ２５で行われる起動時初期設定処理について説明する。図１７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。

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

Ｓ５３において、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を行う。この第２通常遊技前処理の詳細については、図３７を参照して後述する。第２通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）に戻す。

【０２６２】

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

【０２６３】

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

Ｕ２０１は、処理を、Ｓ５６に移す。
【０２６４】
一方、Ｓ５４において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であると判定された場合（Ｓ５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５５に移す。
【０２６５】
Ｓ５５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）で、サブ制御回路３００に向けて送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５５の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）に戻す。
【０２６６】
Ｓ５６において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図３６を参照して後述する。第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５６の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）に戻す。
【０２６７】
［１－５－３．電断処理］
次に、図１８を参照して、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）中のＳ２７で行われる電断処理について説明する。図１８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。
【０２６８】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、ＸＩＮＴ検知フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ６１）。
【０２６９】
Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）に戻す。
【０２７０】
一方、Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンであると判定された場合（Ｓ６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ６２に移す。
【０２７１】
Ｓ６２において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値の算出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ６３に移す。
【０２７２】
Ｓ６３において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メインＲＡＭ２０３内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メインＲＡＭ２０３のバックアップ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３の処理を実行した後、処理を、Ｓ６４に移す。
【０２７３】
Ｓ６４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグのクリア処理を行う。そして、Ｓ６４の処理を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセス禁止値設定処理を行う（Ｓ６５）を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６５の処理を実行した後、処理を、Ｓ６６に移す。
【０２７４】
Ｓ６６において、メインＣＰＵ２０１は、電断まで、ＣＰＵリセット待ち処理を繰り返す。
【０２７５】
［１－５－４．特別図柄制御処理］

次に、図１９を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄制御処理について説明する。図１９および図２０は、第１のパチンコ遊技機において、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）中のＳ３９で行われ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。

【０２７６】

図１９に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ７１において、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１の処理を実行した後、処理を、Ｓ７２に移す。

【０２７７】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ７１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の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。

【０２７８】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第１特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行い、第２特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第２特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。主特別図柄については後述のサブ制御処理において説明する。

【０２７９】

Ｓ７２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１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。

【０２８０】

Ｓ７２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（Ｓ７２がＮＯ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７３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、Ｓ７２においてＮＯ判定される。

【０２８１】

一方、Ｓ７２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（Ｓ７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７４に移す。

【０２８２】

Ｓ７３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２０を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３の処理を実行した後、処理を、Ｓ７４に移す。

【０２８３】

Ｓ７４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７４の処理を実行した後、処理を、Ｓ７５に移す。

【０２８４】

Ｓ７５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７４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。

【０２８５】

Ｓ７５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（Ｓ７５がＮＯ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７６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、Ｓ７５においてＮＯ判定される。
【０２８６】
一方、Ｓ７５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（Ｓ７５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７７に移す。
【０２８７】
Ｓ７６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図２０を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７６の処理を実行した後、処理を、Ｓ７７に移す。
【０２８８】
Ｓ７７において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７７の処理を実行した後、処理を、Ｓ７８に移す。
【０２８９】
Ｓ７８において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７７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。
【０２９０】
Ｓ７８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（Ｓ７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８０に移す。
【０２９１】
一方、Ｓ７８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（Ｓ７８がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７９に移す。
【０２９２】
Ｓ７９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図２０を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７９の処理を実行した後、処理を、Ｓ８０に移す。
【０２９３】
Ｓ８０において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８０の処理を実行した後、処理を、Ｓ８１に移す。
【０２９４】
Ｓ８１において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８０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。
【０２９５】
Ｓ８１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（Ｓ８１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１３～図１６参照）に戻す。
【０２９６】
一方、Ｓ８１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（Ｓ８１がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８２に移す。
【０２９７】
Ｓ８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図２０を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８２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１３～図１６参照）に戻す。
【０２９８】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ７１～Ｓ８２）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【０２９９】
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。

【０３００】

［１－５－５．特別図柄管理処理］

次に、図２０を参照して、特別図柄制御処理（図１９参照）中のＳ７３、Ｓ７６、Ｓ７９、Ｓ８２でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図２０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。

【０３０１】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ７３またはＳ７９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Ｓ７６またはＳ８２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。

【０３０２】

また、図２０に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【０３０３】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ９１）。

【０３０４】

Ｓ９１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（Ｓ９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図１９参照）に戻す。

【０３０５】

一方、Ｓ９１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（Ｓ９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９２に移す。

【０３０６】

Ｓ９２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ９３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ９３以降の処理を行う。

【０３０７】

Ｓ９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ９３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２１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、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９４に移す。

【０３０８】

Ｓ９４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ９４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２２および図２３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、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９５に移す。

【０３０９】

Ｓ９５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ９５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２４および図２５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、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９６に移す。

【０３１０】

Ｓ９６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ９６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２７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、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９７に移す。

【０３１１】

Ｓ９７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ９７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２８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、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９８に移す。

【０３１２】

Ｓ９８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ９８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図２９を参照して後述する。

【０３１３】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９３～Ｓ９８の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図１９参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ７３で呼び出されている場合には処理をＳ７４に戻し、Ｓ７６で呼び出されている場合には処理をＳ７７に戻し、Ｓ７９で呼び出されている場合には処理をＳ８０に戻し、Ｓ８２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。

【０３１４】

［１－５－６．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図２１を参照して、特別図柄管理処理（図２０参照）中のＳ９３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２１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。

【０３１５】

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Ｓ９３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Ｓ９３で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【０３１６】

図２１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（Ｓ１０１）。

【０３１７】

Ｓ１０１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（Ｓ１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。

【０３１８】

一方、Ｓ１０１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（Ｓ１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１０２に移す。

【０３１９】

Ｓ１０２において、メインＣＰＵ２０１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Ｓ１０２では、たとえＳ１０１がＹＥＳ判定であったとしても（すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても）、特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンである場合（Ｓ１０２がＮＯ判定である場合）、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

【０３２０】

Ｓ１０２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（Ｓ１０２がＮＯ判定の場合）、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインＣＰ

Ｕ２０１は、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。
【０３２１】
一方、Ｓ１０２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（Ｓ１０２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１０３に移す。
【０３２２】
Ｓ１０３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、Ｓ１０３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４に移す。
【０３２３】
Ｓ１０４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、特別図柄当り判定テーブル（図６参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、大当り、小当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定される。なお、特別図柄の当り判定処理では、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ハズレであると判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５に移す。
【０３２４】
Ｓ１０５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）の結果（例えば、大当り、小当りまたはハズレ）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１０参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「当り時選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。なお、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、停止図柄を決定する必要がない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６に移す。
【０３２５】
Ｓ１０６において、メインＣＰＵ２０１は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当りである場合に、かかる大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、大当り種類決定テーブル（図１１参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ１０５）で判定された「当り時選択図柄コマンド」に応じて大当りの種類が決定される。なお、本実施例では、大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。さらには、大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ＣＰＵ２０１は、Ｓ１０６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７に移す。
【０３２６】
Ｓ１０７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図１２参照）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（Ｓ１０４）の結果、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが推奨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１２（Ａ）参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが推奨される遊技状態（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１２（Ｂ）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ＣＰＵ２０１は、Ｓ１０７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０８に移す。
【０３２７】
Ｓ１０８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図１２参照）を参照し、特別図柄の変動パターン

決定処理（Ｓ１０７）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９に移す。

【０３２８】

Ｓ１０９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図２０のＳ９４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０に移す。

【０３２９】

Ｓ１１０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１に移す。

【０３３０】

Ｓ１１１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１２に移す。

【０３３１】

Ｓ１１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【０３３２】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ１１１）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ１１２））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【０３３３】

［１－５－７．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図２２および図２３を参照して、特別図柄管理処理（図２０参照）中のＳ９４でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図２２および図２３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。

【０３３４】

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Ｓ９４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Ｓ９４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。

【０３３５】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１２１）。

【０３３６】

Ｓ１２１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（Ｓ１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。

【０３３７】

一方、Ｓ１２１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

１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２２に移す。
【０３３８】
Ｓ１２２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２３に移す。
【０３３９】
Ｓ１２３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２２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。
【０３４０】
Ｓ１２３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（Ｓ１２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。
【０３４１】
一方、Ｓ１２３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（Ｓ１２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２４に移す。
【０３４２】
Ｓ１２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図２０のＳ９５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２５に移す。
【０３４３】
Ｓ１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２６に移す。
【０３４４】
Ｓ１２６において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２７に移す。
【０３４５】
Ｓ１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理（図２１のＳ１０４参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。
【０３４６】
Ｓ１２７において、特別図柄の当り判定処理（図２１のＳ１０４参照）の結果が小当りでないと判定された場合（Ｓ１２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２９に移す。
【０３４７】
一方、Ｓ１２７において、特別図柄の当り判定処理（図２１のＳ１０４参照）の結果が小当りであると判定された場合（Ｓ１２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２８に移す。
【０３４８】
Ｓ１２８において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインＣＰＵ２０１

は、Ｓ１２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２９に移す。
【０３４９】
Ｓ１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理（図２１のＳ１０４参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。
【０３５０】
Ｓ１２９において、特別図柄の当り判定処理（図２１のＳ１０４参照）の結果が大当りでないと判定された場合（Ｓ１２９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。
【０３５１】
一方、Ｓ１２９において、特別図柄の当り判定処理（図２１のＳ１０４参照）の結果が大当りであると判定された場合（Ｓ１２９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１３０に移す。
【０３５２】
Ｓ１３０において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３１に移す。
【０３５３】
Ｓ１３１において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する（Ｓ１３１）。
【０３５４】
Ｓ１３１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（Ｓ１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。
【０３５５】
一方、Ｓ１３１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（Ｓ１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１３２に移す。
【０３５６】
Ｓ１３２において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３３に移す。
【０３５７】
Ｓ１３３において、メインＣＰＵ２０１は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３４に移す。
【０３５８】
Ｓ１３４において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図２１のＳ１０４参照）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ＣＰＵ２０１は、Ｓ１３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３５に移す。
【０３５９】
Ｓ１３５において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３６に移す。
【０３６０】
Ｓ１３６において、メインＣＰＵ２０１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ＣＰＵ２０１は、Ｓ１３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３７に移す。

【０３６１】

Ｓ１３７において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３８に移す。

【０３６２】

Ｓ１３８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３９に移す。

【０３６３】

Ｓ１３９において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３９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２０参照）に戻す。

【０３６４】

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２１のＳ１０４参照）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。

【０３６５】

［１－５－８．特別図柄遊技判定処理］

次に、図２４および図２５を参照して、特別図柄管理処理（図２０参照）中のＳ９５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図２４および図２５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。

【０３６６】

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Ｓ９５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Ｓ９５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【０３６７】

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（Ｓ１４１）。

【０３６８】

Ｓ１４１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（Ｓ１４１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２０参照）に戻す。

【０３６９】

一方、Ｓ１４１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（Ｓ１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４２に移す。

【０３７０】

Ｓ１４２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。

【０３７１】

Ｓ１４２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（Ｓ１４２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４３に移す。一方、Ｓ１４２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（Ｓ１４２がＹＥＳ判定の場合）、

メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４５に移す。
【０３７２】
Ｓ１４３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【０３７３】
Ｓ１４３において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４４に移す。
【０３７４】
Ｓ１４４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２６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２０参照）に戻す。
【０３７５】
一方、Ｓ１４３において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４５に移す。
【０３７６】
Ｓ１４５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１８４を介して例えばホールコンピュータ１８６（いずれも図６参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４５の処理を行った後、処理を、Ｓ１４６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。
【０３７７】
Ｓ１４６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、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１３１または小当り用大入賞口１５１）の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１４７）、外部端子板１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１４８）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１４９）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１５０）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１５１）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（Ｓ１４９）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２０のＳ９６参照）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２０参照）に戻す。
【０３７８】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１４１～Ｓ１５１）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【０３７９】
［１－５－９．特別図柄遊技終了処理］
次に、図２６を参照して、特別図柄遊技判定処理（図２４および図２５参照）中のＳ１４４でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図２６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。
【０３８０】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする（Ｓ１６１）。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理が行われると、次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１６２に移す。

【０３８１】
　Ｓ１６２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１６３）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１６３の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了するとともに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２０参照）に戻す。
【０３８２】
［１－５－１０．大入賞口開放準備処理］
　次に、図２７を参照して、特別図柄管理処理（図２０参照）中のＳ９６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２７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。
【０３８３】
　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Ｓ９６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Ｓ９６で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【０３８４】
　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（Ｓ１７１）。
【０３８５】
　Ｓ１７１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（Ｓ１７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。
【０３８６】
　一方、Ｓ１７１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（Ｓ１７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１７２に移す。
【０３８７】
　Ｓ１７２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１７２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１７３に移す。
【０３８８】
　Ｓ１７３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１３１または小当り用大入賞口１５１）の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口１３１の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば大当り種類決定テーブル（図１１参照）に示されるように４ラウンドまたは１０ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口１５１の開放回数の上限値は例えば１回である。
【０３８９】
　Ｓ１７３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（Ｓ１７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１７４に移す。
【０３９０】
　Ｓ１７４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ１７４）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２０のＳ９８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１７４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１７５に移す。

【０３９１】

Ｓ１７５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ１７６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１７６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。

【０３９２】

Ｓ１７３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（Ｓ１７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１７７に移す。

【０３９３】

Ｓ１７７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１７７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１７８に移す。

【０３９４】

Ｓ１７８において、メインＣＰＵ２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口１３１（図４参照）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１５１（図４参照）が選択される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１７８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１７９に移す。

【０３９５】

Ｓ１７９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）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１５１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ＣＰＵ２０１は、Ｓ１７９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１８０に移す。

【０３９６】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大３００００ｍｓｅｃにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１８００ｍｓｅｃにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１０個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大５個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口１３１および小当り用大入賞口１５１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。

【０３９７】

Ｓ１８０において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１８１に移す。

【０３９８】

Ｓ１８１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ１８１）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２０のＳ９７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は

、Ｓ１８１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１８２に移す。
【０３９９】
Ｓ１８２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１８３に移す。
【０４００】
Ｓ１８３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８３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２０参照）に戻す。
【０４０１】
［１－５－１１．大入賞口開放制御処理］
次に、図２８を参照して、特別図柄管理処理（図２０参照）中のＳ９７でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図２８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。
【０４０２】
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Ｓ９７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Ｓ９７で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【０４０３】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ１９１）。
【０４０４】
Ｓ１９１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（Ｓ１９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。
【０４０５】
一方、Ｓ１９１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（Ｓ１９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９２に移す。
【０４０６】
Ｓ１９２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウントスイッチ１３２、小当り用大入賞口カウントスイッチ１５２（いずれも図６参照）等）により計数された値が最大入賞個数以上の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。
【０４０７】
Ｓ１９２において、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）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（Ｓ１９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９３に移す。
【０４０８】
一方、Ｓ１９２において、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であると判定された場合（Ｓ１９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９４に移す。
【０４０９】
Ｓ１９３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）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２７のＳ１７９参照）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。
【０４１０】
　Ｓ１９３において大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ１９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。
【０４１１】
　一方、Ｓ１９３において大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ１９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９４に移す。
【０４１２】
　Ｓ１９４において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１９５に移す。
【０４１３】
　Ｓ１９５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１９５）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２０のＳ９６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１９６に移す。
【０４１４】
　Ｓ１９６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１９７に移す。
【０４１５】
　Ｓ１９７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１９７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２０参照）に戻す。
【０４１６】
［１－５－１２．大当り終了処理］
　次に、図２９を参照して、特別図柄管理処理（図２０参照）中のＳ９８でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図２９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。
【０４１７】
　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Ｓ９８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Ｓ９８で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【０４１８】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２０１）。
【０４１９】
　Ｓ２０１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（Ｓ２０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図２０参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図１９参照）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。
【０４２０】
　一方、Ｓ２０１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（Ｓ２０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０２に移す。

【０４２１】
Ｓ２０２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）の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は、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２０２）においてリセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０３に移す。
【０４２２】
Ｓ２０３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図２６を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０３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２０参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図１９参照）に戻す。この場合、上述したとおり、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。
【０４２３】
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。
【０４２４】
［１－５－１３．普通図柄制御処理］
次に、図３０を参照して、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）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。
【０４２５】
図３０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３０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。
【０４２６】
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（Ｓ２１１）。
【０４２７】
Ｓ２１１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（Ｓ２１１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１６参照）に戻す。
【０４２８】
一方、Ｓ２１１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（Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１２に移す。
【０４２９】
Ｓ２１２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（Ｓ２１２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ２１３以降の処理を行う。
【０４３０】
Ｓ２１３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Ｓ２１３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。普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１４に移す。
【０４３１】
Ｓ２１４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Ｓ２１４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。普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１５に移す。

【０４３２】

Ｓ２１５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ２１５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。普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１６に移す。

【０４３３】

Ｓ２１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ２１６の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物１４６の開放処理が行われる。普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１７に移す。

【０４３４】

Ｓ２１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ２１７の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）に戻す。

【０４３５】

なお、本実施例では、普通図柄の当り判定用乱数を例えば０～２５５の範囲（幅）で発生させ、例えば０～２５５を普通図柄当り判定値データとしている。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２５６分の２５５である。この普通図柄当り確率は、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で同じまたはほぼ同じである。ただし、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない遊技状態では例えば６００ｓｅｃ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１ｓｅｃ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１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞頻度が高められる。

【０４３６】

［１－５－１４．外部マスカブル割込処理］

次に、図３１を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図３１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。

【０４３７】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ２２１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２２に移す。

【０４３８】

Ｓ２２２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる入力ポートである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２３に移す。

【０４３９】

Ｓ２２３において、メインＣＰＵ２０１は、電断検知であるか否かを判定する。

【０４４０】

Ｓ２２３において電断検知でないと判定された場合（Ｓ２２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２２５に移す。一方、Ｓ２２３において電断検知であると判定された場合（Ｓ２２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２２４に移す。

【０４４１】

Ｓ２２４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグをセット（オンに）する。ＸＩＮＴ検知フラグは電断することを示すフラグであり、ＸＩＮＴ検知フラグの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のＸＩＮＴ検知フラグ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２５に移す。

【０４４２】

Ｓ２２５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２６に移す。

【０４４３】

Ｓ２２６において、メインＣＰＵ２０１は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、外部マスカブル割込処理を終了する。

【０４４４】

［１－５－１５．システムタイマ割込処理］

次に、図３２を参照して、メインＣＰＵ２０１により、例えば２ｍｓｅｃの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図３２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。

【０４４５】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ２３１）。

【０４４６】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２３２）。ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定された場合（Ｓ２３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２４６に移す。一方、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定された場合（Ｓ２３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２３３に移す。

【０４４７】

Ｓ２３３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行い（Ｓ２３４）、処理を、Ｓ２３５に移す。

【０４４８】

Ｓ２３５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

【０４４９】

なお、起動制御フラグは、電源投入時におけるバックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４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、バックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４の両方がオフであれば電断復帰、バックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ１７６がオフ且つ設定キー１７４がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ１７６がオン且つ設定キー１７４がオフであればＲＡＭクリアと判定される。

【０４５０】

Ｓ２３５において遊技許可状態でないと判定された場合（Ｓ２３５がＮＯ判定の場合）

、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う（Ｓ２３６）。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。なお、設定制御処理（Ｓ２３６）の詳細については、図３３を参照して後述する。設定制御処理（Ｓ２３６）を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２４６に移す。

【０４５１】

なお、遊技許可状態でない場合（Ｓ２３５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、発射装置６（図６参照）からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ（例えば、設定キー１７４、バックアップクリアスイッチ１７６等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置８２からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。

【０４５２】

一方、Ｓ２３５において遊技許可状態であると判定された場合（Ｓ２３５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３７に移す。

【０４５３】

Ｓ２３７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３８に移す。

【０４５４】

Ｓ２３８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３９に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

【０４５５】

Ｓ２３９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４０に移す。

【０４５６】

Ｓ２４０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検知処理を行う。このスイッチ入力検知処理の詳細については、図３８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４１に移す。

【０４５７】

Ｓ２４１において、メインＣＰＵ２０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、演出制御コマンド（入賞情報コマンド）の送信予約処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４２に移す。

【０４５８】

Ｓ２４２において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４３に移す。

【０４５９】

Ｓ２４３において、メインＣＰＵ２０１は、レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４４に移す。

【０４６０】

Ｓ２４４において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０の表示内容更新処理等が

行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えばＲＡＭクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４５に移す。

【０４６１】

Ｓ２４５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４３で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４６に移す。

【０４６２】

Ｓ２４６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３１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。

【０４６３】

［１－５－１６．設定制御処理］

次に、図３３を参照して、システムタイマ割込処理（図３２参照）中のＳ２３６で行われる設定制御処理について説明する。図３３は、第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【０４６４】

図３３に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する（Ｓ２５１）。

【０４６５】

Ｓ２５１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（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定変更処理を行う（Ｓ２５２）。この設定変更処理の詳細については、図３４を参照して後述する。設定変更処理（Ｓ２５２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５５に移す。

【０４６６】

一方、Ｓ２５１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（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５３に移す。

【０４６７】

Ｓ２５３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。

【０４６８】

Ｓ２５３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（Ｓ２５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定確認処理を行う（Ｓ２５４）。この設定確認処理の詳細については、図３５を参照して後述する。設定確認処理（Ｓ２５４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、処理をＳ２５５に移す。

【０４６９】

一方、Ｓ２５３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（Ｓ２５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５７に移す。

【０４７０】

Ｓ２５５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、Ｓ２５５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５６に移す。

【０４７１】

Ｓ２５６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（Ｓ２５２）、設定確認処理（Ｓ２５４）または起動時初期設定処理（Ｓ２５）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、Ｓ２５６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５７に移す。

【０４７２】

Ｓ２５７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、Ｓ２５７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３２参照）に戻す。

【０４７３】

［１－５－１７．設定変更処理］

次に、図３４を参照して、設定制御処理（図３３参照）中のＳ２５２で行われる設定変更処理について説明する。なお、図３４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。

【０４７４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたか否かを判定する（Ｓ２６１）。この処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

【０４７５】

Ｓ２６１においてバックアップクリアスイッチ１７６が押下されていないと判定された場合（Ｓ２６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２６３に移す。一方、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたと判定された場合（Ｓ２６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２６２に移す。

【０４７６】

Ｓ２６２において、メインＣＰＵ２０１は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６３に移す。

【０４７７】

なお、本実施例では、設定変更処理において、バックアップクリアスイッチ１７６を操作することによって設定値を変更できるようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば設定スイッチを設けて、この設定スイッチを操作することによって設定値を変更できるようにしてもよい。

【０４７８】

Ｓ２６３において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ２６３）。

【０４７９】

Ｓ２６３において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ２６３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図３３参照）に戻す。一方、Ｓ２６３において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ２６３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２６４に移す。

【０４８０】

Ｓ２６４において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図３６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（Ｓ２６４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図３３参照）に戻す。

【０４８１】

［１－５－１８．設定確認処理］

次に、図３５を参照して、設定制御処理（図３３参照）中のＳ２５３で行われる設定確認処理について説明する。なお、図３５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。

【０４８２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ２７１）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図３４参照）中のＳ２６３の処理と同

様にして行われる。
【０４８３】
　Ｓ２７１において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ２７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図３３参照）に戻す。
【０４８４】
　一方、Ｓ２７１において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ２７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を行う（Ｓ２７２）。この第２通常遊技前処理の詳細については、図３７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（Ｓ２７２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図３３参照）に戻す。
【０４８５】
［１－５－１９．第１通常遊技前処理］
　次に、図３６を参照して、設定変更処理（図３４参照）中のＳ２６４で行われる第１通常遊技前処理について説明する。図３６は、第１のパチンコ遊技機における第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１７参照）において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわちＲＡＭクリア時の初期設定処理としても行われる。
【０４８６】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、初期化時ＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ２８１）。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメインＲＡＭ２０３内の領域（以下、「バックアップ領域」と称する）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理（図３２のＳ２４４参照）でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時ＲＡＭ設定処理（Ｓ２８１）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２８２に移す。
【０４８７】
　Ｓ２８２において、メインＣＰＵ２０１は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理（図３３参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ２５６）においてサブ制御回路３００に送信される。Ｓ２８２の処理を実行すると、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を終了する。この第１通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。
【０４８８】
［１－５－２０．第２通常遊技前処理］
　次に、図３７を参照して、設定確認処理（図３５参照）中のＳ２７２で行われる第２通常遊技前処理について説明する。図３７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１７参照）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。
【０４８９】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断復帰時ＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ２９１）。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインＲＡＭ２０３内の作業領域に復

帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、電断復帰時ＲＡＭ設定処理（Ｓ２９１）の実行後、処理を、Ｓ２９２に移す。

【０４９０】

Ｓ２９２において、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。

【０４９１】

Ｓ２９２において確変フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２９４に移す。

【０４９２】

一方。Ｓ２９２において確変フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９３に移す。

【０４９３】

Ｓ２９３において、メインＣＰＵ２０１は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば確変報知ＬＥＤ（不図示）が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２９３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２９４に移す。

【０４９４】

Ｓ２９４において、メインＣＰＵ２０１は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理（図３３参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ２５６）においてサブ制御回路３００に送信される。Ｓ２９４の処理を実行すると、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を終了する。

【０４９５】

［１－５－２１．スイッチ入力検知処理］

次に、図３８を参照して、システムタイマ割込処理（図３２参照）中のＳ２４０で行われるスイッチ入力検知処理について説明する。なお、図３８は、第１のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。

【０４９６】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、異常状態監視処理を行う（Ｓ３０１）。この異常状態監視処理の詳細については、図３９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０２に移す。

【０４９７】

Ｓ３０２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄関連スイッチチェック処理を行う。この処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０３に移す。

【０４９８】

Ｓ３０３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄関連スイッチチェック処理を行う。この処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。そして、第１始動口スイッチ１２１または／および第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂがオンであれば、第１特別図柄の始動情報または／および第２特別図柄の始動情報の保留加算コマンドが送信予約される。この場合、例えば先読み演出が実行される場合には、先読み演出が実行される保留であることを識別可能な特定保留加算コマンドが送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０４に移す。

【０４９９】

Ｓ３０４において、メインＣＰＵ２０１は、賞球関連スイッチチェック処理を行う。こ

の処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。そして、賞球関連スイッチがオンであれば、賞球払出コマンドが送信予約される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０４の処理を実行した後、スイッチ入力検知処理を終了し、処理を、システムタイマ割込処理（図３２参照）に戻す。

【０５００】

［１－５－２２．異常状態監視処理］

次に、図３９を参照して、スイッチ入力検知処理（図３８参照）中のＳ３０１で行われる異常状態監視処理について説明する。なお、図３９は、第１のパチンコ遊技機における異常状態監視処理の一例を示すフローチャートである。

【０５０１】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、異常状態監視前処理を行う（Ｓ３１１）。この処理では、異常検知情報（例えば、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている各種センサの情報の更新処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１１の処理を実行した後、処理を、Ｓ３１２に移す。

【０５０２】

Ｓ３１２において、メインＣＰＵ２０１は、汎用異常検知判定処理を行う。この処理では、異常検知判定の対象とされる複数の監視項目について、監視項目毎に、異常があるか否かの判定処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３１３に移す。

【０５０３】

Ｓ３１３において、メインＣＰＵ２０１は、誘導磁界監視処理を行う。この処理では、誘導磁界が検知されていないか否かが判定され、誘導磁界が検知されていれば、誘導磁界検知情報フラグがオンにセットされる。そして、Ｓ３１３の処理後、メインＣＰＵ２０１は、異常状態監視処理を終了し、処理を、スイッチ入力検知処理（図３８参照）に戻す。

【０５０４】

［１－６．サブ制御処理］

次に、図４０を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。

【０５０５】

図４０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。

【０５０６】

図４０に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ３２１）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３２２に移す。

【０５０７】

Ｓ３２２において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８（図６参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００（図６参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３２３に移す。

【０５０８】

Ｓ３２３において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ３２２の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３２４に移す。

【０５０９】

Ｓ３２４において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための

各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３２５に移す。

【０５１０】

Ｓ３２５において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４（図６参照）に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３２６に移す。

【０５１１】

Ｓ３２６において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３２７に移す。

【０５１２】

Ｓ３２７において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３２８に移す。

【０５１３】

Ｓ３２８において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８（図１、図２、図６参照）を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【０５１４】

なお、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブＣＰＵ３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが推奨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、右打ちが推奨される遊技状態（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ＣＰＵ３０１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。

【０５１５】

［１－７．小当りラッシュ］

上述した第１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。

【０５１６】

第１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ＣＰＵ２０１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、左打ちが推奨されるため、第１始動口１２０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、右打ちが推奨されるため、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂ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１４５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、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。

【０５１７】

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１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュとなる。

【０５１８】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。先ず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート１２６を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１４０Ｂ）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口１３１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１４０Ｂ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１５１が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路１０７ｂに振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口１５１に入賞可能となる。小当り用大入賞口１５１に遊技球が入賞すると、上述したように例えば１０個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路１０７ａに振り分けられた遊技球は、第２始動口１４０Ａに入賞可能である。第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂ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９参照）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１２（Ｂ）参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間１０００ｍｓｅｃ）が実行されるため、小当り用大入賞口１５１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。

【０５１９】

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１４０Ｂが開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路１０７ｂに振り分けられた遊技球の殆どが第２始動口１４０Ｂに入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口１５１が開放されていたとしても、小当り用大入賞口１５１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１４０Ｂ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１０７ａに振り分けられた遊技球が第２始動口１４０Ａ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１４０Ａには、右打ちされ且つ上方の流下経路１０７ａ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。

【０５２０】

また、通常遊技状態では、左打ちが推奨されるが、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１２６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１４６が作動し、第２始動口１４０Ｂに遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口１５１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１２（Ａ）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１４０Ａ，１４０Ｂ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１５１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１４５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。

【０５２１】

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。

【０５２２】

［１－８．機外に出力される信号］

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

【０５２３】

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。

【０５２４】

図４１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４１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４１に示されるとおりである。

【０５２５】

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４１に示されるように、本実施例では、「賞球情報１」の信号は、賞球払出１０個毎に１２０ｍｓｅｃ出力される。

【０５２６】

図４２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。

【０５２７】

図４２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（大当り用大入賞口１３１または小当り用大入賞口１５１（いずれも図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１４０Ａ（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。

【０５２８】

そして、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、賞球が１０個払い出される都度、「賞球

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

【０５２９】

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。

【０５３０】

図４３は、第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路２００での発生契機、主制御回路２００（図６参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図４３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。

【０５３１】

なお、図４３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４３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４３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１３１または小当り用大入賞口１５１（いずれも図４参照））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１３１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１３１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。

【０５３２】

メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブＣＰＵ３０１（図６参照）に不正検知関連コマンドを送信する。不正検知関連を受信したサブＣＰＵ３０１は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。

【０５３３】

以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メインＣＰＵ２０１およびサブＣＰＵ３０１（いずれも図６参照）による制御について簡単に説明する。

【０５３４】

図４３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１３１（図４参照）が開放される前に１個の入賞検出があると、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、１２秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブＣＰＵ３０１（図６参照）に送信する。

【０５３５】

なお、本実施例では、図４３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。

【０５３６】

サブＣＰＵ３０１（図６参照）は、例えば大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信すると、例えば以下に示す報知制御の全部または一部を実行し、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過すると、以下に示す報知制御を終了する。

・表示制御回路３０４を介して表示装置７（いずれも例えば図６参照）に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。

・音声制御回路３０５を介してスピーカ（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を介してスピーカから例えばビープ音を出力する報知制御。

・ＬＥＤ制御回路３０６を介してＬＥＤ群４６（いずれも例えば図６参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

【０５３７】

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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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４４を参照して説明する。図４４は、第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて出力される信号の一例を示す表である。図４４において、出力される信号を〇で示し、出力されない信号を×で示す。

【０５４０】

図４４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、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。

【０５４１】

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、外部情報送信先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。

【０５４２】

なお、本実施例では、図４４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、外部情報送信先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、外部情報送信先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。

【０５４３】

また、図４４に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サポ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち電サポ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。

【０５４４】

［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されることがなくいずれか一方のみが可変表示される点において第１のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電気的構成についても、第１のパチンコ遊技機と異なる点がある。

【０５４５】

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（図４６参照）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（図４６参照）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。

【０５４６】

なお、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。

【０５４７】

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。

【０５４８】

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

【０５４９】

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、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し、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、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。

【０５５０】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【０５５１】

［２－１．遊技盤ユニット］

図４５を参照して、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０について説明する。この遊技盤ユニット１０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方であってベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【０５５２】

図４５は、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１０１０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１１０５が形成される。

【０５５３】

なお、第２のパチンコ遊技機の遊技領域１１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口１１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５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。

【０５５４】

図４５に示されるように、遊技盤ユニット１０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１１０５が形成される遊技パネル１１００と、ガイドレール１１１０と、遊技領域１１０５の略中央部に配置されるセンター役物１１１５と、第１始動口１１２０と、一般入賞口１１２２と、通過ゲートユニット１１２５と、特別電動役物ユニット１１３０と、第２始動口１１４０と、普通電動役物ユニット１１４５と、ＬＥＤユニット１１６０と、アウト口１１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット１１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第２のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【０５５５】

（遊技パネル）

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

【０５５６】

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

【０５５７】

（ガイドレール）

ガイドレール１１１０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１１０５は、ガイドレール１

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１００６（後述の図４６参照）から発射された遊技球を遊技領域１１０５の上部に案内する機能を有する。

【０５５８】

（センター役物）

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

【０５５９】

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

【０５６０】

また、センター役物１１１５には、左側の外周縁部に、左側領域１１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口１１１７が形成されている。ワープ入口１１１７に進入した遊技球は、センター役物１１１５に形成されたステージ１１１８に誘導可能に構成されている。ステージ１１１８は、表示装置１００７の表示領域の下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１１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【０５６１】

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

【０５６２】

（第１始動口）

第１始動口１１２０は、表示装置１００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ１１２１（後述の図４６参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口１１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口１１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【０５６３】

第１始動口スイッチ１１２１（後述の図４６参照）により第１始動口１１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【０５６４】

（一般入賞動口）

一般入賞口１１２２は、表示装置１００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打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１１２２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１１２３（後述の図４６参照）により検出される。

【０５６５】

一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図４６参照）により一般入賞口１１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口１１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【０５６６】

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

【０５６７】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート１１２６と、通過ゲート１１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ１１２７（後述の図４６参照）とを一体化したユニット体であって、右側領域１１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過するように構成されている。通過ゲート１１２６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１１２７により通過ゲートユニット１１２５への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に代えてまたは加えて左側領域１１０６に配置されていてもよい。

【０５６８】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット１１３０は、大入賞口１１３１と、大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）を検出するカウントスイッチ１１３２（後述の図４６参照）と、特別電動役物１１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１１３０は、右側領域１１０７において、通過ゲートユニット１１２５よりも下方に配置されている。

【０５６９】

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

【０５７０】

大入賞口１１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。カウントスイッチ１１３２（後述の図４６参照）により大入賞口１１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口１１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【０５７１】

特別電動役物１１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１１３４と、この特電用シャッタ１１３４を作動させる特電用ソレノイド１１３５（後述の図４６参照）とを備える。特別電動役物１１３３すなわち特電用シャッタ１１３４は、大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り遊技状態では、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。なわち、大当り遊技状態は、大入賞口１１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量

の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。
【０５７２】
（第２始動口）
第２始動口１１４０は、左側領域１１０６（より詳しくは第１始動口１１２０の左側下方）に配置されている。ただし、第２始動口１１４０は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打された遊技球が入賞可能となるように第２始動口１１４０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１１４０をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右打ちされた遊技球が入賞可能となるように右側領域１１０７に設けてもよい。また、第２始動口１１４０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。
【０５７３】
第２始動口１１４０に遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１１４１（後述の図４６参照）により検出される。第２始動口スイッチ１１４１（後述の図４６参照）により第２始動口１１４０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、始動条件が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１１４０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１１４０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１１４０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。
【０５７４】
（普通電動役物ユニット）
普通電動役物ユニット１１４５は、左側領域１１０６（より詳しくは第１始動口１１２０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１１４６とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口１１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ１１４１としている。
【０５７５】
普通電動役物１１４６は、所謂電チューと呼ばれる普電用可動部材１１４７と、この普電用可動部材１１４７を作動させる普電用ソレノイド１１４８（後述の図４６参照）とを備える。普通電動役物１１４６すなわち普電用可動部材１１４７は、第２始動口１１４０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、所謂電チューと呼ばれる普電用可動部材１１４７に代えて、例えば前後方向に進退可能なシャッタを採用してもよい。
【０５７６】
（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、大入賞口１１３１および一般入賞口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。
【０５７７】
（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１０１０を装飾するものであって、遊技パネル１１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置１００７の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路１３００によって制御される可動役物等の演出用役物群１０５８を備える。これらの演出用役物群１０５８のうち少な

くとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【０５７８】

［２－２．電気的構成］

次に、図４６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４６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。

【０５７９】

図４６に示されるように、第２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１２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路１３００と、払出・発射制御回路１４００と、電源供給回路１４５０と、から構成される。

【０５８０】

［２－２－１．主制御回路］

主制御回路１２００は、メインＣＰＵ１２０１、メインＲＯＭ１２０２（読み出し専用メモリ）およびメインＲＡＭ１２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路１２０４およびバックアップコンデンサ１２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

また、主制御回路１２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路１２００には、普通図柄表示部１１６１、普通図柄用保留表示部１１６２、第１特別図柄表示部１１６３、第２特別図柄表示部１１６４、第１特別図柄用保留表示部１１６５、第２特別図柄用保留表示部１１６６、普電用ソレノイド１１４８、および、特電用ソレノイド１１３５等が接続されている。また、主制御回路１２００には、これらの他、性能表

示モニタ１１７０およびエラー報知モニタ１１７２等も接続されている。主制御回路１２００は、Ｉ／Ｏポート１２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【０５８８】

性能表示モニタ１１７０には、メインＣＰＵ１２０１の制御により性能表示データや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。

【０５８９】

エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードの他に、例えば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、特別図柄表示装置におい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。

【０５９０】

また、主制御回路１２００には、第１始動口スイッチ１１２１、第２始動口スイッチ１１４１、通過ゲートスイッチ１１２７、カウントスイッチ１１３２および一般入賞口スイッチ１１２３等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート１２０５を介して主制御回路１２００に送信される。

【０５９１】

さらに、主制御回路１２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１１８４、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１１７４、メインＲＡＭ１２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１１７６等が接続されている。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１１７６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。

【０５９２】

また、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の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１１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【０５９３】

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

【０５９４】

［２－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路１３００は、サブＣＰＵ１３０１、プログラムＲＯＭ１３０２、ワークＲＡＭ１３０３、表示制御回路１３０４、音声制御回路１３０５、ＬＥＤ制御回路１３０６

、役物制御回路１３０７およびコマンド入力ポート１３０８等を備える。サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図４６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１３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【０５９５】

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

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

音源ＩＣは、スピーカ１０３２から出力される音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ１３０１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ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。

【０６０２】

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。

【０６０３】

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。
【０６０４】
　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。
【０６０５】
　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。
【０６０６】
　払出・発射制御回路１４００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１４００には、遊技球を払い出すための払出装置１０８２、遊技球を発射するための発射装置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。
【０６０７】
　払出・発射制御回路１４００は、主制御回路１２００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。
【０６０８】
　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。
【０６０９】
　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。
【０６１０】
　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。
【０６１１】
　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。
【０６１２】
［２－３．基本仕様］
　次に、図４７～図５０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。なお、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。
【０６１３】

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、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

【０６１４】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが推奨され、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推奨される。サブＣＰＵ１３０１は、推奨される打ち方を、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。

【０６１５】

［２－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図４７は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【０６１６】

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１１２０，１１４０に遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて「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、抽選対象が「大当り」および「ハズレ」のみであり、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１１２０または／および第２始動口１１４０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。

【０６１７】

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。

【０６１８】

本実施例では、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に基づいて「大当り」または「ハズレ」に決定される。特別図柄の当り判定テーブルには、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれについても、確変フラグの値（０または１）毎に、「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。

【０６１９】

本実施例では、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２０４のいずれかである場合は「大当り」と判定され、判定値データは「大当り判定値データ」に決定される。一方、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２０４のいずれでもない場合は「ハズレ」と判定され、判定値データは「ハズレ判定値データ」に決定される。

【０６２０】

また、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～９３５のいずれかである場合は「大当り」と判定され、判定値データは「大当り判定値データ」に決定される。一方、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～９３５のいずれでもない場合は「ハズレ」と判定され、判定値データは「ハズレ判定値データ」に決定される。

【０６２１】

［２－３－２．特別図柄判定テーブル］

図４８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。

【０６２２】
特別図柄判定テーブルは、始動口１１２０，１１４０に遊技球が入賞した際に取得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「当り時選択図柄コマンド」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。「当り時選択図柄コマンド」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。
【０６２３】
図４８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大当り判定値データが得られた場合、例えば、当り時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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ０」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」が選択される。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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ１」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」が選択される。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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ２」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」が選択される。
【０６２４】
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、当り時選択図柄コマンドは選択されず、図柄指定コマンドは「ｚＡ３」が選択される。
【０６２５】
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、当り時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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ３」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」が選択される。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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ４」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」が選択される。
【０６２６】
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、当り時選択図柄コマンドは選択されず、図柄指定コマンドは「ｚＡ５」が選択される。
【０６２７】
［２－３－３．大当り種類決定テーブル］
図４９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に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。大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当り時選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態において実行されるラウンド数、確変フラグの値、時短フラグの値、確変回数、および、時短回数等、大当りの種類を決定する際に参照される。
【０６２８】
本実施例では、第１特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であった場合、大当り種類は次のとおり決定される。例えば、当り時選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、ラウンド数が「１０」、確変フラグの値が「１」、確変回数が「１００００」、時短フラグの値が「１」、時短回数が「１００００」に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、ラウンド数が「４」、確変フラグの値が「１」、確変回数が「１００００」、時短フラグの値が「１」、時短回数が「１００００」に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、ラウンド数が「４」、確変フラグの値が「０」、時短フラグの値が「１」、時短回数が「５０」に決定される。

【０６２９】
　また、第２特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であった場合、大当り種類は次のとおり決定される。例えば、当り時選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、ラウンド数が「１０」、確変フラグの値が「１」、確変回数が「１００００」、時短フラグの値が「１」、時短回数が「１００００」に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、ラウンド数が「１０」、確変フラグの値が「０」、時短フラグの値が「１」、時短回数が「５０」に決定される。
【０６３０】
　ただし、図４９に示される大当りの種類は一例であって、これに限られない。なお、上述したとおり、確変フラグの値が「０」に決定される場合、確変回数はセットされないが、確変制御が実行されないという意味で確変回数が「０」にセットされるようにしてもよい。
【０６３１】
　時短フラグは、確変フラグと同様にメインＲＡＭ１２０３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。時短制御が実行される時短遊技状態（例えば、本実施例では高確時短遊技状態や低確時短遊技状態）である場合、時短フラグはオンにセットされ、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、本実施例では通常遊技状態）である場合、時短フラグはオフにセットされる。
【０６３２】
　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、本実施例では通常遊技状態）に移行する。
【０６３３】
　なお、確変回数の「１００００」は、上述したとおり、大当り遊技状態終了後の遊技状態において実行される特別図柄の当り判定処理において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。同様に、時短回数の「１００００」は、次回大当りまで時短制御を継続して実行できる趣旨である。
【０６３４】
［２－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］
　図５０は、第２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５０中の「演出内容」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１１４０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。
【０６３５】
　図５０に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、時短フラグの値（０または１）、リーチ判定用乱数値、または／および、演出選択用乱数値等に基づいて決定されるが、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。
【０６３６】
　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。
【０６３７】
　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。
【０６３８】

決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート１２０６を介してメインＣＰＵ２０１からサブＣＰＵ１３０１のコマンド入力ポート１３０８に送信される。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。

【０６３９】

［２－４．主制御処理］

第２のパチンコ遊技機において、主制御回路１２００のメインＣＰＵ１２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ１２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図２９、図５９）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。

【０６４０】

［２－４－１．特別図柄制御処理］

図５１は、第２のパチンコ遊技機において、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）で行われ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。

【０６４１】

図５１に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、Ｓ１００１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ＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００２に移す。

【０６４２】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１００１の処理に先だって、メインＲＡＭ１２０３内の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。

【０６４３】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路１３００が受信すると、サブＣＰＵ１３０１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。

【０６４４】

Ｓ１００２において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１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。

【０６４５】

Ｓ１００２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（Ｓ１００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００５に移す。

【０６４６】

一方、Ｓ１００２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（Ｓ１００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００３に移す。

【０６４７】
　Ｓ１００３において、メインＣＰＵ１２０１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。
【０６４８】
　Ｓ１００３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（Ｓ１００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００４に移す。
【０６４９】
　Ｓ１００４において、メインＣＰＵ１２０１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。
【０６５０】
　Ｓ１００４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（Ｓ１００４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）に戻す。
【０６５１】
　一方、Ｓ１００４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（Ｓ１００４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００５に移す。
【０６５２】
　Ｓ１００３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（Ｓ１００３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００５に移す。
【０６５３】
　Ｓ１００５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５２を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００３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１３～図１６参照）に戻す。
【０６５４】
　なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１００１～Ｓ１００５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【０６５５】
　このように、本実施例では、第２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（Ｓ１００５）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（Ｓ１００５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０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。
【０６５６】
［２－４－２．特別図柄管理処理］
　次に、図５２を参照して、特別図柄制御処理（図５１参照）中のＳ１００５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５２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。
【０６５７】
　なお、特別図柄管理処理の処理対象は、特別図柄制御処理のＳ１００３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、特別図柄制御処理のＳ１００４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。
【０６５８】
　また、図５２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。
【０６５９】
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（Ｓ１０１１）。
【０６６０】
Ｓ１０１１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（Ｓ１０１１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５１参照）に戻す。
【０６６１】
一方、Ｓ１０１１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（Ｓ１０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１２に移す。
【０６６２】
Ｓ１０１２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、Ｓ１０１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０１３に移す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１０１３以降の処理を行う。
【０６６３】
Ｓ１０１３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Ｓ１０１３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５３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、Ｓ１０１４に移す。
【０６６４】
Ｓ１０１４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Ｓ１０１４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５４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、Ｓ１０１５に移す。
【０６６５】
Ｓ１０１５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１０１５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５５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、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１６に移す。
【０６６６】
Ｓ１０１６において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１０１６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５７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、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１７に移す。
【０６６７】
Ｓ１０１７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１０１７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５８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、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１８に移す。
【０６６８】
Ｓ１０１８において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ１０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図５９を参照して後述する。
【０６６９】
メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１３～Ｓ１０１８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５１参照）に戻す。

【０６７０】
［２－４－３．特別図柄可変表示開始処理］
次に、図５３を参照して、特別図柄管理処理（図５２参照）中のＳ１０１３でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図５３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。
【０６７１】
図５３に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０２１）。
【０６７２】
Ｓ１０２１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（Ｓ１０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。
【０６７３】
一方、Ｓ１０２１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（Ｓ１０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２２に移す。
【０６７４】
Ｓ１０２２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２３に移す。
【０６７５】
Ｓ１０２３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図４７参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、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。なお、特別図柄の当り判定処理では、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ハズレであると判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２４に移す。
【０６７６】
Ｓ１０２４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０２３）の結果（例えば、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４８参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「当り時選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２５に移す。
【０６７７】
Ｓ１０２５において、メインＣＰＵ１２０１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例えば大当りである場合に、かかる大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、大当り種類決定テーブル（図４９参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ１０２４）で判定された「当り時選択図柄コマンド」に応じて大当りの種類が決定される。なお、本実施例では、大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。さらには、大当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２６に移す。
【０６７８】
Ｓ１０２６において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図５０参照）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（Ｓ１０２３）の結果、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、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ＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２７に移す。

【０６７９】

Ｓ１０２７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図５０参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ１０２６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２８に移す。

【０６８０】

Ｓ１０２８において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図５２のＳ１０１４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２９に移す。

【０６８１】

Ｓ１０２９において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（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ＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３０に移す。

【０６８２】

Ｓ１０３０において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３１に移す。

【０６８３】

Ｓ１０３１において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【０６８４】

なお、メインＣＰＵ１２０１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（Ｓ１０３０）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ１０３１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【０６８５】

［２－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図５４を参照して、特別図柄管理処理（図５２参照）中のＳ１０１４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図５４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。

【０６８６】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１０４１）。

【０６８７】

Ｓ１０４１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（Ｓ１０４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。

【０６８８】

一方、Ｓ１０４１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（Ｓ１０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０４２に移す。
【０６８９】
Ｓ１０４２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図５２のＳ１０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４３に移す。
【０６９０】
Ｓ１０４３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４４に移す。
【０６９１】
Ｓ１０４４において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４４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５２参照）に戻す。
【０６９２】
［２－４－５．特別図柄遊技判定処理］
次に、図５５を参照して、特別図柄管理処理（図５２参照）中のＳ１０１５でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図５５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。
【０６９３】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ１０５１）。
【０６９４】
Ｓ１０５１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（Ｓ１０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。
【０６９５】
一方、Ｓ１０５１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（Ｓ１０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５２に移す。
【０６９６】
Ｓ１０５２において、メインＣＰＵ１２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【０６９７】
Ｓ１０５２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（Ｓ１０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５３に移す。
【０６９８】
Ｓ１０５３において、メインＣＰＵ１２０１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１１８４を介してホールコンピュータ１１８６（いずれも図４５参照）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ＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５３の処理を実

行した後、処理を、Ｓ１０５４に移す。
【０６９９】
Ｓ１０５４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、大入賞口１１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１０５５）、外部端子板１１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１０５６）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０５７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１０５８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１０５９）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（Ｓ１０５７）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５２のＳ１０１６参照）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５２参照）に戻す。
【０７００】
Ｓ１０５２に戻って、このＳ１０５２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（Ｓ１０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０６０に移す。
【０７０１】
Ｓ１０６０において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図５６を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。
【０７０２】
なお、メインＣＰＵ１２０１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（Ｓ１０５１～Ｓ１０６０）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【０７０３】
［２－４－６．特別図柄遊技終了処理］
次に、図５６を参照して、特別図柄遊技判定処理（図５５参照）中のＳ１０６０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５６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。
【０７０４】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする（Ｓ１０６１）。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６２に移す。
【０７０５】
Ｓ１０６２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１０６３）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０６３の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、上述したとおり、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。
【０７０６】
［２－４－７．大入賞口開放準備処理］
次に、図５７を参照して、特別図柄管理処理（図５２参照）中のＳ１０１６でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図５７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。
【０７０７】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定

する（Ｓ１０７１）。
【０７０８】
Ｓ１０７１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（Ｓ１０７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。
【０７０９】
一方、Ｓ１０７１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（Ｓ１０７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７２に移す。
【０７１０】
Ｓ１０７２において、メインＣＰＵ１２０１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ＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７３に移す。
【０７１１】
Ｓ１０７３において、メインＣＰＵ１２０１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。
【０７１２】
Ｓ１０７３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（Ｓ１０７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７４に移す。一方、Ｓ１０７３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（Ｓ１０７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７７に移す。
【０７１３】
Ｓ１０７４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ１０７４）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５２のＳ１０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７５に移す。
【０７１４】
Ｓ１０７５において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ１０７６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０７６の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。
【０７１５】
Ｓ１０７７において、メインＣＰＵ１２０１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ＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７８に移す。
【０７１６】
Ｓ１０７８において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口１１３１の開放回数、大入賞口１１３１の最大開放時間、大入賞口１１３１への最大入賞個数、大入賞口１１３１への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口１１３１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ＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７９に移す。
【０７１７】

Ｓ１０７９において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口１１３１の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０８０に移す。

【０７１８】

Ｓ１０８０において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ１０８０）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５２のＳ１０１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０８０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０８１に移す。

【０７１９】

Ｓ１０８１において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０８１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０８２に移す。

【０７２０】

Ｓ１０８２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０８２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５２参照）に戻す。

【０７２１】

［２－４－８．大入賞口開放制御処理］

次に、図５８を参照して、特別図柄管理処理（図５２参照）中のＳ１０１７でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図５８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。

【０７２２】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ１０９１）。

【０７２３】

Ｓ１０９１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（Ｓ１０９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。

【０７２４】

一方、Ｓ１０９１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（Ｓ１０９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０９２に移す。

【０７２５】

Ｓ１０９２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口１１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口１１３１への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ１１３２（図４５参照）等）より計数された値が最大入賞個数以上の値であるか否かが判定される。なお、カウントスイッチ１１３２により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。

【０７２６】

Ｓ１０９２において、大入賞口１１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上でないと判定された場合（Ｓ１０９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０９３に移す。

【０７２７】

一方、Ｓ１０９２において、大入賞口１１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であると判定された場合（Ｓ１０９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０９４に移す。

【０７２８】

Ｓ１０９３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口１１３１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５７のＳ１０７８参照）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。

【０７２９】

Ｓ１０９３において大入賞口１１３１の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ１０９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。

【０７３０】

一方、Ｓ１０９３において大入賞口１１３１の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ１０９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０９４に移す。

【０７３１】

Ｓ１０９４において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口１１３１の閉鎖設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９５に移す。

【０７３２】

Ｓ１０９５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０９５）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５２のＳ１０１６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９６に移す。

【０７３３】

Ｓ１０９６において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９７に移す。

【０７３４】

Ｓ１０９７において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０９７の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図５２参照）に戻す。

【０７３５】

［２－４－９．大当り終了処理］

次に、図５９を参照して、特別図柄管理処理（図５２参照）中のＳ１０１８でメインＣＰＵ１２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図５９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。

【０７３６】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ１１０１）。

【０７３７】

Ｓ１１０１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（Ｓ１１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図５２参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図５１参照）に戻す。

【０７３８】

Ｓ１１０１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（Ｓ１１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１０２に移す。

【０７３９】

Ｓ１１０２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。こ

の処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）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ＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０３に移す。

【０７４０】

Ｓ１１０３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図５６を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０３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５２参照）も終了し、特別図柄制御処理（図５１参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【０７４１】

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。

【０７４２】

［３．第３のパチンコ遊技機］

次に、第３のパチンコ遊技機について説明する。第３のパチンコ遊技機は、上述したとおり、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるまでのルートとして、第１のルートと第２のルートとがある。第１のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第２のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってＶアタッカーが開放し、開放されたＶアタッカーに進入した遊技球がＶアタッカー内のＶ入賞口に入賞した場合である。

【０７４３】

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、入賞順に可変表示を実行する順次変動機である。ただし、これに限られず、上述した優先変動機としてもよい。

【０７４４】

以下、第３のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板２１８４（図６１参照）から第３のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ２１８６（図６１参照）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。

【０７４５】

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。

【０７４６】

［３－１．遊技盤ユニット］

図６０を参照して、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０について説明する。この遊技盤ユニット２０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【０７４７】

図６０は、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット２０１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される。

【０７４８】

なお、第３のパチンコ遊技機の遊技領域２１０５に配置される各種部材（例えば第１始

動口２１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【０７４９】

図６０に示されるように、遊技盤ユニット２０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される遊技パネル２１００と、ガイドレール２１１０と、遊技領域２１０５の略中央部に配置されるセンター役物２１１５と、第１始動口２１２０と、第２始動口２１４０と、一般入賞口２１２２と、通過ゲートユニット２１２５と、特別電動役物ユニット２１３０と、普通電動役物ユニット２１４５と、ＬＥＤユニット２１４９と、Ｖ入賞装置２１５０と、アウト口２１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット２１４９については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第３のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【０７５０】

（遊技パネル）

遊技パネル２１００には、表示装置２００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル２１００の前面には、ガイドレール２１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール２１１０から遊技領域２１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域２１０５の下方に向けて流下する。

【０７５１】

また、遊技パネル２１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル２１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル２１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル２１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【０７５２】

（ガイドレール）

ガイドレール２１１０は、第１のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域２１０５は、ガイドレール２１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置２００６（後述の図６１参照）から発射された遊技球を遊技領域２１０５の上部に案内する機能を有する。

【０７５３】

（センター役物）

センター役物２１１５は、遊技パネル２１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール２１１６を備えている。遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール２１１６によって左右に振り分けられる。

【０７５４】

発射装置２００６によって遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する。左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する遊技球は、遊技パネル２１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域２１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域２１０７を流下する。

【０７５５】

また、センター役物２１１５には、左側の外周縁部に、左側領域２１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２１１７が形成されている。ワープ入口２１１７に進

入した遊技球は、センター役物２１１５に形成されたステージ２１１８に誘導可能に構成されている。ステージ２１１８は、表示装置２００７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ２１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【０７５６】

ステージ２１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口２１１９が形成されており、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、第１始動口２１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、ワープ入口２１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口２１１７に進入したもののチャンス入口２１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口２１２０に入賞（通過）するようになっている。

【０７５７】

（第１始動口）

第１始動口２１２０は、表示装置２００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ２１２１（後述の図６１参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口２１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口２１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【０７５８】

第１始動口スイッチ２１２１（後述の図６１参照）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。

【０７５９】

（第２始動口）

第２始動口２１４０は、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞可能であってもよい。

【０７６０】

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６１参照）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。

【０７６１】

（一般入賞動口）

一般入賞口２１２２は、表示装置２００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口２１２２のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図６１参照）により検出される。

【０７６２】

一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図６１参照）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。

【０７６３】
　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。
【０７６４】
（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６１参照）とを一体化したユニット体であって、右側領域２１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過するように構成されている。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により通過ゲートユニット２１２５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。
【０７６５】
（特別電動役物ユニット）
　特別電動役物ユニット２１３０は、大入賞口２１３１と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図６１参照）と、特別電動役物２１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット２１３０は、右側領域２１０７において、通過ゲートユニット２１２５よりも下方に配置されている。
【０７６６】
　大入賞口２１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口２１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物２１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。
【０７６７】
　大入賞口２１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図６１参照）により大入賞口２１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口２１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。
【０７６８】
　特別電動役物２１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ２１３４と、この特電用シャッタ２１３４を作動させる特電用ソレノイド２１３５（後述の図６１参照）とを備える。特別電動役物２１３３すなわち特電用シャッタ２１３４は、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に移行可能に構成される。大入賞口２１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合である。上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、第１のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。
【０７６９】
（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット２１４５は、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物２１４６とを一体化したユニット体であって、右側領域２１０７に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口２１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ２１４１としている。

【０７７０】

普通電動役物２１４６は、前後方向に進退可能な普電用シャッタ２１４７と、この普電用シャッタ２１４７を作動させる普電用ソレノイド２１４８（後述の図６１参照）とを備える。普通電動役物２１４６すなわち普電用シャッタ２１４７は、第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口２１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ２１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【０７７１】

（Ｖ入賞装置）

Ｖ入賞装置２１５０は、右側領域２１０７において通過ゲート２１２６の下流側に設けられている。Ｖ入賞装置２１５０は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口２１５１と、開閉入賞口２１５１を開閉させることが可能なＶアタッカー２１５２と、このＶアタッカー２１５２を作動させて開閉入賞口２１５１を開閉させるＶアタッカー用ソレノイド２１５４と、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入したことを検出するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口２１５５と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５に遊技球が進入（通過）したことを検出するＶ入賞口スイッチ２１５６と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうちＶ入賞口２１５５に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口２１５７と、Ｖ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター２１５８と、このＶシャッター２１５８を作動させてＶ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター用ソレノイド２１５９と、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち１球のみを保持することができる係止部材２１６０とを備える。なお、Ｖ入賞装置２１５０は、通過ゲート２１２６よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域２１０６に設けられていてもよい。

【０７７２】

Ｖアタッカー２１５２は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口２１５１を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４（後述する図６１参照）の作動によりＶアタッカー２１５２が例えば１回作動する。Ｖアタッカー２１５２は、１回作動すると開閉入賞口２１５１が例えば１８００ｍｓｅｃ開放する開放状態となる。そして、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放している間、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入可能な遊技球は、１回の開放あたり最大で例えば１０個である。

【０７７３】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときにＶアタッカー２１５２を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、９００ｍｓｅｃの開放を２回行ってもよいし、所定個（例えば１個）の遊技球がＶ入賞装置２１５０の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【０７７４】

Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３は、Ｖ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入を検出するものである。Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３によりＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入が検出されると、メインＣＰＵ２２０１は、払出・発射制御

回路２４００を介して例えば１０個の賞球を払い出し、メインＣＰＵ２２０１の機能であるＶアタッカー入賞カウンタの値を加算する。Ｖアタッカー入賞カウンタが規定値に達すると、開閉入賞口２１５１を開放することができる最大時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）が経過していなくても、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４によりＶアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が閉鎖される。

【０７７５】

Ｖ入賞口２１５５は、遊技球が通過したことを条件に、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続される。すなわち、Ｖ入賞口２１５５は、上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【０７７６】

Ｖ入賞口スイッチ２１５６は、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出するものである。メインＣＰＵ２２０１（図６１参照）は、Ｖアタッカー２１５２が開放してから所定時間（例えば４０００ｍｓｅｃ）内にＶ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出すると、Ｖアタッカー２１５２の開放制御を継続する。すなわち、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖアタッカー２１５２が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

【０７７７】

このように、本実施例では、第１のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例えば第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、１ラウンド目はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。

【０７７８】

また、例えば特別電動役物２１３３の内部（すなわち、特電用シャッタ２１３４が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ２１３４が開放状態とされ、特別電動役物２１３３の内部に設けられたＶ入賞口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。

【０７７９】

ハズレ口２１５７は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入したもののＶ入賞口２１５５を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口２１５７を通過した遊技球は機外に排出される。なお、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口２１５７を通過し、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過がなかった場合、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続されずに終了する。

【０７８０】

Ｖシャッター２１５８は、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９（後述する図６１参照）の作動により、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「６０００ｍｓｅｃ閉鎖⇒１０００ｍｓｅｃ開放⇒６０００ｍｓｅｃ閉鎖」の動作を繰り返す７０００ｍｓｅｃのサイクル（周期）でＶシャッター２１５８が常時一定動作を行っている。

【０７８１】

係止部材２１６０は、Ｖ入賞口２１５５の上方に設けられており、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち例えば１球のみを保持することができるように構成されている。Ｖ入賞装置２１５０に進入したものの係止部材２１６０により保持されなかった遊技球は、ハズレ口２１５７から機外に排出される。Ｖ入賞装置２１５０に複数の遊技球が

進入した場合であっても、係止部材２１６０により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口２１５７から機外に排出される。
【０７８２】
また、係止部材２１６０は、Ｖアタッカー２１５２が作動してから一定時間（例えば３０００ｍｓｅｃ）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材２１６０における係止が解除された遊技球は、Ｖ入賞口２１５５に向けて落下し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が開放されていればＶ入賞口２１５５に入賞（通過）し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が閉鎖していればハズレ口２１５７を通過する。なお、係止部材２１６０を設けずに、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球を、Ｖ入賞口２１５５またはハズレ口２１５７に振り分けるようにしてもよい。
【０７８３】
（アウト口）
アウト口２１７８は、遊技領域２１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口２１２０、第２始動口２１４０、大入賞口２１３１、Ｖ入賞装置２１５０、一般入賞口２１２２等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口２１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域２１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口２１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口２１２２の間や特別電動役物ユニット２１３０と第２始動口２１４０との間等にアウト口を設けて、遊技領域２１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。
【０７８４】
（裏ユニット）
裏ユニット（不図示）は、第１のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット２０１０を装飾するものであって、遊技パネル２１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置２００７の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路２３００によって制御される可動役物等の演出用役物群２０５８を備える。これらの演出用役物群２０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。
【０７８５】
［３－２．電気的構成］
次に、図６１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６１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。
【０７８６】
図６１に示されるように、第３のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路２３００と、払出・発射制御回路２４００と、電源供給回路２４５０と、から構成される。
【０７８７】
［３－２－１．主制御回路］
主制御回路２２００は、メインＣＰＵ２２０１、メインＲＯＭ２２０２（読み出し専用メモリ）およびメインＲＡＭ２２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２２０４およびバックアップコンデンサ２２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。
【０７８８】
メインＣＰＵ２２０１には、メインＲＯＭ２２０２、メインＲＡＭ２２０３および初期リセット回路２２０４等が接続される。メインＣＰＵ２２０１は、動作を監視するＷＤＴや不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【０７８９】
メインＲＯＭ２２０２には、メインＣＰＵ２２０１により第３のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２２０１は、メインＲＯＭ２２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。
【０７９０】
メインＲＡＭ２２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインＲＡＭ２２０３は、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。
【０７９１】
初期リセット回路２２０４は、メインＣＰＵ２２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。
【０７９２】
バックアップコンデンサ２２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【０７９３】
さらに、主制御回路２２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２２０５、および、サブ制御回路２３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２２０６等も備える。
【０７９４】
また、主制御回路２２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２２００には、普通図柄表示部２１６１、普通図柄用保留表示部２１６２、第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４、第１特別図柄用保留表示部２１６５、第２特別図柄用保留表示部２１６６、普電用ソレノイド２１４８、特電用ソレノイド２１３５、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４、および、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９等が接続されている。また、主制御回路２２００には、これらの他、性能表示モニタ２１７０およびエラー報知モニタ２１７２等も接続されている。主制御回路２２００は、Ｉ／Ｏポート２２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。
【０７９５】
性能表示モニタ２１７０には、メインＣＰＵ２２０１の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。
【０７９６】
エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄表示装置におい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。
【０７９７】
また、主制御回路２２００には、第１始動口スイッチ２１２１、第２始動口スイッチ２１４１、通過ゲートスイッチ２１２７、大入賞口カウントスイッチ２１３２、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３、Ｖ入賞口スイッチ２１５６、および、一般入賞口スイッチ２１２３も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２２０５を介して主制御回路２２００に送信される。
【０７９８】

さらに、主制御回路２２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ２１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板２１８４、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー２１７４、メインＲＡＭ２２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ２１７６等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ２１７６を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【０７９９】

また、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー２１７４または／およびバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【０８００】

なお、本実施例では、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、主制御回路２２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路２４００や電源供給回路２４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【０８０１】

［３－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路２３００は、サブＣＰＵ２３０１、プログラムＲＯＭ２３０２、ワークＲＡＭ２３０３、表示制御回路２３０４、音声制御回路２３０５、ＬＥＤ制御回路２３０６、役物制御回路２３０７およびコマンド入力ポート２３０８等を備える。サブ制御回路２３００は、主制御回路２２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図６１には示されていないが、第１のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路２３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【０８０２】

プログラムＲＯＭ２３０２には、サブＣＰＵ２３０１により第３のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ２３０１は、プログラムＲＯＭ２３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ２３０１は、主制御回路２２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【０８０３】

ワークＲＡＭ２３０３は、サブＣＰＵ２３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【０８０４】

表示制御回路２３０４は、表示装置２００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路２３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。

【０８０５】

表示制御回路２３０４は、サブＣＰＵ２３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置２００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、

表示装置２００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【０８０６】

そして、表示制御回路２３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置２００７に供給する。表示装置２００７に画像信号が供給されると、表示装置２００７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路２３０４は、表示装置２００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【０８０７】

音声制御回路２３０５は、スピーカ２０３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路２３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。

【０８０８】

音源ＩＣは、スピーカ２０３２から発生させる音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ２３０１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ２０３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【０８０９】

ＬＥＤ制御回路２３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群２０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路２３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。

【０８１０】

役物制御回路２３０７は、各役物（例えば、演出用役物群２０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路２３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。

【０８１１】

また、役物制御回路２３０７は、サブＣＰＵ２３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ２３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【０８１２】

コマンド入力ポート２３０８は、コマンド出力ポート２２０６と接続されており、主制御回路２２００から送信されたコマンドを受信するものである。

【０８１３】

払出・発射制御回路２４００は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路２４００には、遊技球を払い出すための払出装置２０８２、遊技球を発射するための発射装置２００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット２１８０等が接続されている。

【０８１４】

払出・発射制御回路２４００は、主制御回路２２００から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置２０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置２０８２に遊技

球を払い出させる制御を行う。
【０８１５】
カードユニット２１８０には、球貸し操作パネル２１８２が接続されている。球貸し操作パネル２１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット２１８０に送信される。払出・発射制御回路２４００は、カードユニット２１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル２１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット２１８０側に設けられてもよい。
【０８１６】
また、払出・発射制御回路２４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。
【０８１７】
電源供給回路２４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等に供給するために作成する電源回路である。
【０８１８】
電源供給回路２４５０には、電源スイッチ２０９５等が接続されている。電源スイッチ２０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。
【０８１９】
［３－３．基本仕様］
次に、図６２～図６５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。
【０８２０】
なお、第３のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第３のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。
【０８２１】
本実施例において、通常遊技状態では左打ちが推奨され、時短遊技状態では右打ちが推奨される。サブＣＰＵ２３０１は、推奨される打ち方を、例えば表示装置２００７の表示領域に表示する制御を実行する。
【０８２２】
［３－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図６２は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【０８２３】
図６２に示されるとおり、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、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では、抽選結果が「大当り」または「ハズレ」に決定される。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、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では、抽選結果が「大当り」または「役物開放当り」に決定される。
【０８２４】
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。

【０８２５】

メインＲＯＭ２２０２に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口２１２０への入賞に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「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（「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口２１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「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。

【０８２６】

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。

【０８２７】

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。

【０８２８】

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。

【０８２９】

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。

【０８３０】

［３－３－２．特別図柄判定テーブル］

図６３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。

【０８３１】

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取得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「当り時選択図柄コマンド」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。「当り時選択図柄コマンド」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。

【０８３２】

図６３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大当り判定値データが得られた場合、例えば、当り時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０～３のいずれかである場合、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ０」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」が選択される。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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ１」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」が選択される。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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ２」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」が選択される。

【０８３３】

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、当り時選択図柄コマンドは選択されず、図柄指定コマンドは「ｚＡ２」が選択される。

【０８３４】

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、当り時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、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ３」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」が選択される。

【０８３５】

また、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、当り時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０～９５のいずれかである場合、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ４」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」が選択される。また、特別図柄の図柄乱数値が９６または９７である場合、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ５」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」が選択される。さらに、特別図柄の図柄乱数値が９８または９９である場合、当り時選択図柄コマンドとして「ｚ６」が選択され、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」が選択される。

【０８３６】

［３－３－３．大当り種類決定テーブル］

図６４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に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。大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当り時選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態において実行されるラウンド数、時短フラグの値、および、時短回数等、大当りの種類を決定する際に参照される。なお、図６４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。

【０８３７】

図６４に示されるように、例えば、当り時選択図柄コマンドが「ｚ３」であるとき、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数が「１５」、時短フラグの値が「１」、大当り遊技状態後の時短回数が「４」に決定される。

【０８３８】

なお、当り時選択図柄コマンド「ｚ４」、「ｚ５」および「ｚ６」は、判定値データが「役物開放当り判定値データ」である場合（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合）の当り時選択図柄コマンドであり、役物開放当りによってＶアタッカー２１５２が開放し、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状態に制御された場合のラウンド数および時短回数が規定されている。した

がって、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであったとしても、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状態に制御されなければ、大当り遊技状態には制御されず、図６４の大当り種類決定テーブルに規定された時短回数もセットされない。

【０８３９】

［３－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図６５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６５中の「演出内容」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。

【０８４０】

図６５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。

【０８４１】

図６５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「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）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【０８４２】

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）したときに取得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推奨されるため第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。

【０８４３】

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）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定される。

【０８４４】

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取得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。

【０８４５】

一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば６０００００ｍｓｅｃと極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「０」である場合、基本的に第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第２始動口２１４０に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与えうる利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【０８４６】

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。

【０８４７】

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。
【０８４８】
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。
【０８４９】
［３－４．主制御処理］
第３のパチンコ遊技機において、主制御回路２２００のメインＣＰＵ２２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ２２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図２９、図７６）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。
【０８５０】
［３－４－１．特別図柄制御処理］
図６６は、第３のパチンコ遊技機において、主制御メイン処理（図１３～図１６参照）で行われ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。
【０８５１】
図６６に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２００２に移す。
【０８５２】
なお、図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ２００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。
【０８５３】
また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路２３００が受信すると、サブＣＰＵ２３０１はデモ表示演出を行う。なお、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第１のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。
【０８５４】
Ｓ２００２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。
【０８５５】
Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。
【０８５６】
一方、Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ２００

２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００３に移す。
【０８５７】
Ｓ２００３において、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【０８５８】
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。
【０８５９】
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。
【０８６０】
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１３～図１６参照）に戻す。
【０８６１】
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。
【０８６２】
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。
【０８６３】
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６７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１３～図１６参照）に戻す。
【０８６４】
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。
【０８６５】
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。
【０８６６】
［３－４－２．特別図柄管理処理］
次に、図６７を参照して、特別図柄制御処理（図６６参照）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６７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。
【０８６７】
なお、特別図柄管理処理の処理対象は、特別図柄制御処理のＳ２００３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、特別図柄制御処理のＳ２００４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。
【０８６８】
また、図６７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処

理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【０８６９】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ２０１１）。

【０８７０】

Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ２０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図６６参照）に戻す。

【０８７１】

一方、Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ２０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１２に移す。

【０８７２】

Ｓ２０１２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ２０１３以降の処理を行う。

【０８７３】

Ｓ２０１３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ２０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図６８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１４に移す。

【０８７４】

Ｓ２０１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ２０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図６９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１５に移す。

【０８７５】

Ｓ２０１５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ２０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図７０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、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１６に移す。

【０８７６】

Ｓ２０１６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を行う。このＳ２０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放準備処理の詳細については、図７２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、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１７に移す。

【０８７７】

Ｓ２０１７において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を行う。このＳ２０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放制御処理の詳細については、図７３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、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１８に移す。

【０８７８】

Ｓ２０１８において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ２０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図７４を参照して後述する。特別図柄の制

御状態番号が「５」でない場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１９に移す。
【０８７９】
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７５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、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０２０に移す。
【０８８０】
Ｓ２０２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ２０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図７６を参照して後述する。
【０８８１】
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６６参照）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。
【０８８２】
［３－４－３．特別図柄可変表示開始処理］
次に、図６８を参照して、特別図柄管理処理（図６７参照）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６８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。
【０８８３】
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。
【０８８４】
図６８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）。
【０８８５】
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６７参照）に戻す。
【０８８６】
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。
【０８８７】
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。
【０８８８】
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６２参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第１特別図柄が処理対象であれば大当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第２特別図柄が処理対象であれば大当りおよび役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。なお、第１特別図柄の当り判定処理では、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ハズレであると判定される。同様に、第２特別図柄の当り判定処理では、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役物開放当りであると判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２４に移す。

【０８８９】
　Ｓ２０２４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果（例えば、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６３参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「当り時選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２５に移す。
【０８９０】
　Ｓ２０２５において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当りまたは役物開放当りである場合に、大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、大当り種類決定テーブル（図６４参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ２０２４）で判定された「当り時選択図柄コマンド」に応じて大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大当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたＶ入賞口２１５５に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、大当りおよび役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、大当りまたは役物開放当りの種類は１つであってもよい。さらには、大当りまたは／および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２６に移す。
【０８９１】
　Ｓ２０２６において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図６５参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２７に移す。
【０８９２】
　Ｓ２０２７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図６５参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２８に移す。
【０８９３】
　Ｓ２０２８において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図６７のＳ２０１４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２９に移す。
【０８９４】
　Ｓ２０２９において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０３０に移す。
【０８９５】
　Ｓ２０３０において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０３０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０３１に移す。
【０８９６】

Ｓ２０３１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。

【０８９７】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ２０３０）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ２０３１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【０８９８】

［３－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図６９を参照して、特別図柄管理処理（図６７参照）中のＳ２０１４でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図６９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。

【０８９９】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【０９００】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ２０４１）。

【０９０１】

Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ２０４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９０２】

一方、Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ２０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０４２に移す。

【０９０３】

Ｓ２０４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図６７のＳ２０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０４３に移す。

【０９０４】

Ｓ２０４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０４４に移す。

【０９０５】

Ｓ２０４４において、メインＣＰＵ２２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９０６】
［３－４－５．特別図柄遊技判定処理］
次に、図７０を参照して、特別図柄管理処理（図６７参照）中のＳ２０１５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図７０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。
【０９０７】
なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【０９０８】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ２０５１）。
【０９０９】
Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ２０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。
【０９１０】
一方、Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ２０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０５２に移す。
【０９１１】
Ｓ２０５２において、メインＣＰＵ２２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【０９１２】
Ｓ２０５２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ２０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６０に移す。一方、Ｓ２０５２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０５３に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、Ｓ２０５２においてＮＯ判定される。
【０９１３】
Ｓ２０５３において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図６１参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０５３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０５４に移す。
【０９１４】
Ｓ２０５４において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、大入賞口２１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ２０５５）、外部端子板２１８４への大当り信号セット処理（Ｓ２０５６）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０５８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０５９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図６７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６７参照）に戻す。
【０９１５】

Ｓ２０６０において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【０９１６】

Ｓ２０６０において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。一方、Ｓ２０６０において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。

【０９１７】

Ｓ２０６１において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図６１参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６２に移す。

【０９１８】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされるＶ入賞装置２１５０の開放回数の上限値は例えば１回である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６３に移す。

【０９１９】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、外部端子板２１８４への役物開放当り信号セット処理（Ｓ２０６３）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０６５）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０６６）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放準備処理（図６７のＳ２０１６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９２０】

Ｓ２０６７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図７１を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９２１】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ２０５１～Ｓ２０６７）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【０９２２】

［３－４－６．特別図柄遊技終了処理］

次に、図７１を参照して、特別図柄遊技判定処理（図７０参照）中のＳ２０６７でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図７１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。

【０９２３】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする（Ｓ２０７１）。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０７２に移す。

【０９２４】

Ｓ２０７２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設

定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ２０７３）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２０７３の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、上述したとおり、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９２５】

［３－４－７．Ｖ入賞装置開放準備処理］

次に、図７２を参照して、特別図柄管理処理（図６７参照）中のＳ２０１６でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放準備処理について説明する。図７２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。

【０９２６】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２０８１）。

【０９２７】

Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２０８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９２８】

一方、Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２０８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０８２に移す。

【０９２９】

Ｓ２０８２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放パターン（すなわち、Ｖアタッカー２１５２の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大１８００ｍｓｅｃの開放を１回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、１回あたり最大９００ｍｓｅｃの開放を最大２回行うようにしてもよいし、１回目を例えば最大６００ｍｓｅｃ開放し、２回目を例えば最大１２００ｍｓｅｃ開放するようにしてもよい。さらには、１回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８３に移す。

【０９３０】

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。

【０９３１】

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６７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。

【０９３２】

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。

【０９３３】

Ｓ２０８６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ入賞装置開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）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６７参照）に戻す。

【０９３４】

［３－４－８．Ｖ入賞装置開放制御処理］

次に、図７３を参照して、特別図柄管理処理（図６７参照）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７３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。

【０９３５】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ２０９１）。

【０９３６】

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６７参照）に戻す。

【０９３７】

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。

【０９３８】

Ｓ２０９２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数以上であるか否かを判定する。この処理では、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図６１参照）により計数された値が最大入賞個数以上の値であるか否かが判定される。なお、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。

【０９３９】

Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上でないと判定された場合（Ｓ２０９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９３に移す。

【０９４０】

一方、Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であると判定された場合（Ｓ２０９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９４に移す。

【０９４１】

Ｓ２０９３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の最大開放時間（すなわち開閉入賞口２１５１の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、Ｓ２０８２の処理（図７２参照）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。

【０９４２】

Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２０９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９４３】

一方、Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２０９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９４に移す。

【０９４４】

Ｓ２０９４において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９４の処理を実行し

た後、処理を、Ｓ２０９５に移す。
【０９４５】
Ｓ２０９５において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ２１５６による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Ｖアタッカー２１５２の作動が開始してから規定時間内、係止部材２１６０による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。
【０９４６】
Ｓ２０９５においてＶ入賞検出があったと判定された場合（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９６に移す。
【０９４７】
Ｓ２０９６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図６１参照）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、大当り種類決定テーブル（図６４参照）に示されるように例えば１５ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施例では、説明の便宜上、Ｖ当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、Ｖ当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９７に移す。
【０９４８】
Ｓ２０９７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に実行されたＶ入賞装置２１５０の開放（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）が、１ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、Ｖ入賞検出があったと判定された（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって実行されるＶ当り遊技制御は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９８に移す。
【０９４９】
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６７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６７参照）に戻す。
【０９５０】
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。
【０９５１】
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７１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６７参照）に戻す。
【０９５２】

［３－４－９．大入賞口開放準備処理］
次に、図７４を参照して、特別図柄管理処理（図６７参照）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７４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。
【０９５３】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２１１１）。
【０９５４】
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６７参照）に戻す。
【０９５５】
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。
【０９５６】
Ｓ２１１２において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１３に移す。
【０９５７】
Ｓ２１１３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。
【０９５８】
Ｓ２１１３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２１１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１４に移す。
【０９５９】
Ｓ２１１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理（Ｓ２１１４）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図６７のＳ２０２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１５に移す。
【０９６０】
Ｓ２１１５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２１１６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１１６の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。
【０９６１】
Ｓ２１１３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２１１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１７に移す。
【０９６２】
Ｓ２１１７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１８に移す。
【０９６３】
Ｓ２１１８において、メインＣＰＵ２２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理（図６８のＳ２０２３参照）の結果が大当りであ

って、大当りを示す停止表示態様が導出された（図７０のＳ２０５２がＹＥＳ判定された）ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口２１３１が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され（図７０のＳ２０６０がＹＥＳ判定され）、さらにＶ入賞検出された（図７３のＳ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって開始されたＶ当り遊技制御である場合、開放する大入賞口としてＶ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）が選択される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１９に移す。

【０９６４】

Ｓ２１１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への最大入賞個数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数はラウンド数が相当する。なお、１ラウンドにおいて大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２０に移す。

【０９６５】

なお、上記の「大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０」は、大入賞口２１３１およびＶ入賞装置２１５０のうち、開放する大入賞口としてＳ２１１８で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。

【０９６６】

Ｓ２１２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２１に移す。

【０９６７】

Ｓ２１２１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理（Ｓ２１２１）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図６７のＳ２０１９参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２２に移す。

【０９６８】

Ｓ２１２２において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２３に移す。

【０９６９】

Ｓ２１２３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９７０】

［３－４－１０．大入賞口開放制御処理］

次に、図７５を参照して、特別図柄管理処理（図６７参照）中のＳ２０１９でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図７５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。

【０９７１】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する（Ｓ２１３１）。

【０９７２】

Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定された場合（Ｓ２１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９７３】

一方、Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定された場合（Ｓ２１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３２に移す。

【０９７４】

Ｓ２１３２において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口２１３１への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ２１３２（図６１参照）またはＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図６１参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ２１３２またはＶアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。

【０９７５】

Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３３に移す。

【０９７６】

一方、Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３４に移す。

【０９７７】

Ｓ２１３３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図７４のＳ２１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【０９７８】

Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２１３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９７９】

一方、Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２１３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３４に移す。

【０９８０】

Ｓ２１３４において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３５に移す。

【０９８１】

Ｓ２１３５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１３５）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図６７のＳ２０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３６に移す。

【０９８２】

Ｓ２１３６において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３７に移す。

【０９８３】

Ｓ２１３７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２のＳ２４２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１３７の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図６７参照）に戻す。

【０９８４】

［３－４－１１．大当り終了処理］

次に、図７６を参照して、特別図柄管理処理（図６７参照）中のＳ２０２０でメインＣＰＵ２２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図７６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。

【０９８５】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する（Ｓ２１４１）。

【０９８６】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ２１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図６７参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図６６参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【０９８７】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定された場合（Ｓ２１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１４２に移す。

【０９８８】

Ｓ２１４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１４３に移す。

【０９８９】

Ｓ２１４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図７１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図６７参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図６６参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【０９９０】

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。

【０９９１】

［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。

【０９９２】

［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。

【０９９３】

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。

【０９９４】

このようなＶ確変機では、例えば、図７７～図８０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。

【０９９５】

図７７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７７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。

【０９９６】

なお、図７７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。

【０９９７】

図７７（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。

【０９９８】

また、図７７（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。

【０９９９】

一方、図７７（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。

【１０００】

なお、図７７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。

【１００１】

また、図７７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。

【１００２】

図７８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７８に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第１特別図柄および第２特別図柄の当り時選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、４０％の選択率で「ｚ０」が選択され、１０％の選択率で「ｚ１」が選択され、５０％の選択率で「ｚ２」が選択される。また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、１５％の選択率で「ｚ３」が選択され、５０％の選択率で「ｚ４」が選択され、３５％の選択率で「ｚ５」が選択される。

【１００３】

図７９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７９に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、当り時選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、ラウンド数が「３」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（３Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＡ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＢ）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＢ）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第２開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＣ）に決定される。

【１００４】

すなわち、上記の図７７～図７９によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、４０％の選択率で３Ｒ通常大当りＡに決定され、１０％の選択率で１０Ｒ通常大当りＡに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＡに決定される。一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、１５％の選択率で１０Ｒ通常大当りＢに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＢに決定され、３５の選択率で１０Ｒ確変大当りＣに決定される。このようにして、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結

果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

【１００５】

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７７（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８０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。

【１００６】

図８０は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。

【１００７】

図８０（Ａ）に示されるように、他の例の第１開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【１００８】

また、図８０（Ｂ）に示されるように、他の例の第２開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【１００９】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第３のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【１０１０】

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。

【１０１１】

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。

【１０１２】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の２回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は１回であってもよいし複数回であってもよい。

【１０１３】

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。

【１０１４】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

【１０１５】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第３のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【１０１６】

また、上述したＶ確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなＶ確変機では、リミッタ回数を例えばＮ回とすると、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものとして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものとはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

【１０１７】

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。

【１０１８】

［４－２．時短制御の拡張例］

第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に、大当り遊技制御処理の終了後、時短制御が実行されうるようにしたが、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでない場合であっても、時短制御が実行されうるようにしてもよい。

【１０１９】

例えば、特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズレであったとしても、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄当り判定処理とは別に、時短制御を実行するか否かを決める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

【１０２０】

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。

【１０２１】

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。

【１０２２】

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。

【１０２３】

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。

【１０２４】

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。

【１０２５】

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。

【１０２６】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブＣＰＵは、大当り遊技状態において推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブＣＰＵは、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば２回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば２回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

【１０２７】

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。

【１０２８】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。

【１０２９】

（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。

【１０３０】

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。

【１０３１】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しが

ない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。
【１０３２】
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。
【１０３３】
（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）
抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値データ）であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは／および特定の大当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の小当り図柄、特定の大当り図柄であるときに時短当たりと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。
【１０３４】
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２１５２２１５２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。
【１０３５】
（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。
【１０３６】
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。
【１０３７】
（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。

【１０３８】

（時短制御の態様）

大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第１の時短フラグおよび第２の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第１の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第２の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行い、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第１時短遊技状態に制御し、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち電サポ制御のみが行われる第２時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。

【１０３９】

（時短当り時にセットされる時短回数）

時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第１の時短当り判定値データである場合は時短回数を「１００」に決定し、第２の時短当り判定値データである場合は時短回数を「５０」に決定すること等が相当する。

【１０４０】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【１０４１】

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。

【１０４２】

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。

【１０４３】

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。

【１０４４】

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。

【１０４５】

（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。

【１０４６】

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。

【１０４７】

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。
【１０４８】
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。
【１０４９】
なお、第３のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（時短制御が実行される大当り）であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（時短制御が実行される役物開放当り）であって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄当り判定処理（図６８のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであることに基づいてＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインＣＰＵは、開閉入賞口２１５１が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。
【１０５０】
（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。
【１０５１】
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。
【１０５２】
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。
【１０５３】
（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。
【１０５４】
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。

【１０５５】

（時短当り確率）

第１始動口または第２始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第１始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第１時短当落判定処理」と称する）と、第２始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第２時短当落判定処理」と称する）とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第１時短当落判定処理が行われた場合と第２時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。

【１０５６】

（時短当落判定処理の結果表示）

時短当落判定処理の結果（時短当りであるか時短ハズレであるか）を表示する時短当落判定結果表示部、または／および、時短当落判定処理の結果（時短当り）に基づいて決定された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または／および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果または／および時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。

【１０５７】

（インターバル）

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【１０５８】

また、第３のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【１０５９】

［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。
【１０６０】
封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が１５個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、１５個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。
【１０６１】
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。
【１０６２】
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。
【１０６３】
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）。
【１０６４】
その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていくか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。
【１０６５】
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。

【１０６６】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

【１０６７】

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。

【１０６８】

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。

【１０６９】

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。

【１０７０】

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。

【１０７１】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実に増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管

理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【１０７２】

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。

【１０７３】

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。

【１０７４】

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。

【１０７５】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送

受信されるデータは、主制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、払出制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

【１０７６】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【１０７７】

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。

【１０７８】

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。

【１０７９】

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。

【１０８０】

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。

【１０８１】

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。

【１０８２】

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。

【１０８３】

また、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと

）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メインＣＰＵは、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様でＬＥＤ群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。

【１０８４】

［４．遊技装置］

次に、第１乃至第３のパチンコ遊技機に矛盾ない限り適用可能な遊技装置について説明する。本実施形態で説明する遊技装置には、後述する、センサ保持部材３１００、入球口部材３２００、複数入球口部材３３００、振分け部材３４００、可変入球口部材３５００、保持手段３６００、第１演出部材３７００、第２演出部材３８００、振分け装置４１００、戻り球防止構造４２００、可動装飾部材４３００、塗装装飾部材４４００、内部球流路４５００、球流通路４６００、取付構造４７００、入球装置４８００、誘導部４９００、第３演出部材５１００、第４演出部材５２００、第５演出部材５３００、装飾部材５４００、可動体装飾部材５５００、第６演出部材５６００、第７演出部材５７００、突出装飾部材５８００が含まれる。

以下の遊技装置の説明において、補足する説明が無い限り、前後方向、左右方向、上下方向は、図２に示されている方向の矢印で示す方向である。

また、以下の説明において、遊技パネル１００は、遊技媒体が通過可能な通過領域の一例として機能する。また、遊技装置は、通過領域に設けられた所定方向に突出する突出部材の一例である。また、以下では、遊技装置を、遊技媒体が遊技球であるパチンコ遊技機に適用する例を説明するが、矛盾ない限り、遊技装置を、遊技媒体がコインであるパチスロ遊技機に適用することもと可能である。

【１０８５】

［センサ保持部材３１００］

図８１は、遊技装置の一例であるセンサ保持部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。図８２は、センサ保持部材を後方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。図８１及び図８２において、遊技パネル１００は、遊技領域１０５において、センサ保持部材３１００が取り付けられる部分を、模式的に前方から見て矩形形状で示している。

【１０８６】

センサ保持部材３１００は、検出手段保持部材の一例であり、遊技球が転動する遊技領域１０５が形成された遊技盤としての遊技パネル１００の遊技領域１０５に、前面側から取り付けられ、遊技球を検出する検出手段の一例である通過ゲートスイッチ１１２７を保持する。センサ保持部材３１００は、透光性素材で形成され、ベース３１１０と、検出手段保持部３１２０と、誘導部３１３０と、を備える。

なお、以下の説明では、センサ保持部材３１００が、通過ゲートスイッチ１１２７を保持する例を説明するが、センサ保持部材３１００が保持する検出手段は、第１始動口スイッチ１１２１、第２始動口スイッチ１１４１、カウントスイッチ１１３２および一般入賞口スイッチ１１２３等であってもよい。

【１０８７】

ベース３１１０は、板形状に形成され、前面側から遊技パネル１００に取り付けられる。ベース３１１０の外縁は、面取りされている。これにより、遊技領域１０５を転動する遊技球がベース３１１０に接触した場合に、当該遊技球をスムーズに受け流すことが可能となる。

【１０８８】
ベース３１１０は、遊技パネル１００に対向する面（後面）から、遊技パネル１００側（後面側）に突出する軸形状の突出部３１１１と、センサ保持部材３１００を遊技パネル１００に取り付けるための締結具３１４０（例えば、透光性を有さないネジ等）が貫通する貫通孔３１１２と、通過ゲートスイッチ１１２７が挿通する検知手段挿通部３１１３と、通過ゲートスイッチ１１２７の後端を保持する保持部３１１４と、を備える。保持部３１１４は、検知手段挿通部３１１３近傍において、後面側に延び、通過ゲートスイッチ１１２７の後端と係合する爪部３１１４ａが形成されている。
【１０８９】
検出手段保持部３１２０は、ベース３１１０の前面から前方に延び、検知手段挿通部３１１３に対応する位置に形成され、遊技領域１０５を転動した遊技球が入球可能な入球口３１２１を形成し、通過ゲートスイッチ１１２７の遊技球の通過を検知する部分（円形状の貫通孔が形成された部分）を、遊技領域１０５内に保持する。
【１０９０】
誘導部３１３０は、ベース３１１０の前面から前方に延び、検出手段保持部３１２０の下方において、検出手段保持部３１２０側から左右方向に下り傾斜する傾斜面３１３１を有し、通過ゲートスイッチ１１２７を通過した遊技球を左右いずれかの方向へ誘導する。
【１０９１】
遊技パネル１００は、遊技領域１０５において、センサ保持部材３１００が取り付けられる部分において、締結部３１５１と、挿通部３１５２と、検知手段挿通部３１５３と、が設けられている。
【１０９２】
締結部３１５１は、センサ保持部材３１００の貫通孔３１１２に対応する位置に設けられたネジ孔であり、貫通孔３１１２を貫通した締結具３１４０と係合する。
【１０９３】
挿通部３１５２は、センサ保持部材３１００の突出部３１１１に対応する位置に設けられ、突出部３１１１の外径の寸法と略同一又は僅かに大きい寸法の内径を有する孔であり、突出部３１１１が挿入される。
【１０９４】
検知手段挿通部３１５３は、センサ保持部材３１００の検知手段挿通部３１１３に対応する位置に設けられ、検出手段保持部３１２０に保持された通過ゲートスイッチ１１２７の後端側が挿通する。
【１０９５】
締結部３１５１の内径と挿通部３１５２の内径とは、互いに寸法が異なる。例えば、図８１及び図８２に示す例では、挿通部３１５２の内径は、締結部３１５１の内径の寸法より大きい。
【１０９６】
このようなセンサ保持部材３１００によれば、遊技領域１０５に配置され、前面側に突出するセンサ保持部材３１００を、遊技パネル１００の前面側から取り付けることが可能となる。ここで、遊技パネル１００の後面側は、遊技機を制御するための各種機器が配置され、機器を設置するためのスペースが限られている。本実施形態によれば、センサ保持部材３１００を、遊技パネル１００の前面側から取り付けることで、センサ保持部材３１００を設置する位置の自由度が向上可能となる。
【１０９７】
また、検出手段を保持するセンサ保持部材３１００が、検出手段を通過した遊技球を左右いずれかの方向へ誘導する誘導部３１３０を有することで、誘導部を別に設けることなく、検出手段を通過した遊技球を更に転動させることが可能となる。また、センサ保持部材３１００を、締結具３１４０に加え、透光性を有する突出部３１１１により、遊技パネル１００に取り付けることで、締結具３１４０の数を抑え、透光性を有することから目立たない突出部３１１１で、確実に遊技パネル１００に固定することが可能となる。また、

遊技パネル１００において、締結具３１４０と係合する締結部３１５１の内径と、突出部３１１１が挿入される挿通部３１５２の内径とを、互いに異なる寸法としたので、遊技機の組み立て作業時に、センサ保持部材３１００の取付位置合わせが容易になる。

また、誘導部３１３０を有することで、検出手段を通過した遊技球が鉛直下向き方向へ移動する速度を変化させ、斜め下方向へ転動域を変化可能とすることで、検出手段におけるチャタリングの防止が可能となるとともに、誘導させたい進路へ遊技球を転動させることが可能となる。

また、検出手段保持部３１２０の前面側部にシール又はシボ加工等の装飾を施すことで、検出手段を視認不可能とするとともに、検出手段周辺部は透光性により後面側に配置された装飾部材等を視認可能としてもよい。

【１０９８】

［入球口部材３２００］

図８３は、遊技装置の一例である入球口部材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８３において、遊技パネル１００は、入球口部材３２００が取り付けられる部分を、模式的に前方から見て矩形形状で示している。図８３において、点線は、陰線を示している。

【１０９９】

入球口部材３２００は、受入部材の一例であり、遊技パネル１００に取り付けられており、透光性素材で形成され、遊技領域１０５を転動する遊技球が入球可能な入球口３２０１を有し、入球部３２１０と、誘導通路３２２０と、突起部３２３０と、を備える。

【１１００】

入球部３２１０は、遊技パネル１００の前面から前方に延び、遊技領域１０５に入球口３２０１を形成する。

【１１０１】

誘導通路３２２０は、上下方向に延び、筒形状に形成され、入球口３２０１に入球した遊技球を誘導する。詳細には、誘導通路３２２０は、入球口３２０１に入球した遊技球が内部を流下し、この遊技球を遊技パネル１００の後面側に排出する。誘導通路３２２０において、入球口３２０１に入球し遊技球が通過する様子を視認可能であれば、誘導通路３２２０は、全体を遊技パネル１００の前面に配置してもよいし、前後方向の一部のみを遊技パネル１００の前面に配置し、その他の部分を遊技パネル１００内部に配置してもよい。

【１１０２】

突起部３２３０は、入球部３２１０の入球口３２０１の下方であって、誘導通路３２２０の下端側に設けられており、遊技パネル１００の前面側に突出し、左右両側に下方へ向かう斜面３２３１が形成されている。即ち、突起部３２３０は、入球口３２０１に入球しなかった遊技球を左右いずれかに誘導可能である。

【１１０３】

このような入球口部材３２００によれば、入球口３２０１に入球した遊技球が誘導されるところを視認可能とすることで、入球口３２０１へ遊技球が入球したことを認識し易くすることが可能となる。さらに、入球口３２０１の下部に左右に斜面を有する突起部３２３０を設けることにより、左右から転動してきた遊技球が突起部３２３０に衝突し、入球口３２０１から離れる方向に跳ね返されるので、入球口３２０１に入球し遊技球が通過する様子を視認可能な誘導通路３２２０の前で遊技球が転動し、遊技球が通過する様子の視認性を低下させることを防止可能となる。よって、入球口３２０１へ遊技球が入球したことを把握し易くすることが可能となる。

また、誘導通路３２２０又は突起部３２３０の後方部等にＬＥＤ装飾を備えることにより、さらに入球口３２０１に入球した遊技球が誘導されるところの視認性を高め、入球口３２０１入賞による演出効果向上を図ってもよい。

また、誘導通路３２２０又は突起部３２３０に減速用リブを設けることにより、遊技球が誘導されるところを把握し易くし、演出効果向上を図ってもよい。

【１１０４】

［複数入球口部材３３００］
図８４は、遊技装置の一例である複数入球口部材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８４において、点線は、陰線を示している。
【１１０５】
複数入球口部材３３００は、複数受入部材の一例であり、透光性素材で形成され、後面側が遊技パネル１００（図４参照）の前面側に取り付けられており、遊技領域１０５（図４参照）を転動する遊技球が入球可能な入球口３３０１を複数有し、複数の入球部３３１０と、合流路３３２０と、を備える。
【１１０６】
入球部３３１０は、遊技パネル１００の前面から前方に延び、遊技領域１０５に入球口３３０１を形成する。
【１１０７】
合流路３３２０は、複数の入球部３３１０の入球口３３０１と連通する内部空間３３２１が形成され、内部空間３３２１の底面に、下り傾斜する傾斜面３３２２が形成され、傾斜面３３２２の最下部に、内部空間３３２１内に流入した遊技球を外部に排出する排出口３３２３が形成されている。
【１１０８】
排出口３３２３には、一般入賞口スイッチ１２３が設けられている。一般入賞口スイッチ１２３は、入球口３３０１から入球し、内部空間３３２１を流通した遊技球を検知する。主制御回路２００（図６参照）や払出・発射制御回路４００（図６参照）は、一般入賞口スイッチ１２３による遊技球の検知に基づき、所定数（例えば、４個）の賞球を払い出す制御を行う。
即ち、複数入球口部材３３００の入球口３３０１に、それぞれ入球した遊技球に対して、同一の賞球を行うことが可能である
【１１０９】
このような複数入球口部材３３００によれば、複数の入球口３３０１に各々入球した遊技球が合流する合流路３３２０を設け、この合流路３３２０を流通した遊技球を検知することで、複数の入球口３３０１に対して各々一般入賞口スイッチ１２３や誘導通路を設けた場合に比べ、部品点数を削減し、組み立て作業の工程数や製造コストを低減することが可能となる。また、透光性素材で形成したことで、合流路３３２０を流通する遊技球の様子が視認可能となり、すべての入球口３３０１において同一の賞球がされていることを認識可能とすることができる。
【１１１０】
なお、複数入球口部材３３００を、透光性素材で形成したことで、例えば、遊技領域１０５（図４参照）の最下部に設けられているアウト口１７８（図４参照）の近傍に設けることで、複数の入球口３３０１に入球し、合流路３３２０を流通する遊技球と、複数の入球口３３０１に入球せずに遊技領域１０５を流下し、アウト口１７８に入球する遊技球とを同時に視認可能となるので、入賞と非入賞どちらの遊技球の方が多いかの認識を困難にし、興趣の低下を防止することも可能である。
また、複数の入球口３３０１の各々に対して入賞した数を把握することが可能となるように、複数の入球口３３０１直下に一般入賞口スイッチを設置可能とする構造であってもよい。
また、複数入球口部材３３００内部に減速用リブを設けること又は、電飾基板を設けることにより、遊技球が誘導されるところを把握し易くし、演出効果向上を図ってもよい。
【１１１１】
［振分け部材３４００］
図８５及び図８６は、遊技装置の一例である振分け部材を前方向右斜め上から見たときの内部を示す斜視図の一例である。
【１１１２】
振分け部材３４００は、遊技パネル１００（図４参照）に取り付けられており、遊技領

域１０５（図４参照）を転動する遊技球が入球可能な入球口３４０１を有し、遊技媒体通路の一例である入球球通路３４１０と、振分け球通路３４２０と、開閉部３４３０と、を備え、入球口３４０１に入球した遊技球を振り分ける。例えば、振分け部材３４００は、Ｖ入賞装置２１５０（図６０参照）の代わりに適用することが可能である。

【１１１３】

入球球通路３４１０は、入球口３４０１を有し、前後方向に延びる通路を形成し、入球口３４０１に入球した遊技球を、後方に誘導する。

【１１１４】

振分け球通路３４２０は、入球球通路３４１０の後端に接続され、入球球通路３４１０と接続された部分を中心として、左右方向にそれぞれ延びる通路を形成し、右方向に延びる通路に特定領域３４２１が形成され、左方向に通常領域３４２２が形成されている。振分け球通路３４２０は、入球球通路３４１０と接続された部分の後壁に、後述する変位部３４３１が挿通し、下方に膨出する円弧形状に形成されたスリット３４２３が形成されている。

【１１１５】

特定領域３４２１は、遊技球が通過することで、遊技者にとって有利な状態となる領域であり、Ｖ入賞口２１５５（図６０参照）と同様に機能を有し、Ｖ入賞口スイッチ２１５６（図６１参照）が設けられている。また、通常領域３４２２は、特定領域３４２１とは異なり、ハズレ口２１５７（図６０参照）と同様の機能を有する。

【１１１６】

開閉部３４３０は、変位部３４３１と、駆動部３４３２と、を備える。変位部３４３１は、振分け球通路３４２０の後側から、平面３４３１ａを有する軸部材であり、スリット３４２３を貫通し、振分け球通路３４２０内に延び、スリット３４２３に沿って回動する。開閉部３４３０は、回動することで、特定領域３４２１を塞ぎ通常領域３４２２に平面３４３１ａが傾斜した状態と、通常領域３４２２を塞ぎ特定領域３４２１に平面３４３１ａが傾斜した状態と、に変位可能である。変位部３４３１は、入球球通路３４１０を介して、前面側から視認可能である。

【１１１７】

駆動部３４３２は、変位部３４３１をスリット３４２３に沿って回動させ、例えば、ソレノイドやギヤ等で構成され、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９（図６１参照）と同様に、主制御回路２２００（図６１参照）に制御される。

【１１１８】

図８６に示すように、特定領域３４２１を塞ぎ通常領域３４２２に平面３４３１ａが傾斜した状態（変位部３４３１がスリット３４２３の右側に移動した状態）において、入球球通路３４１０から誘導された遊技球は、平面３４３１ａに当接し、通常領域３４２２に導かれる。

一方、図８５に示すように、通常領域３４２２を塞ぎ特定領域３４２１に平面３４３１ａが傾斜した状態（変位部３４３１がスリット３４２３の左側に移動した状態）において、入球球通路３４１０から誘導された遊技球は、平面３４３１ａに当接し、特定領域３４２１に導かれる。

【１１１９】

図８７は、遊技装置の一例である振分け部材の側面図の一例である。図８７において、点線は、陰線を示している。

振分け球通路３４２０の底面は、入球球通路３４１０の底面より低い位置に配置されている。振分け球通路３４２０のスリット３４２３の最下部（下方に膨出する円弧の中心部分）も、入球球通路３４１０の底面より低い位置に配置されている。このため、変位部３４３１は、スリット３４２３の最下部に位置する場合、入球球通路３４１０の底面より低い位置に配置され、この状態で入球球通路３４１０から遊技球が流れてきても、変位部３４３１がこの遊技球を遮ることがなく、振分け部材３４００内部で球詰まりが発生するのを防止できる。

【１１２０】
なお、入球球通路３４１０や振分け球通路３４２０を透光性素材で形成し、一方、変位部３４３１を、透光性を有さない素材で形成することで、前面側から、変位部３４３１の位置を視認しやすくし、更に左右のルートの一方である特定領域３４２１が視認可能となるので、入球球通路３４１０から遊技球を誘導した後に、遊技者にとって有利な状態となるか否かを認識し易くすることが可能となる。
【１１２１】
このような振分け部材３４００によれば、入球口３４０１に入球した遊技球を前側から後側に誘導する入球球通路３４１０の後ろ側に設けられた平面３４３１ａが回動して、特定領域３４２１を塞ぎ通常領域３４２２に平面３４３１ａが傾斜した状態と、通常領域３４２２を塞ぎ特定領域３４２１に平面３４３１ａが傾斜した状態と、に変位可能である。これにより、入球球通路３４１０から誘導された遊技球を、平面３４３１ａにより、特定領域３４２１又は通常領域３４２２のいずれかに導くことが可能となる。
なお、大当り遊技中に特定領域３４２１に遊技球を入球させた場合、大当り遊技後の遊技状態を確変制御が実行される遊技状態（例えば、上記の高確時短遊技状態や高確非時短遊技状態）とすることが可能となる。または、１種２種混合機（例えば、上記の第３のパチンコ遊技機）である場合、小当り遊技状態において特定領域３４２１に遊技球を入球させた場合、大当り遊技状態へ移行させることが可能となる。
また、変位部３４３１の形状は、前述した形状に限られず、円柱形状、扇形状、又は皿形状等であってもよい。
また、入球球通路３４１０や振分け球通路３４２０に、減速用リブを設けること又は、電飾基板を設けることにより、遊技球が誘導されるところを把握し易くし、演出効果向上を図ってもよい。
【１１２２】
［可変入球口部材３５００］
図８８及び図８９は、遊技装置の一例である可変入球口部材を前方向左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８８及び図８９において、遊技パネル１００は、可変入球口部材３５００が取り付けられる部分を、模式的に前方から見て矩形形状で示している。
【１１２３】
可変入球口部材３５００は、可変開閉部材の一例であり、遊技パネル１００に設けられており、入球口３５０１を開閉する扉３５１０を有する。例えば、可変入球口部材３５００は、特別電動役物ユニット１３０（図４参照）の代わりに適用することが可能である。
【１１２４】
扉３５１０は、駆動手段（例えば、ソレノイドやギヤ等）により一端側（例えば、下端側）を回転軸として、入球口３５０１を閉じた状態から、前面側に回動し、入球口３５０１を開いた状態とし、例えば、特別電動役物１３３（図４参照）と同様の機能を有し、主制御回路２００（図６参照）により開閉が制御される。
【１１２５】
扉３５１０は、他端側（例えば、上端側）の角に、閉じた状態で、前面側から入球口に貫通する切り欠き３５１１が形成されている。例えば、入球口３５０１内部で球詰まりが発生した場合、図８８に示すように、この切り欠き３５１１から入球口３５０１内部に棒状の治具Ｐを挿入することで、入球口３５０１内部の球詰まりを解消することができる。
【１１２６】
切り欠き３５１１の側縁には、後方から前方に向かって下方へ向かう斜面３５１１ａが形成されている。斜面３５１１ａを形成することで、図８９に示すように、扉３５１０が開いた状態や開きかけている状態で、切り欠き３５１１に遊技球が衝突した場合、当該遊技球をスムーズに下方に受け流すことができる。
【１１２７】
可変入球口部材３５００によれば、入球口３５０１を開閉する扉３５１０の一部に切り

欠き３５１１を形成することで、メンテナンス時に切り欠き３５１１部分に治具Ｐを挿入して扉３５１０を開放させることが可能となる。また、扉３５１０の切り欠き３５１１の側縁が下方へ向かう斜面３５１１ａを形成したことで、扉３５１０の切り欠き３５１１の側縁に遊技球が当たった際に遊技球を下方へ誘導することが可能となる。

また、扉３５１０の切り欠き３５１１の形状を、三角形状としたが、これに限らず、円形状等にしてもよい。

また、可変入球口部材３５００に、減速用リブを設けること又は、電飾基板を設けることにより、遊技球が誘導されるところを把握し易くし、演出効果向上を図ってもよい。

また、扉３５１０は、特別電動役物１３３（図４参照）と同様の機能としたが、これに限られず、例えば、普通電動役物１４６（図４参照）等と同様の機能としてもよい。

【１１２８】

［保持手段３６００］

図９０は、遊技装置の一例である保持手段を後方向左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９０において、遊技パネル１００は、保持手段３６００が取り付けられる部分を、模式的に後方から見て矩形形状で示している。図９０において、点線は、陰線を示している。

【１１２９】

保持手段３６００は、遊技球を検出する検知手段３６０２を、例えば、保持手段３６００が取り付けられる部材の一例である遊技パネル１００の後面側において、所定位置（例えば、入球口３６０１に入球し遊技球を検知可能な位置）に保持する。保持手段３６００は、例えば、検知手段３６０２の一例である図６に示されている第１始動口スイッチ１２１、第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂ、通過ゲートスイッチ１２７、大当り用大入賞口カウントスイッチ１３２、一般入賞口スイッチ１２３および小当り用大入賞口カウントスイッチ１５２等を、所定位置に保持するために用いることが可能である。

【１１３０】

保持手段３６００は、本体３６１０と、複数の固定部３６２０と、ケーブル保持部３６３０と、を備える。

【１１３１】

本体３６１０は、例えば、箱形状に形成され、前面側に検知手段３６０２を収容する収容穴３６１１が形成され、側面に検知手段３６０２から伸びるケーブル３６０２ａが貫通可能なケーブル貫通部３６１２が形成されている。

【１１３２】

固定部３６２０は、本体３６１０の側面に固定され、遊技パネル１００の後面に当接し、固定部３６２０を遊技パネル１００の後面に固定するための固定部材３６４０（例えば、ビス等）と係合する固定部材係合部３６２１を有する。固定部材係合部３６２１は、例えば、固定部材３６４０がビスであれば、固定部材３６４０が挿通する孔で形成されている。

【１１３３】

ケーブル保持部３６３０は、本体３６１０の側面から、保持手段３６００が取り付けられる部材の一例である遊技パネル１００の後面から離れた位置において、遊技パネル１００の後面に沿って延び、固定部３６２０に接続されている。これにより、本体３６１０の側面、遊技パネル１００の後面、ケーブル保持部３６３０の前面及び固定部３６２０の側面による孔３６３１が形成され、孔３６３１に検知手段３６０２から伸びるケーブル３６０２ａが通される。これにより、ケーブル保持部３６３０は、検知手段３６０２から伸びるケーブル３６０２ａを、本体３６１０近傍に保持する。

【１１３４】

このような保持手段３６００によれば、ケーブル保持部３６３０により、検知手段３６０２から伸びるケーブル３６０２ａをまとめておけるので、組立作業時に検知手段３６０２から伸びるケーブル３６０２ａが邪魔になることなく、また、他の部材にケーブルを引っ掛け断線させてしまう可能性を低減できるので、作業効率を向上することが可能となる。

【１１３５】
［第１演出部材３７００］
図９１は、遊技装置の一例である第１演出部材を前面から見たときの外観を示す前面図の一例である。図９１（ａ）は第１演出部材の初期状態を示し、図９１（ｂ）は、第１演出部材の移動後の状態である移動状態を示している。
図９２は、遊技装置の一例である保持手段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９２において、点線は、陰線を示している。
図９３は、遊技装置の一例である保持手段を後方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【１１３６】
図９１に示すように、第１演出部材３７００は、ベース部３７１０と、ベース部３７１０に対して所定方向（図９１に示す例では上方向）に移動する第１可動部３７２０と、第１可動部３７２０に伴い所定方向に移動しつつ、第１可動部３７２０に対して回動する第２可動部３７３０と、第１可動部３７２０を移動させる駆動部３７４０（図９２参照）と、を備える。第１演出部材３７００は、前側から後側に、第１可動部３７２０、第２可動部３７３０、ベース部３７１０の順で、重なった状態で配置され、駆動部３７４０の駆動により、図９１（ａ）に示す初期状態から、図９１（ｂ）に示す移動状態に変形する。
【１１３７】
図９２及び図９３に示すように、ベース部３７１０は、前面から見て所定形状（図９２及び図９３に示す例では、楕円形状）に形成された板材で形成され、パチンコ遊技機の他の部材（図示を省略するが、例えば、遊技パネル１００等）に固定されている。
【１１３８】
ベース部３７１０は、第１規制部３７１１と、一対の第２規制部３７１２と、を有する。第１規制部３７１１は、後述する第１可動部３７２０の軸部材３７２２が貫通し、所定方向に延びる貫通孔であり、第１可動部３７２０の移動方向を規制する。第２規制部３７１２は、後述する第２可動部３７３０の突出部３７３２が貫通し、所定方向に延びてから、所定方向と異なる方向に延びる貫通孔であり、第２可動部３７３０の移動方向を規制する。
【１１３９】
第１可動部３７２０は、前面から見て所定形状（任意の形状とすることができるが、図９２及び図９３に示す例では、楕円形状）に形成された板材で形成された装飾部３７２１と、装飾部３７２１の後面から後方に延びる棒状体である軸部材３７２２と、装飾部３７２１の後面から後方に延びる棒状体である一対の軸部３７２３と、を備える。
【１１４０】
第２可動部３７３０は、前面から見て所定形状に形成された板材で形成された一対の装飾部３７３１と、一対の装飾部３７３１にそれぞれ設けられ、装飾部３７３１の後面から後方に延びる棒状体である一対の突出部３７３２と、一対の装飾部３７３１にそれぞれ設けられ、第１可動部３７２０の一対の軸部３７２３が回転可能に挿通する一対の貫通孔３７３３と、を備える。一対の装飾部３７３１は、前面から見て互いに左右対称となる形状で形成されている。一対の突出部３７３２と一対の貫通孔３７３３とは、前面から見て互いに左右対称となる位置に配置されている。
【１１４１】
装飾部３７３１は、任意の形状とすることができるが、図９２及び図９３に示す例では、円弧形状に形成され、第１可動部３７２０の軸部材３７２２の移動経路となる部分に、スリットが形成され、一対の貫通孔３７３３より下部（回動時に一対の装飾部３７３１が互いに干渉する部分）に切り欠きが設けられている。図９１（ｂ）に示すように、一対の装飾部３７３１は、一対の貫通孔３７３３を回転軸として、互いに反対方向に回動する。このとき、一対の装飾部３７３１の一対の貫通孔３７３３より下部に切り欠きを設けることで、一対の装飾部３７３１が互いに干渉するのを避けることが可能となる。
【１１４２】

図９２に示すように、第１可動部３７２０の軸部材３７２２は、第２可動部３７３０の一対の装飾部３７３１のスリット及びベース部３７１０の第１規制部３７１１を通って、ベース部３７１０の後側に突出して延びる。軸部材３７２２は、ベース部３７１０の後側で、抜け止めが取り付けられ、スライド自在に第１規制部３７１１から抜けないようになっている。そして、軸部材３７２２は、ベース部３７１０の後側で、駆動部３７４０のカム３７４１の外周に当接している。

【１１４３】

第１可動部３７２０の一対の軸部３７２３は、それぞれ第２可動部３７３０の一対の貫通孔３７３３と回動可能に係合している。第２可動部３７３０の一対の突出部３７３２は、それぞれベース部３７１０の一対の第２規制部３７１２を通って、ベース部３７１０の後側に突出して抜け止めが取り付けられ、スライド自在に第２規制部３７１２から抜けないようになっている。

【１１４４】

駆動部３７４０は、長径部分と短径部分とを有するカム３７４１と、カム３７４１を回転させる駆動手段（例えば、モータ等）３７４２と、を備える。駆動手段３７４２は、例えば、役物制御回路３０７（図６参照）の制御により駆動する。

【１１４５】

第１演出部材３７００は、初期状態において、図９２に示す状態であり、第１可動部３７２０の軸部材３７２２が、駆動部３７４０のカム３７４１の短径部分の外周に当接している。

そして、第１演出部材３７００は、役物制御回路３０７の制御に基づく駆動手段３７４２の駆動により、カム３７４１の長径部分が上方に来るように回動すると、これに伴い、第１可動部３７２０の軸部材３７２２が、上方に押し上げられる。すると、第１演出部材３７００が、第１規制部３７１１に沿って所定方向（図９２に示す例では上方向）に移動する。また、第１演出部材３７００が所定方向に移動することで、第２可動部３７３０も、第２規制部３７１２に沿って所定方向に移動する。そして、第２可動部３７３０は、突出部３７３２が、第２規制部３７１２の所定方向と異なる方向に延びる部分に移動すると、第１可動部３７２０の軸部３７２３を中心に回動する。これにより、第１演出部材３７００は、図９１（ｂ）に示す移動状態となる。

【１１４６】

このような第１演出部材３７００によれば、第１可動部３７２０を所定方向に移動させるだけで、モータ等の動力部材を用いずに、第２可動部３７３０を、回動の中心軸を移動させながら回動させるといった複雑な動作をさせることが可能となるので、部材数を抑えつつ、より高度な演出が可能となる。

また、第１規制部３７１１及び第２規制部３７１２の形状を、直線形状及び折れ線形状としたが、これに限られず、曲線形状であってもよい。

【１１４７】

［第２演出部材３８００］

図９４及び図９５は、遊技装置の一例である第２演出部材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９４は、第２演出部材３８００の初期状態を示し、図９５は、第２演出部材３８００の移動後の状態である移動状態を示している。

【１１４８】

第２演出部材３８００は、基軸３８１０と、基軸３８１０に回動自在に軸支された可動部３８２０と、位置検出部３８３０と、を備える。

【１１４９】

基軸３８１０は、ベース軸３８１１と、ベース歯部３８１２と、を備える。ベース軸３８１１は、円柱形状に形成され、パチンコ遊技機の他の部材（図示無し）に固定されている。ベース歯部３８１２は、所定方向に延びるベース軸３８１１に固定され、所定方向に延び、外周に、ベース軸３８１１の周方向において、所定間隔で配列された複数の歯が形成されている。

【１１５０】
可動部３８２０は、可動ベース３８２１と、駆動部３８２２と、可動軸３８２３と、装飾部３８２４と、把持部３８２５と、を備える。
【１１５１】
可動ベース３８２１は、基軸３８１０に、ベース軸３８１１を中心に回動可能に、取り付けられている。
【１１５２】
駆動部３８２２は、可動ベース３８２１に取り付けられており、例えば、役物制御回路３０７（図６参照）の制御により駆動する駆動手段（例えば、モータ等）を有する。
【１１５３】
可動軸３８２３は、駆動部３８２２から延び、ベース歯部３８１２と直交する方向に延び、外周に螺線形状の可動歯３８２３ａが形成されている。可動歯３８２３ａは、基軸３８１０のベース歯部３８１２と歯合している。また、可動軸３８２３は、駆動部３８２２により、可動軸３８２３の軸芯を中心に回転する。
【１１５４】
装飾部３８２４は、可動ベース３８２１に取り付けられており、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状（図９４に示す例では、７を模した形状）で形成され、遊技者から視認可能な位置に配置される。
【１１５５】
把持部３８２５は、可動軸３８２３の先端に取り付けられており、例えば、パチンコ遊技機の管理者により把持され、回転されることで、可動軸３８２３を回転させることが可能である。例えば、パチンコ遊技機の管理者は、基軸３８１０に対する可動部３８２０の位置が、役物制御回路３０７の制御に基づく適正な位置からズレてしまった場合、把持部３８２５を回転することで、基軸３８１０に対する可動部３８２０の位置ズレを調整することが可能となる。
【１１５６】
位置検出部３８３０は、位置検出手段３８３１ａ，３８３１ｂ，３８３１ｃと、被検知部３８３２と、を備える。
【１１５７】
位置検出手段３８３１ａ，３８３１ｂ，３８３１ｃは、ベース軸３８１１の外周に設けられ、可動部３８２０の回動方向（ベース軸３８１１の周方向）に配列され、例えば、近接センサで構成され、被検知部３８３２の近接を検知した場合に、役物制御回路３０７（図６参照）に信号を出力する。位置検出手段は、３つに限らず、可動部３８２０の可動範囲等に応じて、２つ又は４つ以上であってもよい。
【１１５８】
被検知部３８３２は、可動部３８２０のベース軸３８１１の外周近傍部分（図９４及び図９５に示す例では、駆動部３８２２の先端部）において、ベース軸３８１１方向に突出する突起である。複数の位置検出手段３８３１ａ，３８３１ｂ，３８３１ｃは、可動部３８２０が回動した場合の被検知部３８３２が通過する軌跡上に配列されている。
【１１５９】
図９４に示す第２演出部材３８００の初期状態では、被検知部３８３２は、位置検出手段３８３１ａに近接している。この状態では、位置検出手段３８３１ａが役物制御回路３０７に信号を出力している。また、図９５に示す第２演出部材３８００の移動状態では、被検知部３８３２は、位置検出手段３８３１ｃに近接している。この状態では、位置検出手段３８３１ｃが役物制御回路３０７に信号を出力している。
【１１６０】
なお、本実施形態では、複数の位置検出手段３８３１ａ，３８３１ｂ，３８３１ｃを基軸３８１０に設け、被検知部３８３２を可動部３８２０に設けているが、これに限らず、複数の位置検出手段３８３１ａ，３８３１ｂ，３８３１ｃを可動部３８２０に設け、被検知部３８３２を基軸３８１０に設けてもよい。

【１１６１】
第２演出部材３８００は、図９４に示す初期状態から、役物制御回路３０７の制御に基づく駆動部３８２２の駆動により、可動軸３８２３が回転する。すると、可動部３８２０は、基軸３８１０のベース軸３８１１を中心に回動する。これにより、遊技者から視認可能な位置に配置された装飾部３８２４が、ベース軸３８１１を中心に回動する動作をする（図９４及び図９５に示す例では、初期状態から移動状態に移動することで、装飾部３８２４が、前側に向かって倒れてきて、上下反転する。）こととなり、図９５に示す移動状態となる。
【１１６２】
このような第２演出部材３８００によれば、基軸３８１０のベース軸３８１１を中心に回動する可動部３８２０に、可動部３８２０を回動させるための駆動部３８２２を設け、この駆動部３８２２により可動部３８２０の可動軸３８２３を回転させることで、可動部３８２０をベース軸３８１１を中心に回動させる。このため、駆動部と可動部を回動するための回動軸を設け、この回動軸を回動させ可動部を回転させる場合に比べ、回転させる軸に対する可動部の重量による負荷を軽減できるので、より大きい可動部を回動させることが可能となる。
【１１６３】
また、第２演出部材３８００によれば、初期位置（例えば、位置検出手段３８３１ａで被検知部３８３２が検知される位置）から可動位置（例えば、位置検出手段３８３１ｃで被検知部３８３２が検知される位置）に回動する可動部３８２０は、動作を繰り返した場合、適正な初期位置に戻らなくなる場合がある。このような場合、把持部３８２５により可動軸３８２３を回転させることで、可動部３８２０を適正な位置に戻すことが可能となる。
【１１６４】
また、第２演出部材３８００によれば、基軸３８１０又は可動部３８２０のいずれか一方に、可動部３８２０の回動方向に配列され、基軸３８１０の基準位置に対する可動部３８２０の位置を検出する位置検出手段３８３１ａ，３８３１ｂ，３８３１ｃを設けた。これにより、基軸３８１０に対する可動部３８２０の複数の位置を、確実に検出できるので、複数の位置における可動部３８２０の状態を適切に管理することが可能となる。
また、位置検出手段３８３１ａ，３８３１ｂ，３８３１ｃは、それぞれ可動部３８２０が待機位置、第１可動位置、第２可動位置に移動した場合に対応したものであって、可動部３８２０が複数段階に亘って可動する各段階の位置を把握することが可能である。なお、位置検出手段３８３１ａ，３８３１ｂ，３８３１ｃに対応した可動部３８２０の位置は、遊技者から視認可能又は視認不可能な位置の何れであってもよい。
【１１６５】
［振分け装置４１００］
図９６は、遊技装置の一例である振分け装置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９６において、振分け装置４１００は、前面のカバーを外した状態を示している。
【１１６６】
振分け装置４１００は、遊技パネル１００（図４参照）に取り付けられており、遊技領域１０５（図４参照）を転動する遊技球が入球可能な入球口４１０１を有し、入球球通路４１１０と、振分け球通路４１２０と、開閉部４１３０と、を備え、入球口４１０１に入球した遊技球を振り分ける。例えば、振分け部材３４００は、Ｖ入賞装置２１５０（図６０参照）の代わりに適用することが可能である。
【１１６７】
入球球通路４１１０は、上下方向に貫通する入球口４１０１を有し、入球口４１０１に入球した遊技球を、下方に配置された振分け球通路４１２０に誘導する。また、入球球通路４１１０は、下方に配置された振分け球通路４１２０近傍の側壁に、後述する開閉部４１３０の移動部材４１３１が挿通する挿通孔４１１１が形成されている。

【１１６８】
振分け球通路４１２０は、上下方向に延びて、内部空間左右２つの空間に仕切る仕切壁４１２１を有する。２つの空間の一方の上端側には、上下方向の貫通孔であり、入球口４１０１に入球した遊技球が入球可能な特定領域４１２２が配置されている。２つの空間の他方の上端側には、上下方向の貫通孔であり、入球口４１０１に入球した遊技球が入球可能な通常領域４１２３が配置されている。
【１１６９】
特定領域４１２２は、遊技球が通過することで、遊技者にとって有利な状態となる領域であり、Ｖ入賞口２１５５（図６０参照）と同様に機能を有し、Ｖ入賞口スイッチ２１５６（図６１参照）が設けられている。また、通常領域４１２３は、ハズレ口２１５７（図６０参照）と同様の機能を有する。
【１１７０】
仕切壁４１２１の上端には、特定領域４１２２側から通常領域４１２３側に向かって傾斜する傾斜面４１２１ａが形成されている。これにより、特定領域４１２２が後述する開閉部４１３０の移動部材４１３１により塞がれている状態のときに、入球口４１０１から落下してくる遊技球をスムーズに、通常領域４１２３に導くことが可能となる。
【１１７１】
開閉部４１３０は、移動部材４１３１と、駆動部４１３２と、を備える。移動部材４１３１は、特定領域４１２２を、遊技球が入球可能な状態から入球不可能な状態にする。具体的には、移動部材４１３１は、特定領域４１２２の上に配置され、入球球通路４１１０の挿通孔４１１１において、所定方向（図９６に示す例では、左右方向であり、特定領域４１２２の上から、特定領域４１２２の上から退避する方向）に移動することで、特定領域４１２２を、遊技球が入球可能な状態（開いた状態）から入球不可能な状態（閉じた状態）にする。
【１１７２】
図９７は、遊技装置の一例である振分け装置の移動部材を前方向右斜め下から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
移動部材４１３１は、所定方向（図９６に示す例では、左右方向であり、特定領域４１２２の上から、特定領域４１２２の上から退避する方向）に延びる板材である本体４１３１ａと、本体４１３１ａの先端部に形成された頂部４１３１ｂと、本体４１３１ａにおいて頂部４１３１ｂから基端側に向かって、上方から見た幅が広がる傾斜部４１３１ｃと、を有し、本体４１３１ａの基端側に駆動部４１３２が接続されている。
【１１７３】
傾斜部４１３１ｃは、移動部材４１３１の上面から下面に向かって、縁から中央側に傾斜する傾斜面４１３１ｄが形成されている。
【１１７４】
駆動部４１３２は、移動部材４１３１の基端側に、回動自在に接続された接続部材４１３２ａと、接続部材４１３２ａを所定方向に移動させる駆動手段（図示無し）と、を備える。駆動手段は、例えば、ソレノイド等で構成され、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９（図６１参照）と同様に、主制御回路２２００（図６１参照）に制御される。
【１１７５】
図９８は、遊技装置の一例である振分け装置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９８において、振分け装置４１００は、前面のカバーを外した状態を示している。
振分け装置４１００は、例えば、特定領域４１２２を開いた状態から閉じた状態に移行するために、移動部材４１３１が移動した際、遊技球に当接した場合、図９８に示すように、移動部材４１３１の傾斜面４１３１ｄが遊技球に接触し、傾斜面４１３１ｄに導かれ、移動部材４１３１が当該遊技球の上に乗り上げるように揺動し、当該遊技球を、特定領域４１２２に押し込む。
【１１７６】

振分け装置４１００の一態様として、入球球通路４１１０と、振分け球通路４１２０と、を透光性を有する素材で形成し、移動部材４１３１を透光性を有さない素材で形成することで、移動部材４１３１の位置が、遊技者から視認し易くなり、また、入球口４１０１に入球した遊技球が、特定領域４１２２に入球するか、通常領域４１２３に入球するかの帰趨を、遊技者から視認し易くなる。

【１１７７】

このような振分け装置４１００によれば、所定方向に移動することで、特定領域４１２２を、遊技球が入球可能な状態から入球不可能な状態にする移動部材４１３１が、所定方向の端部に形成された頂部４１３１ｂと、頂部４１３１ｂから幅が広がる傾斜部４１３１ｃと、を有し、傾斜部４１３１ｃに、移動部材４１３１の上面から下面に向かって、縁から中央側に傾斜する傾斜面４１３１ｄを形成した。これにより、移動部材４１３１の先が尖った構造となり、遊技球を誘導するルートへ誘導し易くなり、仮に、移動部材４１３１と遊技球が接触したとしても、遊技球が移動部材４１３１と他の部材との間に挟まってしまうことを回避できるので、玉詰まりを防止可能となる。

なお、大当り遊技中に特定領域４１２２に遊技球を入球させた場合、大当り遊技後の遊技状態を確変制御が実行される遊技状態（例えば、上記の高確時短遊技状態や高確非時短遊技状態）とすることが可能となる。または、１種２種混合機（例えば、上記の第３のパチンコ遊技機）である場合、小当り遊技状態において特定領域４１２２に遊技球を入球させた場合、大当り遊技状態へ移行させることが可能となる。

また、振分け装置４１００に、減速用リブを設けること又は、電飾基板を設けることにより、遊技球が誘導されるところを把握し易くし、演出効果向上を図ってもよい。

【１１７８】

［戻り球防止構造４２００］

図９９及び図１００は、遊技装置の一例である戻り球防止構造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９９及び図１００において、遊技パネル１００は、戻り球防止構造４２００が取り付けられる部分を、模式的に前方から見て矩形形状で示している。

【１１７９】

戻り球防止構造４２００は、戻り遊技媒体防止構造の一例であり、発射装置６（図２参照）から発射された遊技球が通過する一対のガイドレール１１０の間に形成された発射通路１１０ａの出口近傍に設けられ、発射通路１１０ａから遊技球が出ることを可能とする（図１００に示す状態）とともに、出口から発射通路１１０ａに遊技球が入るのを妨げる（図９９に示す状態）。

戻り球防止構造４２００は、固定軸４２１０と、回動部材４２２０と、回動範囲規制部材４２３０と、を備える。

【１１８０】

固定軸４２１０は、発射通路１１０ａの出口近傍において、下側のガイドレール１１０の延長線上近傍に固定され、遊技パネル１００から前側に突出する軸状体である。

【１１８１】

回動部材４２２０は、固定軸４２１０を中心に回動自在に設けられ、突部４２２１と、第１錘部４２２２と、第２錘部４２２３と、を有する。

【１１８２】

突部４２２１は、図９９に示す初期状態において、固定軸４２１０より上方おいて、発射通路１１０ａを塞ぐように立設する板状体であり、初期位置では発射通路１１０ａから出た遊技球の流路に配置される。

【１１８３】

第１錘部４２２２は、前方から視て楕円形状の柱状体であり、上端側に突部４２２１の基端が接続されるとともに、固定軸４２１０に回動自在に取り付けられ、固定軸４２１０より下方に延びている。第１錘部４２２２の重量は、突部４２２１及び第２錘部４２２３を合わせた重量より重い。これにより、初期状態（発射された遊技球が衝突していない状

体）では、図９９に示すように、突部４２２１が立設して、発射通路１１０ａを塞いでいる。

【１１８４】

第２錘部４２２３は、突部４２２１の先端側に配置され、前方から視て三角形状の柱状体である。

【１１８５】

回動範囲規制部材４２３０は、固定軸４２１０に対し、発射通路１１０ａの反対側に一対で設けられ、遊技パネル１００から前側に突出する軸状体である。一方の回動範囲規制部材４２３０は、固定軸４２１０より上方に設けられ、図１００に示すように、回動した回動部材４２２０の突部４２２１が当接し、発射された遊技球が突部４２２１に衝突したことによる回動の回動範囲を規制している。また、他方の回動範囲規制部材４２３０は、固定軸４２１０より下方に設けられ、図９９に示すように、回動した回動部材４２２０の第１錘部４２２２が当接し、発射された遊技球が突部４２２１に衝突したことによる回動の後、初期状態へ戻る回動の回動範囲を規制している。

【１１８６】

このような戻り球防止構造４２００によれば、初期位置では、第１錘部４２２２の重さにより、突部４２２１が遊技球の流路に配置されている。そして、発射通路１１０ａを通過してきた遊技球が突部４２２１に衝突すると、回動部材４２２０が回動し、遊技球は遊技領域に移動する。その後、突部４２２１は、第１錘部４２２２の重さにより初期位置に戻る。このとき、第１錘部４２２２と突部４２２１の重量差が大きいと、初期位置に戻る反動等により、初期位置で安定するまでに時間がかかる場合がある。戻り球防止構造４２００よれば、固定軸４２１０を挟んで第１錘部４２２２の反対側である突部４２２１の先端側に第２錘部４２２３を設けたので、回動部材４２２０の回動後、発射通路に遊技球が入るのを妨げる突部４２２１を、第２錘部４２２３を設けない場合に比べ、より素早く初期位置に戻すことが可能となるので、より効果的に戻り球を防止することが可能となる。

また、第１錘部４２２２は、前方から視て楕円形状の柱状体としたが、これに限られず、多角柱等としてもよい。

【１１８７】

［可動装飾部材４３００］

図１０１，図１０２及び図１０３は、遊技装置の一例である可動装飾部材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１０１，図１０２及び図１０３では、可動装飾部材４３００の装飾部材４３２４については、外形のみを一点鎖線で示している。

図１０４は、遊技装置の一例である可動装飾部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。図１０４では、可動装飾部材４３００の装飾部材を省略した状態を示している。

【１１８８】

可動装飾部材４３００は、ベース部４３１０と、第１役物４３２０と、第２役物４３３０と、駆動部４３４０と、を備える。可動装飾部材４３００は、図１０１に示すように、ベース部４３１０、第１役物４３２０及び第２役物４３３０が重なった状態から、図１０２に示すように、第１役物４３２０だけ回動し、その後、図１０３に示すように、第１役物４３２０及び第２役物４３３が共に回動する。

【１１８９】

図１０４は、遊技装置の一例である可動装飾部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。図１０４では、可動装飾部材４３００の装飾部材を省略した状態を示している。

【１１９０】

ベース部４３１０は、ベース部材４３１１と、回動軸４３１２と、駆動部収容部４３１３と、を備える。

【１１９１】

ベース部材４３１１は、任意の形状とすることができるが、例えば、前側から見て扇形形状の板状体であり、パチンコ遊技機の他の部材（図示を省略するが、例えば、遊技パネル１００等）に固定されている。

【１１９２】

回動軸４３１２は、ベース部材４３１１の一方の端部側（図１０４に示す例では右端部側）に配置され、ベース部材４３１１の前面から前面側に突出する軸である。

【１１９３】

駆動部収容部４３１３は、ベース部材４３１１の他方の端部側（図１０４に示す例では左端部側）に配置され、後述する駆動部４３４０の駆動軸４３４１を回動自在に保持する貫通孔である。

【１１９４】

第１役物４３２０は、所定位置（回動軸４３１２）を中心に回動可能であり、第１役物ベース４３２１と、回動軸係合部４３２２と、駆動部係合部４３２３と、装飾部材４３２４（図１０１，図１０２及び図１０３参照）と、を備える。

【１１９５】

第１役物ベース４３２１は、任意の形状とすることができるが、例えば、前側から見て扇形形状の板状体である。

【１１９６】

回動軸係合部４３２２は、第１役物ベース４３２１の一方の端部側（図１０４に示す例では右端部側）に配置され、ベース部材４３１１の回動軸４３１２が挿通する貫通孔である。

【１１９７】

駆動部係合部４３２３は、第１役物ベース４３２１の他方の端部側（図１０４に示す例では左端部側）に配置され、後述する駆動部４３４０の第１係合部４３４２と係合する溝である。

【１１９８】

装飾部材４３２４は、第１役物ベース４３２１の前面に取り付けられており、図１０１から図１０３において、外形のみを一点鎖線で示しているが、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状で形成されている。

【１１９９】

第２役物４３３０は、所定位置（回動軸４３１２）を中心に回動可能であり、第１役物４３２０の後側に配置されており、第２役物ベース４３３１と、回動軸係合部４３３２と、駆動部係合部４３３３と、装飾部材４３３４（図１０１，図１０２及び図１０３参照）と、を備える。

【１２００】

第２役物ベース４３３１は、任意の形状とすることができるが、例えば、前側から見て扇形形状の枠体である。

【１２０１】

回動軸係合部４３３２は、第２役物ベース４３３１の一方の端部側（図１０４に示す例では右端部側）に配置され、ベース部材４３１１の回動軸４３１２が挿通する貫通孔である。

【１２０２】

駆動部係合部４３３３は、第２役物ベース４３３１の内側に形成された開口部であり、後述する駆動部４３４０の第２係合部４３４３が配置される。第２係合部４３４３は、駆動部係合部４３３３内で回動する。

【１２０３】

装飾部材４３３４は、第２役物ベース４３３１に取り付けられており、図１０１から図１０３において、外形のみを一点鎖線で示しているが、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状で形成されている。

【１２０４】

駆動部４３４０は、駆動軸４３４１と、第１係合部４３４２と、第２係合部４３４３と、を備える。

【１２０５】

駆動軸４３４１は、前面から見て円形状に形成され、前後方向に延びる中心線を中心に回動する円柱体であり、図示を省略したギヤや、例えば、役物制御回路３０７（図６参照）の制御されるモータ等の駆動により、回動する。

【１２０６】

第１係合部４３４２は、駆動軸４３４１の前面に設けられた第２係合部４３４３の前面から前面側に突出する軸部材である。第１係合部４３４２は、第１役物４３２０の駆動部係合部４３２３と係合し、駆動軸４３４１を中心に回動することで、第１役物４３２０を回動させる。

【１２０７】

第２係合部４３４３は、駆動軸４３４１の前面から前面に突出し、前面から見て、駆動軸４３４１と同じ中心線を有する略円弧形状の壁状体である円弧部４３４３ａを有する。第２係合部４３４３は、第２役物４３３０の駆動部係合部４３３３と係合し、駆動軸４３４１を中心に回動することで、第２役物を回動させる。

【１２０８】

可動装飾部材４３００は、図１０１に示す状態から、駆動軸４３４１が、左側に回動し、駆動軸４３４１の回動に伴い第１係合部４３４２も回動し、第１係合部４３４２が第１役物４３２０の駆動部係合部４３２３内を移動する。これにより、図１０２に示すように、第１役物４３２０は、ベース部材４３１１の回動軸４３１２を中心に回動する。一方、第２役物４３３０は、回動軸係合部４３３２内において、第２係合部４３４３の円弧部４３４３ａの中間部分が、回動軸係合部４３３２の上縁に当接しながら回動している状態であり、回動を開始していない。

【１２０９】

その後、駆動軸４３４１の回動が進み、円弧部４３４３ａの端部４３４３ｂが、第２係合部４３４３の回動軸係合部４３３２の上縁に当接し、さらに駆動軸４３４１の回動が進すむと、端部４３４３ｂが下方に移動していく。すると、これに伴い、第２役物４３３０も重力により下方に移動し、ベース部材４３１１の回動軸４３１２を中心に、第１役物４３２０とともに回動し、図１０３に示す状態となる。

【１２１０】

このような可動装飾部材４３００によれば、駆動部４３４０において、駆動軸４３４１を中心に回動することで、第１係合部４３４２で第１役物４３２０を回動させ、第２係合部４３４３で第２役物４３３０を回動させる。これにより、駆動部１つで２つの役物の動きに変化をつけることが可能となり、駆動させるための部材が少ないことから組み立て工数と部品点数を削減でき、組み立て作業量や製造コストを抑えることが可能となる。

【１２１１】

また、可動装飾部材４３００によれば、第１役物４３２０が回動軸４３１２を中心に回動する一方で、第２役物４３３０は、円弧部４３４３ａの中間部分に当接している間は回動せず、第２係合部４３４３が駆動軸４３４１を中心に回動し、円弧部４３４３ａの端部４３４３ｂに当接したところで、回動軸４３１２を中心に回動する。これにより、駆動部１つで、２つの役物を、それぞれ動作態様を異ならせることが可能となり、駆動させるための部材が少ないことから組み立て工数と部品点数を削減でき、組み立て作業量や製造コストを抑えることが可能となるとともに、演出態様を多様にすることが可能となる。

【１２１２】

［塗装装飾部材４４００］

図１０５は、遊技装置の一例である塗装装飾部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。

【１２１３】

塗装装飾部材４４００は、基部材４４１０と、ベース部材４４２０と、を備える。

基部材４４１０は、カバー部材４４１１と、光源４４１２と、を備える。
【１２１４】
カバー部材４４１１は、板状体であり、パチンコ遊技機の他の部材（図示を省略するが、例えば、遊技パネル１００等）に固定されている。光源４４１２は、複数のＬＥＤが配置された基板であり、例えば、ＬＥＤ制御回路３０６（図６参照）に制御される。
【１２１５】
ベース部材４４２０は、基部材４４１０の前面側に取り付けられており、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状で形成することができるが、図１０５に示す例では、前面が円形状であり、後面側が開放された筒状体で形成されている。
【１２１６】
図１０６は、図１０５において、丸Ａで囲った部分の拡大図である。
ベース部材４４２０は、表面が、光を反射可能な状態に仕上げられ、表面の一部に艶消し塗料が塗布され、表面において、艶消し塗料が配されていない無塗装部４４２１と、艶消し塗料が配された塗装部４４２２と、塗装部より、艶消し塗料の塗膜が薄い半塗装部４４２３と、を有する。ベース部材４４２０は、無塗装部４４２１、塗装部４４２２及び半塗装部４４２３により、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状を形成することができるが、図１０５に示す例では、花火を模した形状が形成されている。
【１２１７】
このような塗装装飾部材４４００によれば、ベース部材４４２０の表面仕上げを生かし、艶消し塗料による塗膜の厚さによって、立体的な表現が可能となる。また、無塗装部４４２１には塗装をせず、半塗装部４４２３では塗装部４４２２に比べ、塗料を削減することが可能となる。よって、立体的な表現を可能としつつ、製造コストを抑えることが可能となる。
また、表面の一部に艶消し塗料を塗布することとしたが、この他に、表面の一部にメッキ加工等を施すようにしてもよい。
【１２１８】
［内部球流路４５００］
図１０７は、遊技装置の一例である内部球流路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１０７において、点線は、陰線を示している。
【１２１９】
内部球流路４５００は、内部遊技媒体流路の一例であり、透光性素材で形成され、後面側が遊技パネル１００（図４参照）の前面側に取り付けられており、遊技領域１０５（図４参照）を転動する遊技球が入球可能な入球口４５１１を有し、遊技球が流通する経路が内部に形成され、第１経路４５１０と、交差部４５２０と、第２経路４５３０と、第３経路４５４０と、振分け部４５５０と、を備える。例えば、内部球流路４５００は、Ｖ入賞装置２１５０（図６０参照）の代わりに適用することが可能である。
【１２２０】
第１経路４５１０は、上下方向に延び、上端側に上方に開口された入球口４５１１が形成され、入球口４５１１に入球した遊技球が内部を流下する。
【１２２１】
交差部４５２０は、第１経路４５１０が、第１経路４５１０が延びる方向と異なる方向にそれぞれ延びる第２経路４５３０と第３経路４５４０とに枝枝分かれする部分であり、複数の貫通孔４５２１と、底部貫通孔４５２２と、を備える。第２経路４５３０及び第３経路４５４０は、互いに異なる方向に延びる（図１０７に示す例では、第２経路４５３０は右側に延び、第３経路４５４０は左側に延びる）。
【１２２２】
貫通孔４５２１は、交差部４５２０の前面を形成する壁体に設けられ、前後方向に貫通する孔であり、例えば、球詰まりを解消するための棒状体を挿入可能である。貫通孔４５２１は、複数の経路（図１０７に示す例では、第２経路４５３０及び第３経路４５４０）毎に形成されている。

【１２２３】
振分け部４５５０は、交差部４５２０の底部に配置され、交差部４５２０の底部貫通孔４５２２から交差部４５２０内に突出する羽根部材が、駆動部（例えば、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９（図６１参照）と同様に、主制御回路２２００（図６１参照）に制御されるソレノイドやモータ等）により、第２経路４５３０側又は第３経路４５４０側に移動する。第１経路４５１０から流下した遊技球は、振分け部４５５０の羽根部材が第２経路４５３０側に配置されている場合、第３経路４５４０に誘導され、振分け部４５５０の羽根部材が第３経路４５４０側に配置されている場合、第２経路４５３０に誘導される。
【１２２４】
このような内部球流路４５００によれば、遊技球が流通する経路が内部に形成された内部球流路において、経路が枝分かれする交差部では、遊技球の流れが滞り、球詰まりする可能性が高い。内部球流路４５００によれば、このような交差部４５２０に、外部から内部の経路まで貫通する貫通孔４５２１を形成したので、この貫通孔４５２１から、例えば、棒状体等を挿入し、球詰まりを解消することが可能となる。
【１２２５】
また、内部球流路４５００によれば、交差部４５２０に、外部から内部の経路まで貫通する貫通孔４５２１を、経路毎に形成したので、枝分かれした第２経路４５３０又は第３経路４５４０のいずれの経路側で球詰まりしても、この貫通孔４５２１から、例えば、棒状体等を挿入し、球詰まりを解消することが可能となる。
また、振分け部４５５０を遊技領域に設けられた構造物の一部として、複数の経路（図１０７に示す例では、第２経路４５３０及び第３経路４５４０）のうちいずれかに誘導された下流側に始動領域（例えば、図４に示す第１始動口１２０や第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂ等と同様の機能を有する領域）や、普通図柄ゲート（例えば、図４に示す通過ゲートユニット１２５等と同様の機能を有する領域）等を設けてもよい。さらに、突出する羽根部材を常動させることで、図柄変動を開始する経路へ導く頻度が、突出する羽根部材により変化するため、遊技の興趣向上につなげることが可能となる。
【１２２６】
［球流通路４６００］
図１０８は、遊技装置の一例である球流通路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１０８において、点線は、陰線を示している。
【１２２７】
球流通路４６００は、遊技媒体流通路の一例であり、前面４６０５と、底面４６１０と、底面４６１０の両側縁からそれぞれ立設する一対の側壁４６２０と、を有し、底面４６１０上であって、一対の側壁４６２０の間を遊技球が流通し、遊技パネル１００（図４参照）の前面側に取り付けられており、遊技領域１０５（図４参照）を転動する遊技球が、前面４６０５側から、一対の側壁４６２０の間に入球可能である。底面４６１０には、後端側に排出口４６１１が形成されている。
【１２２８】
球流通路４６００は、底面４６１０から立設し、球流通路４６００が延びる方向に延びる立設部４６３０が形成されている。
【１２２９】
立設部４６３０は、遊技球の直径より狭い間隔で、一対で配列され、前側から後側に向かって、下り傾斜する第１傾斜部４６３１と、第１傾斜部４６３１の後端に連なる水平部４６３２と、水平部４６３２の後端に連なり、下り傾斜する第２傾斜部４６３３と、を有する。このように、球流通路４６００の内部に、複数の傾斜部の間に水平部を設けることで、球流通路４６００内で、遊技球を転動させることが可能となり、遊技の興趣が向上する。
【１２３０】
このような球流通路４６００によれば、底面４６１０に、底面４６１０から立設し、球流通路４６００が延びる方向に延びる立設部４６３０を一対で配列したので、遊技球が一

対の立設部４６３０により２点で支持されながら流通する。これにより、遊技球が安定して流通するので、遊技球の流れがスムーズになり、球詰まり等の障害が発生する可能性を抑えることが可能となる。

【１２３１】

［取付構造４７００］

図１０９は、遊技装置の一例である取付構造を後方向左斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【１２３２】

取付構造４７００は、基部４７１０に取付部材４７０１（例えば、センサ等）が取り付けられる構造である。基部４７１０は、パチンコ遊技機の他の部材（図示を省略するが、例えば、遊技パネル１００等）に固定され取付部材４７０１が挿入される挿入部４７１１が形成されている。

【１２３３】

挿入部４７１１は、取付部材４７０１が挿入された状態で形成される隙間４７１１ａと、隙間４７１１ａにおいて、挿入部４７１１の底から、基部４７１０の表面に向かって立設し、先端側が、挿入部４７１１に挿入された状態の取付部材４７０１と係合する係合部４７１１ｂと、を有する。係合部４７１１ｂは、弾性変形可能な素材で形成されている。

【１２３４】

取付部材４７０１は、挿入部４７１１に挿入された状態で、固定部材４７２０により、基部４７１０に固定される。

【１２３５】

固定部材４７２０は、例えば、ビスで構成され、首部４７２１と、頭部４７２２と、を有する。首部４７２１は、基部４７１０に着脱自在に固定される。頭部４７２２は、首部４７２１の先端に形成され、外径が首部４７２１より大きい寸法で形成され、固定部材４７２０が基部４７１０に取り付けられた状態で、一部が挿入部４７１１に突出することで、この部分が、挿入部４７１１に挿入された状態の取付部材４７０１に当接する。

【１２３６】

このような取付構造４７００によれば、基部４７１０の挿入部４７１１に、取付部材４７０１を挿入するだけで、基部４７１０に対する取付部材４７０１の位置が決まり、この状態で、基部４７１０に固定部材４７２０の首部４７２１を固定するだけで、固定部材４７２０の頭部４７２２の一部が取付部材４７０１に当接し、基部４７１０の挿入部４７１１から取付部材４７０１が脱落するのを防止できる。よって、遊技機の組み立て作業の効率化を図れるとともに、取付部材の脱落等による故障が発生するのを防止することが可能となる。

【１２３７】

また、取付構造４７００によれば、基部４７１０において、挿入部４７１１の近傍に挿入部４７１１に挿入された状態の取付部材４７０１と係合する係合部を設けたので、挿入部に取付部材に挿入した段階で、係合部４７１１ｂと取付部材４７０１が係合する。このため、例えば、基部４７１０に、取付部材４７０１を取り付ける場合、挿入部４７１１に取付部材４７０１に挿入しただけで、固定部材４７２０で取付部材４７０１を固定する前に、取付部材４７０１が挿入部４７１１から落下してしまうのを防止できる。このため、作業効率がより向上する。また、更に固定部材４７２０で、取付部材４７０１を固定することで、複数の部材で、取付部材４７０１を基部４７１０に固定できるので、より耐久性が向上する。

【１２３８】

［入球装置４８００］

図１１０は、遊技装置の一例である入球装置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１１０において、遊技パネル１００は、入球装置４８００が取り付けられる部分を、模式的に前方から見て矩形形状で示している。

【１２３９】

入球装置４８００は、遊技パネル１００に設けられており、入球口４８０１と、入球口４８０１を開閉する扉部材４８１０と、入球口４８０１の内部に配置され、光を発光する発光部材４８２０と、を備える。例えば、入球装置４８００は、特別電動役物ユニット１３０（図４参照）の代わりに適用することが可能である。

【１２４０】

扉部材４８１０は、非透光に形成されている。扉部材４８１０は、駆動手段（例えば、ソレノイドやギヤ等）により一端側（例えば、下端側）を回転軸として、入球口４８０１を閉じた状態から、前面側に回動し、入球口４８０１を開いた状態とし、例えば、特別電動役物１３３（図４参照）と同様の機能を有し、主制御回路２００（図６参照）により開閉が制御される。

【１２４１】

図１１１は、遊技装置の一例である入球装置の断面図の一例である。

入球口４８０１の内部には、複数の遊技球を受け入れ可能な内部空間４８０２が形成され、内部空間４８０２の奥側に、排出口４８０３が形成されている。

【１２４２】

発光部材４８２０は、光拡散部材４８２１と、光源４８２２と、を有する。

光拡散部材４８２１は、透光性素材で形成され、上面に凹凸が所定の規則性（例えば、所定間隔の凹凸が前後方向に延びる態様や、円形の凸部や凹部が所定間隔で配列される態様等）下方に配置された光源４８２２から照射された光を上面側に拡散する。光源４８２２は、複数のＬＥＤが配置された基板であり、例えば、ＬＥＤ制御回路３０６（図６参照）に制御される。

【１２４３】

入球装置４８００において、入球口４８０１が閉じた状態では、入球口４８０１の内部（発光部材４８２０）が視認できず、扉部材４８１０が駆動し、入球口４８０１が開いた状態となると、発光部材４８２０の発光が視認可能となる。

【１２４４】

このような入球装置４８００によれば、遊技球が入球可能な入球口４８０１の内部に、光を発光する発光部材４８２０を配置し、入球口４８０１を開閉する扉部材４８１０を非透光とし、入球口４８０１が、開いた状態となると、発光部材４８２０の発光が視認可能となる。これにより、入球口４８０１の内部に入っていく遊技球を発光部材４８２０の光で照らすことが可能となり、遊技の興趣を向上することが可能となる。

【１２４５】

［誘導部４９００］

図１１２は、遊技装置の一例である誘導部を前方向左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１１２において、遊技パネル１００は、誘導部４９００が取り付けられる部分を、模式的に前方から見て矩形形状で示している。

【１２４６】

誘導部４９００は、遊技パネル１００に取り付けられ、遊技領域１０５の遊技球が流通する経路において、例えば、入球口４９０１の下方に設けられる。

【１２４７】

誘導部４９００は、遊技パネル１００の表面である第１面４９１０と、前後方向に下り傾斜して第１面４９１０に対し鋭角となる角度で配置された第２面４９２０と、第１面４９１０と直交する第３面４９３０と、を有する。第２面４９２０は、下り傾斜した方向（図１１２に示す例では前後方向）と直交する方向（図１１２に示す例では左右方向）にも傾斜している。

【１２４８】

このような誘導部４９００によれば、遊技球が流通する経路に設けられた誘導部４９００は、第１面４９１０と、下り傾斜して第１面４９１０に対し鋭角となる角度で配置された第２面４９２０とを有し、第２面４９２０は、下り傾斜した方向と直交する方向にも傾斜している。これにより、誘導部４９００に遊技球が落下すると、遊技球は第１面４９１

０と第２面４９２０とに接することとなり、遊技球のブレを抑え、遊技球を、スムーズに、下り傾斜した方向と直交する方向に誘導することが可能となり、球詰まりを防止することが可能となる。

【１２４９】

［第３演出部材５１００］

図１１３及び図１１４は、遊技装置の一例である第３演出部材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。

【１２５０】

第３演出部材５１００は、支持部材５１１０と、可動部材５１２０と、駆動手段５１３０と、を備える。

【１２５１】

支持部材５１１０は、任意の形状とすることができるが、例えば、板状体で形成され、可動部材５１２０を可動可能に支持し、ギヤ挿通孔５１１１と、支持孔５１１２と、欠き込み５１１３と、が形成されている。支持部材５１１０は、パチンコ遊技機の他の部材（図示を省略するが、例えば、遊技パネル１００等）に固定されている。

【１２５２】

ギヤ挿通孔５１１１は、後述する駆動手段５１３０のギヤ５１３１の一部が挿通する貫通孔である。支持孔５１１２は、可動部材５１２０の移動方向に沿って延びる溝であり、可動部材５１２０の後面から延びる支持軸５１２３が前側から挿通する。欠き込み５１１３は、可動部材５１２０の移動する方向に延びる溝であり、可動部材５１２０の移動により、可動部材５１２０と重なる部分に、ケーブル５１２１を配置可能である。

【１２５３】

可動部材５１２０は、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状（図１１３に示す例では、円筒形状）で形成され、遊技者から視認可能な位置に配置され、支持部材５１１０に可動可能に支持され、可動する前の状態と可動した後の状態のいずれかにおいて（図１１３に示す例では、可動する前の状態）、支持部材５１１０と少なくとも一部が重なる。可動部材５１２０は、ケーブル５１２１と、駆動力伝達部５１２２と、支持軸５１２３と、を備える。

【１２５４】

ケーブル５１２１は、可動部材５１２０の内部に配置された機器（例えば、ＬＥＤ基板等）に接続され、可動部材５１２０の後面側から外部に延びるケーブルである。

【１２５５】

駆動力伝達部５１２２は、可動部材５１２０の後面に配置され、可動部材５１２０の移動方向に沿って延び、後述する駆動手段５１３０のギヤ５１３１と歯合する歯が形成されている。

【１２５６】

支持軸５１２３は、可動部材５１２０の後面から後側に延びる軸であり、支持部材５１１０の支持孔５１１２を貫通し、支持部材５１１０の後面側で、支持孔５１１２からの抜け止め処理がされている。

【１２５７】

駆動手段５１３０は、支持部材５１１０の後面に設けられており、可動部材５１２０の駆動力伝達部５１２２と歯合するギヤ５１３１を、例えば、役物制御回路３０７（図６参照）の制御により駆動するモータで構成された駆動部５１３２により回転することで、可動部材５１２０を可動させる。

【１２５８】

第３演出部材５１００は、図１１３に示す初期状態では、支持部材５１１０と、可動部材５１２０とが、重なった状態であり、可動部材５１２０のケーブル５１２１が、支持部材５１１０の欠き込み５１１３部分に配置されている。そして、駆動手段５１３０の駆動により、可動部材５１２０が移動すると、ケーブル５１２１は、欠き込み５１１３を通って、支持部材５１１０外の位置に配置される。

【１２５９】
このような第３演出部材５１００によれば、可動部材５１２０を可動可能に支持する支持部材５１１０に、可動部材５１２０と重なる部分に、ケーブル５１２１を配置可能な欠き込み５１１３を形成した。これにより、可動部材５１２０からケーブル５１２１が延びていても、このケーブル５１２１により、可動部材５１２０の可動範囲が制限されることがない。よって、ケーブル５１２１に制限されることなく、可動部材５１２０の可動範囲を設定することができるので、設計の自由度が向上する。
【１２６０】
［第４演出部材５２００］
図１１５は、遊技装置の一例である第４演出部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【１２６１】
第４演出部材５２００は、基部材５２１０と、透光可能な透光可能装飾部材５２２０と、を備える。
【１２６２】
基部材５２１０は、カバー部材５２１１と、発光する発光部材５２１２と、を備える。カバー部材５２１１は、板状体であり、パチンコ遊技機の他の部材（図示を省略するが、例えば、遊技パネル１００等）に固定されている。発光部材５２１２は、複数のＬＥＤが配置された基板であり、例えば、ＬＥＤ制御回路３０６（図６参照）に制御される。
【１２６３】
透光可能装飾部材５２２０は、第１部材５２２１と、第２部材５２２２と、を備える。
第１部材５２２１は、透光性であり、第２部材５２２２の前面側に取り付けられており、第２部材５２２２が配置された方向と反対方向に膨出する形状であり、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状で形成することができるが、図１１５に示す例では、前面が円形状であり、後面側が開放された筒状体で形成されている。また、第１部材５２２１は、前面に、装飾５２２１ａが付されている。装飾５２２１ａは、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状を形成することができるが、図１１５に示す例では、花火を模した形状が形成されている。
【１２６４】
第２部材５２２２は、非透光性であり、基部材５２１０の前面側に取り付けられており、第１部材５２２１が配置された方向と反対方向に膨出する形状であり、例えば、円筒形状の基部材５２１０側に形成された遮光仕切５２２２ａを有し、遮光仕切５２２２ａにおいて、前後方向に貫通する孔５２２２ｂが形成されている。孔５２２２ｂは、縁に後側から前側に向かって、内径が広がるテーパが形成されている。これにより、後側から照射される光を、前側により広い範囲に照射することが可能となる。
【１２６５】
このような第４演出部材５２００によれば、前面側から、透光性であり、装飾が付され第１部材５２２１、孔５２２２ｂが形成された第２部材５２２２、発光部材５２１２の順に配置し、第２部材５２２２の背後に発光部材５２１２を配置することで、発光部材５２１２からの光を、第２部材５２２２の孔５２２２ｂを通して第１部材５２２１に照射することが可能となる。第１部材５２２１の前面と第２部材５２２２の孔５２２２ｂが形成された遮光仕切５２２２ａとは所定距離離れているので、第１部材５２２１において、第２部材５２２２の孔５２２２ｂをとした発光部材５２１２からの光の輪郭がぼやけ、前面側から見ると、第１部材５２２１において、柔らかい光による演出が可能となる。
【１２６６】
また、第４演出部材５２００によれば、第１部材５２２１を第２部材５２２２が配置された方向と反対方向に膨出させ、第２部材５２２２は、前記第１部材５２２１が配置された方向と反対方向に膨出させることで、より第１部材５２２１前面と第２部材５２２２の孔５２２２ｂが形成された遮光仕切５２２２ａとの距離を取ることができるので、より柔らかい光による演出が可能となる。

【１２６７】
［第５演出部材５３００］
図１１６は、遊技装置の一例である第５演出部材を前方向左斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【１２６８】
第５演出部材５３００は、面発光が可能な面発光装飾部材の一例であり、枠体５３１０と、第１板部材５３２０と、照射部材５３３０と、第２板部材５３４０と、を備える。第５演出部材５３００は、例えば、遊技パネル１００（図４参照）の前面側に取り付けられており、遊技領域１０５（図４参照）の前に配置される。
【１２６９】
図１１７は、図１１６において、丸Ｂで囲った部分の拡大図である。
枠体５３１０は、例えば、遊技パネル１００に取り付けられ、第１板部材５３２０と重なる部分に、第１板部材５３２０の外寸より小さい寸法の内法寸法の開口部５３１１が形成されている。
【１２７０】
第１板部材５３２０は、透光性を有する素材で形成された板材であり、側面５３２１を有し、側面５３２１から入射された光により、前面側が発光する。
【１２７１】
照射部材５３３０は、第１板部材５３２０の側面５３２１に向けて光を照射するＬＥＤであり、例えば、ＬＥＤ制御回路３０６（図６参照）に制御される。照射部材５３３０は、基板上において、第１板部材５３２０の側面５３２１が延びる方向に沿って、所定間隔（例えば、後述する第２板部材５３４０の第２面５３４２の円弧形状部分５３４２ａと同じ間隔）で、複数配列されている。
【１２７２】
第２板部材５３４０は、透光性であり、第１板部材５３２０と照射部材５３３０との間に配置されている。第２板部材５３４０は、照射部材５３３０に面する第１面５３４１と、第１面５３４１の反対側であり、第１板部材５３２０の側面５３２１に面する第２面５３４２と、を有する。第２面５３４２は、第１板部材５３２０の側面５３２１側に膨出する円弧形状に形成された円弧形状部分５３４２ａが、第１板部材５３２０の側面５３２１が延びる方向に沿って、連続的に複数配列されている。
【１２７３】
このような第５演出部材５３００によれば、第１板部材５３２０の側面５３２１に向けて光りを照射することで、第１板部材５３２０を正面から見たときに、第１板部材５３２０自体が発光しているような演出が可能となる。そして、第１板部材５３２０と、照射部材５３３０との間に、第２板部材５３４０を設けて、この第２板部材５３４０において、第１板部材５３２０の側面５３２１に面する第２面５３４２を、第１板部材５３２０の側面５３２１側に膨出する円弧形状に形成することで、照射部材５３３０からの光を、円弧の放射方向に向けて拡散して、第１板部材５３２０の側面５３２１に照射することが可能となる。これにより、第１板部材５３２０自体が発光しているような演出において、照射部材５３３０が存在する位置と、照射部材５３３０が存在しない位置とで生ずる発光ムラを軽減することが可能となる。
【１２７４】
［装飾部材５４００］
図１１８，図１２０から図１２１は、遊技装置の一例である装飾部材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１１９は、遊技装置の一例である装飾部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【１２７５】
装飾部材５４００は、ベース部５４１０と、第１可動体５４２０と、第２可動体５４３０と、駆動手段５４４０（図１１９参照）と、を備え、駆動手段５４４０が１つで、第１

可動体５４２０及び第２可動体５４３０がそれぞれ移動する。
【１２７６】
図１１９に示すように、ベース部５４１０は、ベース部本体５４１１と、ベース部装飾５４１２と、を備える。
【１２７７】
ベース部本体５４１１は、任意の形状とすることができるが、例えば、板状体で形成され、駆動手段５４４０を回転自在に支持し、パチンコ遊技機の他の部材（図示無し）に固定されている。
【１２７８】
ベース部装飾５４１２は、ベース部本体５４１１の側面に取り付けられており、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状（図１１９に示す例では、７を模した形状）で形成され、遊技者から視認可能な位置に配置される。ベース部装飾５４１２は、駆動手段５４４０を中心とする点対称で、一対で形成されている。
【１２７９】
第１可動体５４２０は、装飾部材５４００の最前位置に配置され、第１可動体本体５４２１と、第１可動体係合部５４２２と、第１可動体装飾５４２３と、カバー５４２４と、を備える。
【１２８０】
第１可動体本体５４２１は、駆動手段５４４０の前端に連結されており、略円柱形状に形成されている。
【１２８１】
第１可動体係合部５４２２は、第１可動体本体５４２１において、前後方向に貫通する孔であり、駆動手段５４４０を中心とする円弧形状の溝であり、後述する第２可動体５４３０の第２可動体係合部５４３３が、スライド可能に係合する。第１可動体係合部５４２２は、駆動手段５４４０を中心とする点対称で、一対で形成されている。
【１２８２】
第１可動体装飾５４２３は、第１可動体本体５４２１の側面に取り付けられており、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状（図１１９に示す例では、７を模した形状）で形成され、遊技者から視認可能な位置に配置される。第１可動体装飾５４２３は、駆動手段５４４０を中心とする点対称で、一対で形成されている。
【１２８３】
カバー５４２４は、第１可動体本体５４２１の前面に取り付けられ、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状（図１１９に示す例では、円筒形状）で形成され、遊技者から視認可能な位置に配置される。
【１２８４】
第２可動体５４３０は、第２可動体本体５４３１と、挿通孔５４３２と、第２可動体係合部５４３３と、第２可動体装飾５４３４と、を備える。
【１２８５】
第２可動体本体５４３１は、ベース部本体５４１１と第１可動体本体５４２１との間に配置され、略円柱形状に形成されている。
【１２８６】
挿通孔５４３２は、第２可動体本体５４３１の略中心に形成され、駆動手段５４４０が貫通する貫通孔である。
【１２８７】
第２可動体係合部５４３３は、第２可動体本体５４３１において、前面から前側に突出する軸部材であり、第１可動体５４２０の第１可動体係合部５４２２にスライド自在に挿入される。第２可動体係合部５４３３は、駆動手段５４４０を中心とする点対称で、一対で形成され、一対の第１可動体係合部５４２２とそれぞれ係合する。このように、駆動力を伝達する部分である第１可動体係合部５４２２及び第２可動体係合部５４３３を、回動の中心に対して点対称となる、一対で形成することで、駆動力をより均等に伝達できるの

で、回動する動作が安定する。

【１２８８】

第２可動体装飾５４３４は、第２可動体本体５４３１の側面に取り付けられており、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状（図１１９に示す例では、７を模した形状）で形成され、遊技者から視認可能な位置に配置される。第２可動体装飾５４３４は、駆動手段５４４０を中心とする点対称で、一対で形成されている。

【１２８９】

駆動手段５４４０は、ベース部本体５４１１に回転自在に支持され、第２可動体５４３０の挿通孔５４３２を貫通し、第１可動体本体５４２１の後面に接続されている。駆動手段５４４０は、例えば、役物制御回路３０７（図６参照）に制御されるモータの駆動により回転する。

【１２９０】

係合手段としての第１可動体係合部５４２２及び第２可動体係合部５４３３は、第１可動体５４２０が、第２可動体５４３０に対して相対的に移動可能な移動範囲を規制する。これにより、装飾部材５４００は、図１１８に示す第１可動体５４２０及び第２可動体５４３０が重なった状態から、駆動手段５４４０の駆動により、図１２０に示す第１可動体５４２０のみが移動範囲を移動した後、図１２１に示すように、第１可動体５４２０及び第２可動体５４３０が共に移動する。

【１２９１】

具体的には、装飾部材５４００は、図１１８に示す初期状態から、駆動手段５４４０が回動することで、第１可動体５４２０だけが回動を開始し、図１２０に示す状態となる。この状態において、装飾部材５４００は、第１可動体５４２０の第１可動体係合部５４２２の端部に、第２可動体５４３０の第２可動体係合部５４３３が当接する。そして、この状態から、さらに、駆動手段５４４０が回動すると、第１可動体５４２０の回動に伴い、第２可動体５４３０も回動し、図１２１に示す状態となる。

【１２９２】

また、装飾部材５４００では、ベース部装飾５４１２、第１可動体装飾５４２３及び第２可動体装飾５４３４を同一形状とし、図１１８に示す初期状態では、これらが重なった状態とし、駆動手段５４４０の回動に伴い、まず、第１可動体装飾５４２３のみが回動し、次に、第１可動体装飾５４２３と共に、第２可動体装飾５４３４が回動する構成としている。これにより、所定形状の演出部材（本実施形態では７を模した形状の演出部材）が分身するように回転する演出が可能となる。なお、ベース部装飾５４１２、第１可動体装飾５４２３及び第２可動体装飾５４３４を互いに異なる形状としてもよいし、例えば、初期状態では、互いに重ならない状態で配置し、駆動手段５４４０の回動に伴い、重なり１つの形状に収束するような演出としてもよい。

【１２９３】

このような装飾部材５４００によれば、２つの可動体である第１可動体５４２０及び第２可動体５４３０を移動させる場合に、第１可動体５４２０及び第２可動体５４３０の相対的な移動を規制する第１可動体係合部５４２３及び第２可動体係合部５４３２を設けることで、片方のみ移動させた後に、両者ともに移動させることが可能となる。また、移動前の状態に戻る際も同様に逆の動作が可能である。これにより、駆動手段５４４０（例えば、モータ等）１つで、２つの可動体の動きに変化をつけることが可能であり、駆動させるための部材が少ないことから組み立て工数と部品点数を削減でき、組み立て作業量や製造コストを抑えることが可能となる。

また、前面側に、ベース部装飾５４１２や第１可動体装飾５４２３や第２可動体装飾５４３４を照射するように電飾を設け、第１可動体装飾５４２３や第２可動体装飾５４３４の回動に応じた発光を行うことで、装飾性の向上を図ることが可能となる。

また、ベース部装飾５４１２や第１可動体装飾５４２３や第２可動体装飾５４３４の表面に、光を反射可能なメッキ加工等を施すことにより、さらに装飾性の向上を図ることが可能となる。

【１２９４】
［可動体装飾部材５５００］
図１２２，図１２４，図１２５は、遊技装置の一例である可動体装飾部材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１２３は、遊技装置の一例である可動体装飾部材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１２３において、点線は、陰線を示している。
【１２９５】
可動体装飾部材５５００は、ベース部５５１０と、第１可動部材５５２０と、第２可動部材５５３０と、第３可動部材５５４０と、駆動部材５５５０（図１２３参照）と、を備え、駆動部材５５５０により、第１可動部材５５２０の回転に伴い、第２可動部材５５３０及び第３可動部材５５４０が、互いに離れる方向又は互いに近接する方向に移動する。
【１２９６】
図１２３に示すように、ベース部５５１０は、任意の形状とすることができるが、例えば、板状体で形成され、複数の第２可動部材用ガイド孔５５１１と、複数の第３可動部材用ガイド孔５５１２と、を備え、パチンコ遊技機の他の部材（図示無し）に固定され、後述する駆動部材５５５０の回転軸５５５１を回転自在に支持している。
【１２９７】
複数の第２可動部材用ガイド孔５５１１は、第２可動部材５５３０の移動方向（図１２３に示す例では左右方向）に延びる溝であり、第２可動部材５５３０の支持部材がスライド自在に挿通する。
【１２９８】
複数の第３可動部材用ガイド孔５５１２は、第３可動部材５５４０の移動方向（図１２３に示す例では左右方向）に延びる溝であり、第３可動部材５５４０の支持部材がスライド自在に挿通する。
【１２９９】
第１可動部材５５２０は、ベース部５５１０の前面側に配置され、任意の形状（図１２２に示す例では、数字の７を立体的に形成した形状）に形成され、後述する駆動部材５５５０の回転軸５５５１が接続され、回転軸５５５１の回転に伴い回転する。
【１３００】
第２可動部材５５３０は、第２可動部材装飾５５３１と、第２可動部材支持体５５３２と、を備える。
【１３０１】
第２可動部材装飾５５３１は、ベース部５５１０の前面側に配置され、任意の形状（図１２２に示す例では、数字の７を立体的に形成した形状）に形成され、第１可動部材５５２０の回転に伴い、第１可動部材５５２０の回転軸と直交する方向（図１２３に示す例では左右方向）に移動する。
【１３０２】
第２可動部材支持体５５３２は、ベース部５５１０の後面側に配置され、第１可動部材５５２０の回転軸と直交する方向（図１２３に示す例では左右方向）に延びる軸上部材であり、後述する駆動部材５５５０の第２伝達部材５５５３に対向する面に、第２伝達部材５５５３の歯と係合する歯が形成されている。第２可動部材支持体５５３２は、第２可動部材用ガイド孔５５１１を貫通する支持部材により、第２可動部材装飾５５３１と連結されている。第２可動部材装飾５５３１及び第２可動部材支持体５５３２は、互いを連結する支持部材だけでなく、補助的に、第２可動部材用ガイド孔５５１１を貫通する支持部材を取り付け、第２可動部材用ガイド孔５５１１を貫通した面側で抜け止め処理をすることで、強度を向上してもよい。
【１３０３】
第３可動部材５５４０は、第３可動部材装飾５５４１と、第３可動部材支持体５５４２と、を備える。
【１３０４】

第３可動部材装飾５５４１は、ベース部５５１０の前面側に配置され、任意の形状（図１２２に示す例では、数字の７を立体的に形成した形状）に形成され、第１可動部材５５２０の回転に伴い、第１可動部材５５２０の回転軸と直交する方向（図１２３に示す例では左右方向）に移動する。

【１３０５】

第３可動部材支持体５５４２は、ベース部５５１０の後面側に配置され、第１可動部材５５２０の回転軸と直交する方向（図１２３に示す例では左右方向）に延びる軸上部材であり、後述する駆動部材５５５０の第２伝達部材５５５３に対向する面であって、第２可動部材支持体５５３２の歯が形成されている面に対向する面に、第２伝達部材５５５３の歯と係合する歯が形成されている。第３可動部材支持体５５４２は、第３可動部材用ガイド孔５５１２を貫通する支持部材により、第３可動部材装飾５５４１と連結されている。第３可動部材装飾５５４１及び第３可動部材支持体５５４２は、互いを連結する支持部材だけでなく、補助的に、第３可動部材用ガイド孔５５１２を貫通する支持部材を取り付け、第３可動部材用ガイド孔５５１２を貫通した面側で抜け止め処理をすることで、強度を向上してもよい。

【１３０６】

駆動部材５５５０は、駆動手段（例えば、モータ等であり、図示は省略している。）の駆動により回転し、第１可動部材５５２０を回転させる回転軸５５５１と、第１伝達部材５５５２と、第２伝達部材５５５３と、を備える。

【１３０７】

回転軸５５５１は、ベース部５５１０に回転自在に支持され、先端が、第１可動部材５５２０の後面に接続されている。駆動部材５５５０は、例えば、役物制御回路３０７（図６参照）に制御されるモータの駆動により回転する。

【１３０８】

第１伝達部材５５５２は、歯車であり、回転軸５５５１に固定され、回転軸５５５１の回転に伴い回転する。

【１３０９】

第２伝達部材５５５３は、歯車であり、ベース部５５１０に回転自在に支持され、第１伝達部材５５５２と歯合するとともに、第２可動部材５５３０の第２可動部材支持体５５３２の歯及び第３可動部材５５４０の第３可動部材支持体５５４２の歯とも歯合する。これにより、第２可動部材支持体５５３２及び第３可動部材支持体５５４２は、第１伝達部材５５５２の回転に伴い回動する。そして、互いに対向する面に歯が形成されている第２可動部材支持体５５３２及び第３可動部材支持体５５４２は、互いに反対方向に移動する。

【１３１０】

このような駆動部材５５５０を有する可動体装飾部材５５００は、図１２２に示す状態から、回転軸５５５１の駆動により、図１２４に示すように、第１可動部材５５２０が回転し、これに連動して、第２可動部材５５３０の第２可動部材装飾５５３１及び第３可動部材５５４０の第３可動部材装飾５５４１が互いに反対方向（図１２４に示す例では、互い離間する方向）に移動する。そして、可動体装飾部材５５００は、図１２５に示すように、第１可動部材５５２０、第２可動部材装飾５５３１及び第３可動部材装飾５５４１が、所定間隔で配列される。

【１３１１】

このような可動体装飾部材５５００によれば、駆動部材５５５０の駆動により、第１可動部材５５２０を回転させ、これに連動して、第２可動部材５５３０及び第３可動部材５５４０を互いに反対方向に移動させることができる。これにより、駆動部材（例えば、モータ等）１つで可動体装飾部材５５００の動きに変化をつけることが可能であり、駆動させるための部材が少ないことから組み立て工数と部品点数を削減でき、組み立て作業量や製造コストを抑えることが可能となる。

【１３１２】

［第６演出部材５６００］

図１２６は、遊技装置の一例である第６演出部材を後方向左斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
図１２７は、遊技装置の一例である第６演出部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
【１３１３】
第６演出部材５６００は、ベース５６１０と、基板５６２０と、第１装飾部材５６３０と、第２装飾部材５６４０と、を備える。
【１３１４】
ベース５６１０は、前面側に、基板５６２０を収容する欠き込みが形成された板状体であり、パチンコ遊技機の他の部材（図示を省略するが、例えば、遊技パネル１００等）に固定されている。
【１３１５】
基板５６２０は、ベース５６１０に取り付けられ、発光する発光手段の一例である、第１装飾部材５６３０の後面に光を照射する第１発光手段５６２１（図１２７参照）及び第２装飾部材５６４０の側面５６４１に光を照射する第２発光手段５６２２（図１２６参照）が配置されている。基板５６２０は、例えば、ＬＥＤ制御回路３０６（図６参照）に制御され、第１発光手段５６２１及び第２発光手段５６２２を発光する。基板５６２０は、一方の面（例えば、前面）に、第１発光手段５６２１が配置され、他方の面（例えば、後面）に、第２発光手段５６２２が配置されている。第２発光手段５６２２は、基板５６２０の傾斜する側縁近傍において、傾斜する側縁に沿って、長辺を上下方向に沿う向きで、所定間隔で複数配列されている。
【１３１６】
第１装飾部材５６３０は、図１２７に示すように、基板５６２０と重ねて配置され、第１発光手段５６２１と重なる位置に、透光性を有する装飾部５６３１を備え、ベース５６１０に取り付けられる。装飾部５６３１は、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状で形成することができるが、図１２７に示す例では、前面から見て三角形形状に形成されている。
【１３１７】
第２装飾部材５６４０は、図１２６に示すように、基板と並列して配置され、透光性を有し、側面５６４１に照射された光で面発光する。第２装飾部材５６４０は、ベース５６１０と第１装飾部材５６３０により挟持される。側面５６４１は、複数の第２発光手段５６２２の長辺に沿って延びる受光側面５６４１ａが、複数の第２発光手段５６２２に対応する位置に複数形成されている。このような複数の第２発光手段５６２２の長辺に沿って延びる受光側面５６４１ａを複数形成することで、発光手段からの光を、効率よく装飾部材の側面に照射することが可能となるとともに、発光手段に対する装飾部材の位置決めが容易になり、組み立ての作業効率が向上する。
【１３１８】
このような第６演出部材５６００によれば、基板５６２０に配置された第１発光手段５６２１により、基板５６２０と重ねて配置された第１装飾部材５６３０の後面に光を照射し、同じ基板に配置された第２発光手段５６２２により、第２発光手段５６２２と並列して配置された第２装飾部材５６４０の側面に光を照射することが可能となる。これにより、複数の発光手段が配置された１つの基板で、互いに発光態様が異なる装飾部材による演出が可能となる。
【１３１９】
また、第６演出部材５６００によれば、基板の一方の面に第１発光手段５６２１を配置し、他方の面に第２発光手段５６２２を配置したので、第１発光手段５６２１の光が第２装飾部材５６４０を照射してしまったり、第２発光手段５６２２の光が第１装飾部材５６３０を照射してしまったりすることで、意図しない発光態様になってしまい、演出効果が低下するのを防止できる。
【１３２０】

［第７演出部材５７００］
図１２８は、遊技装置の一例である第７演出部材を前方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。
図１２９は、遊技装置の一例である第７演出部材を後方向右斜め上から見たときの外観を示す分解斜視図の一例である。図１２９において、点線は、陰線を示している。
【１３２１】
第７演出部材５７００は、基部材５７１０と、装飾部材５７２０と、を備える。
基部材５７１０は、カバー部材５７１１と、発光する発光部５７１２が複数配置された基板５７１３と、を備える。
【１３２２】
カバー部材５７１１は、板状体であり、パチンコ遊技機の他の部材（図示を省略するが、例えば、遊技パネル１００等）に固定されている。発光部５７１２はＬＥＤであり、基板５７１３はＬＥＤ基板であり、カバー部材５７１１に固定され、例えば、ＬＥＤ制御回路３０６（図６参照）に制御される。発光部５７１２は、後述する装飾部材５７２０の着色部分５７２１及び無色部分５７２２と重なる位置に、複数設けられている。
【１３２３】
装飾部材５７２０は、カバー部材５７１１の前面側に取り付けられており、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状で形成することができるが、図１２８に示す例では、前面側に膨出する略皿形状に形成されている。装飾部材５７２０は、基板５７１３と重ねて配置され、透光性であり、前面側が着色された着色部分５７２１と、着色されていない無色部分５７２２と、を有する。着色部分５７２１及び無色部分５７２２は、それぞれ異なる発光部５７１２と重なるように配置されている。着色部分５７２１及び無色部分５７２２により形成される形状は、文字、図形、キャラクタ等の任意の形状を形成することができるが、図１２８に示す例では、キャラクタ形状が形成されている。
【１３２４】
図１２９に示すように、装飾部材５７２０は、着色部分５７２１の後面に、発光部５７１２の前端と係合する係合部５７２１ａが、複数の発光部５７１２毎に形成されている。係合部５７２１ａは、装飾部材５７２０の後面側に形成され、発光部５７１２の上端の形状に合わせた凹みである。
【１３２５】
このような第７演出部材５７００によれば、装飾部材５７２０の着色部分５７２１と無色部分５７２２とが、それぞれ異なる発光部５７１２と重なるように配置した。これにより、１つの装飾部材５７２０において、着色部分５７２１では、着色した色が発光するような演出が可能になるとともに、無色部分５７２２では発光部５７１２による光の輝度が着色部分より高くなるので、着色部分との対比で、無色部分５７２２が際立って光る演出が可能となる。よって、演出効果が向上する。
【１３２６】
また、第７演出部材５７００によれば、着色部分５７２１の後面に、発光部５７１２と係合する係合部５７２１ａを形成した。これにより、基板５７１３と装飾部材５７２０を組み立てるときに、着色部分５７２１の係合部５７２１ａに、基板５７１３の発光部５７１２を合わせるだけで、着色部分５７２１及び無色部分５７２２の適切な位置に、発光部５７１２を配して組み立てることが可能となる。よって、着色した色が発光するような演出と、部分的に際立って光る演出が可能となる複雑な演出が可能な装飾部材の組立時に、位置決めが容易になり、組み立て時の作業効率が向上する。
【１３２７】
［突出装飾部材５８００］
図１３０は、遊技装置の一例である突出装飾部材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１３０において、遊技パネル１００は、突出装飾部材５８００が取り付けられる部分を、模式的に前方から見て矩形形状で示している。図１３０において、点線は、陰線を示している。

【１３２８】
突出装飾部材５８００は、遊技パネル１００の前面に設けられており、遊技球が流下し、遊技球が入球する入球口５８０１が設けられた遊技領域１０５に設けられ、入球口５８０１近傍において、遊技領域１０５に突出し、内部に、磁気を検知する検知手段５８０２を保持する保持部５８１０を有する。
【１３２９】
保持部５８１０は、後方が開放された穴であり、この穴に検知手段５８０２が挿入される。
検知手段５８０２は、磁気センサで構成され、磁気を検出した場合、磁気センサ信号を、主制御回路２００（図６参照）に出力する。
【１３３０】
このような突出装飾部材５８００によれば、遊技球が流下する遊技領域１０５において、遊技球が入球する入球口５８０１近傍に、磁気を検知する検知手段５８０２を、突出装飾部材の一部であるかのように配置することが可能となる。これにより、入球口５８０１近傍における磁石を用いた不正行為を検知することが可能となるとともに、検知手段５８０２を突出装飾部材の一部であるかのように配置することで、遊技領域１０５に検知手段が存在する不自然さを緩和することが可能となる。
【１３３１】
上記遊技装置の各構成や各手段は、矛盾無い限り、互いに適用可能であり、組み合わせることができる。また、上述した第１乃至第３のパチンコ遊技機及び上記遊技装置の各構成にあっては、それぞれ他のパチンコ遊技機において本発明の範囲内で適宜援用したり変更したりして、任意の構成での組合せが可能である。
【１３３２】
なお、本発明は、上記実施形態に限定されるものではない。上記実施形態では、遊技機としてパチンコ遊技機を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されない。上述した本発明の各種技術は、他の遊技機にも適用可能であり、例えば、弾球遊技機や封入式遊技機にも適用することができる。また、汎用的な技術については、上記に挙げた遊技機のほか、例えばゲーミングマシン、スロットマシン、あるいはパチスロ遊技機等といった各種遊技機にも適用することができる。
【１３３３】
＜付記Ａ＞
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技媒体が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技媒体が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【１３３４】
この種の遊技機においては、遊技領域に配置され、前面側に突出する入球口等の遊技装置を有する遊技機が提案されている（特開２０１７－１１３３２６号公報参照）。
【１３３５】
しかしながら、従来、遊技機は、市場において新機種が断続的に求められており、新機種に取り付けられる遊技装置も改良が求められている。
【１３３６】
本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、改良された遊技装置を有する遊技機を提供することを目的とする。
【１３３７】
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１３３８】
（１）本発明に係る遊技機は、

遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、遊技パネル１００等）と、
前記通過領域に設けられた所定方向に突出する突出部材（例えば、センサ保持部材３１００等）と、
遊技媒体を検出する検知手段（例えば、通過ゲートスイッチ１１２７等）と、
を備え、
前記突出部材は、遊技媒体を誘導することが可能であることを特徴とする。
【１３３９】
このような構成によれば、遊技領域に配置され、通過領域に設けられた所定方向に突出する突出部材を、通過領域に取り付けることが可能となる。ここで、通過領域の後面側は、遊技機を制御するための各種機器が配置され、機器を設置するためのスペースが限られている。本発明によれば、遊技装置である突出部材を、通過領域に取り付ける改良を行うことで、突出部材を設置する位置の自由度が向上可能となる。
したがって、改良された遊技装置を有する遊技機を提供できる。
【１３４０】
（２）本発明の好ましい実施の形態としては、
前記突出部材は、透光性素材で形成され、前記検出手段を保持し、前記検出手段を通過した遊技媒体を左右いずれかの方向へ誘導する誘導部を有する検出手段保持部材（例えば、センサ保持部材３１００等）であり、
前記検出手段保持部材は、
前面側から締結具（例えば、締結具３１４０等）によって、前記通過領域に取り付けられ、
透光性を有し、後面側に突出する突出部（例えば、突出部３１１１等）を有し、
前記通過領域は、前記検出手段保持部材の接合部分に、前記締結具と係合する締結部（例えば、締結部３１５１等）と、前記突出部が挿入される挿通部（例えば、挿通部３１５２等）と、が設けられており、
前記締結部の内径と前記挿通部の内径とは、互いに寸法が異なることを特徴とする。
【１３４１】
このような構成によれば、検出手段を保持する検出手段保持部材が、検出手段を通過した遊技媒体を左右いずれかの方向へ誘導する誘導部を有することで、誘導部を別に設けることなく、検出手段を通過した遊技媒体を更に転動させることが可能となる。また、検出手段保持部材を、締結具に加え、透光性を有する突出部により、通過領域に取り付けることで、締結具の数を抑え、透光性を有することから目立たない突出部で、確実に通過領域に固定することが可能となる。また、通過領域において、締結具と係合する締結部の内径と、突出部が挿入される挿通部の内径とを、互いに異なる寸法としたので、遊技機の組み立て作業時に、検出手段保持部材の取付位置合わせが容易になる。
【１３４２】
（３）本発明の好ましい実施の形態としては、
透光性素材で形成され、遊技媒体を受け入れ可能な受入部材（例えば、入球口部材３２００等）を備え、
前記受入部材は、
受け入れた遊技媒体を誘導する誘導通路（例えば、誘導通路３２２０等）と、
遊技媒体を受け入れる部分の下方に、前面側に突出し、左右両側に下方へ向かう斜面が形成された突起部（例えば、突起部３２３０等）を有し、
前記突起部は、受け入れなかった遊技媒体を左右いずれかに誘導可能であり、
前記誘導通路は、受け入れた遊技媒体が通過する様子を視認可能であることを特徴とする。
【１３４３】
このような構成によれば、受け入れた遊技媒体が誘導されるところを視認可能とすることで、遊技媒体が受け入れられたことを認識し易くすることが可能となる。さらに、遊技媒体を受け入れる部分の下部に左右に斜面を有する突起部を設けることにより、左右から

転動してきた遊技媒体が突起部に衝突し、遊技媒体を受け入れる部分から離れる方向に跳ね返されるので、受け入れられた遊技媒体が通過する様子を視認可能な誘導通路の前で遊技媒体が転動し、遊技媒体が通過する様子の視認性を低下させることを防止可能となる。よって、遊技媒体が受け入れられたことを把握し易くすることが可能となる。

【１３４４】

（４）本発明の好ましい実施の形態としては、

透光性素材で形成され、遊技媒体を受け入れ可能な部分（例えば、入球口３３０１等）を複数有する複数受入部材（例えば、複数入球口部材３３００等）を備え、

前記複数受入部材は、複数の遊技媒体を受け入れ可能な部分で、それぞれ受け入れた遊技媒体が合流して流通する合流路（例えば、合流路３３２０等）を有し、

前記検出手段（例えば、一般入賞口スイッチ１２３等）は、前記合流路を流通した遊技媒体を検知し、

複数の遊技媒体を受け入れ可能な部分で、それぞれ受け入れた遊技媒体に対して、同一の賞を付与することが可能であることを特徴とする。

【１３４５】

このような構成によれば、複数の遊技媒体を受け入れ可能な部分でそれぞれ受け入れた遊技媒体が合流する合流路を設け、この合流路を流通した遊技媒体を検知することで、複数の遊技媒体を受け入れ可能な部分に対して各々検知手段や誘導通路を設けた場合に比べ、部品点数を削減し、組み立て作業の工程数や製造コストを低減することが可能となる。また、透光性素材で形成したことで、合流路を流通する遊技媒体の様子が視認可能となり、すべての遊技媒体を受け入れ可能な部分において同一の賞が付与されていることを認識可能とすることができる。

【１３４６】

（５）本発明の好ましい実施の形態としては、

受け入れた遊技媒体を振り分ける振分け部材（例えば、振分け部材３４００等）を備え、

前記振分け部材は、

受け入れた遊技媒体を前側から後側に誘導する遊技媒体通路（例えば、入球球通路３４１０等）と、

前記遊技媒体通路の後ろ側に設けられ、遊技媒体が通過することで、遊技者にとって有利な状態となる特定領域（例えば、特定領域３４２１等）と、

前記遊技媒体通路の後ろ側に設けられ、前記特定領域とは異なる通常領域（例えば、通常領域３４２２等）と、

前記遊技媒体通路の後ろ側に設けられ、平面（例えば、平面３４３１ａ等）を有し、前記平面が回動して、前記特定領域を塞ぎ前記通常領域に前記平面が傾斜した状態と、前記通常領域を塞ぎ前記特定領域に前記平面が傾斜した状態と、に変位可能であり、前面側から視認可能な変位部（例えば、変位部３４３１等）と、

を有することを特徴とする。

【１３４７】

このような構成によれば、受け入れた遊技媒体を前側から後側に誘導する遊技媒体通路の後ろ側に設けられた平面が回動して、特定領域を塞ぎ通常領域に平面が傾斜した状態と、通常領域を塞ぎ特定領域に平面が傾斜した状態と、に変位可能である。これにより、遊技媒体通路から誘導された遊技媒体を、平面により、特定領域又は通常領域のいずれかに導くことが可能となる。

【１３４８】

（６）本発明の好ましい実施の形態としては、

遊技媒体を受け入れ可能な部分（例えば、入球口３５０１等）を開閉する扉（例えば、扉３５１０等）を有する可変開閉部材（例えば、可変入球口部材３５００等）を備え、

前記扉は、

一端側を回転軸として、閉じた状態から、前面側に回動し、開いた状態となり、

他端側に、閉じた状態で、前面側から遊技媒体を受け入れ可能な部分に貫通する切り

欠き（例えば、切り欠き３５１１等）が形成され、
　前記切り欠きの側縁に、下方へ向かう斜面（例えば、斜面３５１１ａ等）が形成されている
ことを特徴とする。
【１３４９】
このような構成によれば、遊技媒体を受け入れ可能な部分を開閉する扉の一部に切り欠きを形成することで、メンテナンス時に切り欠き部分に治具を挿入して扉を開放させることが可能となる。また、扉の切り欠きの側縁が下方へ向かう斜面を形成したことで、扉の切り欠きの側縁に遊技媒体が当たった際に遊技媒体を下方へ誘導することが可能となる。
【１３５０】
（７）本発明の好ましい実施の形態としては、
前記検知手段（例えば、検知手段３６０２等）を、所定位置に保持する保持手段（例えば、保持手段３６００等）を備え、
前記保持手段は、
　前記検知手段を保持する本体（例えば、本体３６１０等）と、
　前記本体に設けられ、前記検知手段から伸びるケーブル（例えば、ケーブル３６０２ａ等）を、本体近傍に保持するケーブル保持部（例えば、ケーブル保持部３６３０等）と、を有することを特徴とする。
【１３５１】
このような構成によれば、ケーブル保持部により、検知手段から伸びるケーブルをまとめておけるので、組立作業時に検知手段から伸びるケーブルが邪魔になることなく、また、他の部材にケーブルを引っ掛け断線させてしまう可能性を低減できるので、作業効率を向上することが可能となる。
【１３５２】
（８）本発明の好ましい実施の形態としては、
ベース部（例えば、ベース部３７１０等）と、
前記ベース部に所定方向に移動可能に取り付けられた第１可動部（例えば、第１可動部３７２０等）と、
前記第１可動部に回動可能に軸支された第２可動部（例えば、第２可動部３７３０等）と、を備え、
前記ベース部は、
　前記所定方向に延び、前記第１可動部の移動方向を規制する第１規制部（例えば、第１規制部３７１１等）と、
　前記所定方向と異なる方向に延び、前記第２可動部の移動方向を規制する第２規制部（例えば、第２規制部３７１２等）と、有し、
前記第２可動部は、前記第１可動部が前記所定方向への移動に伴い、回動の中心軸（例えば、軸部３７２３等）が前記第２規制部に沿って移動しながら、回動することを特徴とする。
【１３５３】
このような構成によれば、第１可動部を所定方向に移動させるだけで、モータ等の動力部材を用いずに、第２可動部を、回動の中心軸を移動させながら回動させるといった複雑な動作をさせることが可能となるので、部材数を抑えつつ、より高度な演出が可能となる。
【１３５４】
（９）本発明の好ましい実施の形態としては、
所定方向に延びる基軸（例えば、基軸３８１０等）と、
前記基軸に軸支され、前記基軸を中心に回動する可動部（例えば、可動部３８２０等）と、を備え、
前記基軸の外周には、前記所定方向に延び、前記基軸の周方向において、所定間隔で配列された複数のベース歯（例えば、ベース歯部３８１２等）が形成され、
前記可動部は、

前記所定方向と直交する方向に延び、外周に螺線形状の可動歯（例えば、可動歯３８２３ａ等）が形成された可動軸（例えば、可動軸３８２３等）と、
前記可動軸を、当該可動軸の軸芯を中心に回転させる駆動部（例えば、駆動部３８２２等）と、有し、
前記可動歯が、前記ベース歯と歯合し、前記可動軸が回転することで、前記基軸を中心に回動することを特徴とする。
【１３５５】
このような構成によれば、基軸を中心に回動する可動部に、当該可動部を回動させるための駆動部を設け、この駆動部により可動部の可動軸を回転させることで、可動部を基軸を中心に回動させる。このため、駆動部と可動部を回動するための回動軸を設け、この回動軸を回動させ可動部を回転させる場合に比べ、回転させる軸に対する可動部の重量による負荷を軽減できるので、より大きい可動部を回動させることが可能となる。
【１３５６】
（１０）本発明の好ましい実施の形態としては、
前記可動軸には、把持して、前記可動軸を回転させることが可能な把持部（例えば、把持部３８２５等）が設けられていることを特徴とする。
【１３５７】
このような構成によれば、初期位置から可動位置に回動する可動部は、動作を繰り返した場合、適正な初期位置に戻らなくなる場合がある。このような場合、把持部により可動軸を回転させることで、可動部を適正な位置に戻すことが可能となる。
【１３５８】
（１１）本発明の好ましい実施の形態としては、
所定方向に延びるベース軸（例えば、基軸３８１０等）と、
前記ベース軸に軸支され、前記ベース軸を中心に回動する可動部（例えば、可動部３８２０等）と、を備え、
前記ベース軸又は前記可動部のいずれか一方には、他方の外周近傍に、前記可動部の回動方向に配列された複数の位置検出手段（例えば、位置検出手段３８３１ａ，３８３１ｂ，３８３１ｃ等）を有し、
複数の位置検出手段は、前記ベース軸に対する前記可動部の位置を検出することを特徴とする。
【１３５９】
このような構成によれば、ベース軸又は可動部のいずれか一方に、可動部の回動方向に配列され、ベース軸の基準位置に対する可動部の位置を検出する複数の位置検出手段を設けた。これにより、ベース軸に対する可動部の複数の位置を、確実に検出できるので、複数の位置における可動部の状態を適切に管理することが可能となる。
【１３６０】
本発明によれば、改良された遊技装置を有する遊技機を提供できる。
【１３６１】
＜付記Ｂ＞
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技媒体が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技媒体が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【１３６２】
この種の遊技機においては、遊技領域に配置され、前面側に突出する入球口等の遊技装置を有する遊技機が提案されている（特開２０１７－１１３３２６号公報参照）。
【１３６３】
しかしながら、従来、遊技機は、市場において新機種が断続的に求められており、新機

種に取り付けられる遊技装置も改良が求められている。
【１３６４】
本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、改良された遊技装置を有する遊技機を提供することを目的とする。
【１３６５】
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１３６６】
（１）本発明に係る遊技機は、
遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、遊技パネル１００等）と、
遊技媒体を受入可能な状態から受入不可能な状態にする移動部材（例えば、移動部材４１３１等）と、
を備えることを特徴とする。
【１３６７】
このような構成によれば、遊技装置により、遊技媒体を受入可能な状態から受入不可能な状態に変化させることが可能となり、遊技媒体を誘導するルートを変化させることが可能となる。
したがって、改良された遊技装置を有する遊技機を提供できる。
【１３６８】
（２）本発明の好ましい実施の形態としては、
前記移動部材は、遊技媒体を受入可能な部分（例えば、特定領域４１２２等）の上に配置され、所定方向に移動することで、遊技媒体を受入可能な状態から受入不可能な状態にし、
前記移動部材は、前記所定方向の端部に形成された頂部（例えば、頂部４１３１ｂ等）と、前記頂部から幅が広がる傾斜部（例えば、傾斜部４１３１ｃ等）と、を有し、
前記傾斜部は、前記移動部材の上面から下面に向かって、縁から中央側に傾斜する傾斜面（例えば、傾斜面４１３１ｄ等）が形成されていることを特徴とする。
【１３６９】
このような構成によれば、所定方向に移動することで、遊技媒体を受入可能な状態から受入不可能な状態にする移動部材が、所定方向の端部に形成された頂部と、頂部から幅が広がる傾斜部と、を有し、傾斜部に、移動部材の上面から下面に向かって、縁から中央側に傾斜する傾斜面を形成した。これにより、移動部材の先が尖った構造となり、遊技媒体を誘導するルートへ誘導し易くなり、仮に、移動部材と遊技媒体が接触したとしても、遊技媒体が移動部材と他の部材との間に挟まってしまうことを回避できるので、玉詰まりを防止可能となる。
【１３７０】
（３）本発明の好ましい実施の形態としては、
発射装置（例えば、発射装置６等）から発射された遊技媒体が通過する発射通路（例えば、発射通路１１０ａ等）の出口近傍に設けられ、前記発射通路から遊技媒体が出ることを可能とするとともに、前記出口から前記発射通路に遊技媒体が入るのを妨げる戻り遊技媒体防止構造（例えば、戻り球防止構造４２００等）を備え、
前記戻り遊技媒体防止構造は、
前記発射通路の前記出口近傍に固定されている固定軸（例えば、固定軸４２１０等）と、
前記固定軸を中心に回動自在に設けられた回動部材（例えば、回動部材４２２０等）と、を有し、
前記回動部材は、
前記固定軸より上方おいて、初期位置では前記発射通路から出た遊技媒体の流路に配置される突部（例えば、突部４２２１等）と、
前記固定軸より下方に延びる第１錘部（例えば、第１錘部４２２２等）と、
前記突部の先端側に配置された第２錘部（例えば、第２錘部４２２３等）と、を有し、

前記第１錘部の重量は、前記突部及び前記第２錘部を合わせた重量より重いことを特徴とする。

【１３７１】

このような構成によれば、初期位置では、第１錘部の重さにより、突部が遊技媒体の流路に配置されている。そして、発射通路を通過してきた遊技媒体が突部に衝突すると、回動部材が回動し、遊技媒体は遊技領域に移動する。その後、突部は、第１錘部の重さにより初期位置に戻る。このとき、第１錘部と突部の重量差が大きいと、初期位置に戻る反動等により、初期位置で安定するまでに時間がかかる場合がある。本発明よれば、戻り遊技媒体防止構造において、固定軸を挟んで第１錘部の反対側である突部の先端側に第２錘部を設けたので、回動部材の回動後、発射通路に遊技媒体が入るのを妨げる突部を、第２錘部を設けない場合に比べ、より素早く初期位置に戻すことが可能となるので、より効果的に戻り遊技媒体を防止することが可能となる。

【１３７２】

（４）本発明の好ましい実施の形態としては、

可動する可動装飾部材（例えば、可動装飾部材４３００等）を備え、

前記可動装飾部材は、

所定位置（例えば、回動軸４３１２等）を中心に回動可能な第１役物（例えば、第１役物４３２０等）と、

前記所定位置を中心に回動可能な、前記第１役物の後側に配置された第２役物（例えば、第２役物４３３０等）と、

前記第１役物及び前記第２役物を回動させる駆動部（例えば、駆動部４３４０等）を有し、

前記駆動部は、

前記第１役物と係合し、駆動軸を中心に回動することで、前記第１役物を回動させるための第１係合部（例えば、第１係合部４３４２等）と、

前記第２役物と係合し、前記駆動軸を中心に回動することで、前記第２役物を回動させるための第２係合部（例えば、第２係合部４３４３等）と、を有することを特徴とする。

【１３７３】

このような構成によれば、駆動部において、駆動軸を中心に回動することで、第１係合部で第１役物を回動させ、第２係合部で第２役物を回動させる。これにより、駆動部１つで２つの役物の動きに変化をつけることが可能となり、駆動させるための部材が少ないことから組み立て工数と部品点数を削減でき、組み立て作業量や製造コストを抑えることが可能となる。

【１３７４】

（５）本発明の好ましい実施の形態としては、

前記第２係合部は、前記駆動軸を中心とする略円弧形状に形成された円弧部（例えば、円弧部４３４３ａ等）を有し、

前記第２役物は、前記円弧部の中間部分に当接している間は回動せず、前記第２係合部が前記駆動軸を中心に回動し、前記円弧部の端部に当接したところで、前記所定位置を中心に回動することを特徴とする。

【１３７５】

このような構成によれば、第１役物が駆動軸を中心に回動する一方で、第２役物は、円弧部の中間部分に当接している間は回動せず、第２係合部が駆動軸を中心に回動し、円弧部の端部に当接したところで、所定位置を中心に回動する。これにより、駆動部１つで、２つの役物を、それぞれ動作態様を異ならせることが可能となり、駆動させるための部材が少ないことから組み立て工数と部品点数を削減でき、組み立て作業量や製造コストを抑えることが可能となるとともに、演出態様を多様にすることが可能となる。

【１３７６】

（６）本発明の好ましい実施の形態としては、

表面が、光を反射可能な状態に仕上げられ、前記表面の一部に艶消し塗料が塗布された

ベース部材（例えば、ベース部材４４２０等）を有する塗装装飾部材（例えば、塗装装飾部材４４００等）を備えた遊技機であって、
前記ベース部材は、前記表面において、
前記艶消し塗料が配されていない無塗装部（例えば、無塗装部４４２１等）と、
前記艶消し塗料が配された塗装部（例えば、塗装部４４２２等）と、
前記塗装部より、前記艶消し塗料の塗膜が薄い半塗装部（例えば、半塗装部４４２３等）と、を有することを特徴とする。
【１３７７】
このような構成によれば、ベース部材の表面仕上げを生かし、艶消し塗料による塗膜の厚さによって、立体的な表現が可能となる。また、無塗装部には塗装をせず、半塗装部では塗装部に比べ、塗料を削減することが可能となる。よって、立体的な表現を可能としつつ、製造コストを抑えることが可能となる。
【１３７８】
（７）本発明の好ましい実施の形態としては、
遊技媒体が流通する経路が内部に形成された内部遊技媒体流路（例えば、内部球流路４５００等）を備える遊技機であって、
前記内部遊技媒体流路は、
ある前記経路（例えば、第１経路４５１０等）が、複数の前記経路（例えば、第２経路４５３０及び第３経路４５４０等）に枝分かれする枝分かれする交差部（例えば、交差部４５２０等）を有し、
前記交差部に、外部から内部の前記経路まで貫通する貫通孔（例えば、貫通孔４５２１等）が形成されていることを特徴とする。
【１３７９】
このような構成によれば、遊技媒体が流通する経路が内部に形成された内部遊技媒体流路において、経路が枝分かれする交差部では、遊技媒体の流れが滞り、遊技媒体詰まりする可能性が高い。
本発明によれば、このような交差部に、外部から内部の経路まで貫通する貫通孔を形成したので、この貫通孔から、例えば、棒状体等を挿入し、遊技媒体詰まりを解消することが可能となる。
【１３８０】
（８）本発明の好ましい実施の形態としては、
前記貫通孔は、複数の前記経路毎に形成されていることを特徴とする。
【１３８１】
このような構成によれば、交差部に、外部から内部の経路まで貫通する貫通孔を、経路毎に形成したので、枝分かれした経路のいずれの経路側で遊技媒体詰まりしても、この貫通孔から、例えば、棒状体等を挿入し、遊技媒体詰まりを解消することが可能となる。
【１３８２】
（９）本発明の好ましい実施の形態としては、
遊技媒体が流通する遊技媒体流通路（例えば、球流通路４６００等）を備える遊技機であって、
前記遊技媒体流通路は、底面（例えば、底面４６１０等）から立設し、前記遊技媒体流通路が延びる方向に延びる立設部（例えば、立設部４６３０等）が形成されており、
前記立設部は、遊技媒体の直径より狭い間隔で、一対で配列されていることを特徴とする。
【１３８３】
このような構成によれば、遊技媒体流通路の底面に、底面から立設し、遊技媒体流通路が延びる方向に延びる立設部を一対で配列したので、遊技媒体が一対の立設部により２点で支持されながら流通する。これにより、遊技媒体が安定して流通するので、遊技媒体の流れがスムーズになり、遊技媒体詰まり等の障害が発生する可能性を抑えることが可能となる。

【１３８４】
（１０）本発明の好ましい実施の形態としては、
基部に取付部材が取り付けられる取付構造（例えば、取付構造４７００等）を備える遊技機であって、
前記基部は、前記取付部材が挿入される挿入部（例えば、挿入部４７１１等）が形成されており、
前記取付部材は、前記挿入部に挿入された状態で、固定部材（例えば、固定部材４７２０等）により、前記基部に固定され、
前記固定部材は、
前記基部に着脱自在に固定される首部（例えば、首部４７２１等）と、
前記首部の先端に形成され、外径が前記首部より大きい寸法で形成された頭部（例えば、頭部４７２２等）と、を有し、
前記頭部の一部が、前記取付部材に当接することを特徴とする。
【１３８５】
このような構成によれば、基部の挿入部に、取付部材を挿入するだけで、基部に対する取付部材の位置が決まり、この状態で、基部に固定部材の首部を固定するだけで、固定部材の頭部の一部が取付部材に当接し、基部の挿入部から取付部材が脱落するのを防止できる。よって、遊技機の組み立て作業の効率化を図れるとともに、取付部材の脱落等による故障が発生するのを防止することが可能となる。
【１３８６】
（１１）本発明の好ましい実施の形態としては、
前記基部は、前記挿入部に、前記挿入部に挿入された状態の前記取付部材と係合する係合部（例えば、係合部４７１１ｂ等）が形成されていることを特徴とする。
【１３８７】
このような構成によれば、基部において、挿入部の近傍に挿入部に挿入された状態の取付部材と係合する係合部を設けたので、挿入部に取付部材に挿入した段階で、係合部と取付部材が係合する。このため、例えば、基部に、取付部材を取り付ける場合、挿入部に取付部材に挿入しただけで、固定部材で取付部材を固定する前に、取付部材が挿入部から落下してしまうのを防止できる。このため、作業効率がより向上する。また、更に固定部材で、取付部材を固定することで、複数の部材で、取付部材を基部に固定できるので、より耐久性が向上する。
【１３８８】
（１２）本発明の好ましい実施の形態としては、
遊技媒体を受入可能な部分（例えば、入球口４８０１等）を開閉する扉部材（例えば、扉部材４８１０等）と、を備える遊技機であって、
遊技媒体を受入可能な部分の内部に、光を発光する発光部材（例えば、発光部材４８２０等）が配置されており、
前記扉部材は、非透光であり、
遊技媒体を受入可能な部分は、閉じた状態では内部が視認できず、開いた状態となると、前記発光部材の発光が視認可能となることを特徴とする。
【１３８９】
このような構成によれば、遊技媒体を受入可能な部分の内部に、光を発光する発光部材を配置し、遊技媒体を受入可能な部分を開閉する扉部材を非透光とし、遊技媒体を受入可能な部分が、開いた状態となると、発光部材の発光が視認可能となる。これにより、遊技媒体を受入可能な部分の内部に入っていく遊技媒体を発光部材の光で照らすことが可能となり、遊技の興趣を向上することが可能となる。
【１３９０】
（１３）本発明の好ましい実施の形態としては、
遊技媒体が流通する経路において、遊技媒体を誘導する誘導部（例えば、誘導部４９００等）を備え、

前記誘導部は、第１面（例えば、第１面４９１０等）と、下り傾斜して前記第１面に対し鋭角となる角度で配置された第２面（例えば、第２面４９２０等）と、を有し、
前記第２面は、下り傾斜した方向と直交する方向にも傾斜していることを特徴とする
【１３９１】
このような構成によれば、遊技媒体が流通する経路に設けられた誘導部は、第１面と、下り傾斜して第１面に対し鋭角となる角度で配置された第２面とを有し、第２面は、下り傾斜した方向と直交する方向にも傾斜している。これにより、誘導部に遊技媒体が落下すると、遊技媒体は第１面と第２面とに接することとなり、遊技媒体のブレを抑え、遊技媒体を、スムーズに、下り傾斜した方向と直交する方向に誘導することが可能となり、遊技媒体詰まりを防止することが可能となる。
【１３９２】
本発明によれば、改良された遊技装置を有する遊技機を提供できる。
【１３９３】
＜付記Ｃ＞
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技媒体が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技媒体が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【１３９４】
この種の遊技機においては、装飾部材が可動する遊技装置を有する遊技機が提案されている（特開２０１９－８８８４４参照）。
【１３９５】
しかしながら、従来、遊技機は、市場において新機種が断続的に求められており、新機種に取り付けられる遊技装置も改良が求められている。
【１３９６】
本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、改良された遊技装置を有する遊技機を提供することを目的とする。
【１３９７】
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１３９８】
（１）本発明に係る遊技機は、
駆動手段により可動可能な可動部材（例えば、可動部材５１２０等）と、
前記可動部材を可動可能に支持する支持部材（例えば、支持部材５１１０等）と、を備える遊技機であって、
前記可動部材は、可動する前の状態と可動した後の状態のいずれかにおいて、前記支持部材と少なくとも一部が重なることを特徴とする。
【１３９９】
このような構成によれば、可動部材と、可動部材を可動可能に支持する支持部材とを、可動する前の状態と可動した後の状態のいずれかにおいて、少なくとも一部が重なるようにすることで、設置スペースを小さくすることが可能となり、設計の自由度が向上する。
【１４００】
（２）本発明の好ましい実施の形態としては、
前記支持部材は、前記可動部材の移動により、前記可動部材と重なる部分に、ケーブル（例えば、ケーブル５１２１等）を配置可能な欠き込み（例えば、欠き込み５１１３等）が形成されていることを特徴とする。
【１４０１】
このような構成によれば、可動部材を可動可能に支持する支持部材に、可動部材と重なる部分に、ケーブルを配置可能な欠き込みを形成した。これにより、可動部材からケーブ

ルが延びていても、このケーブルにより、可動部材の可動範囲が制限されることがない。よって、ケーブルに制限されることなく、可動部材の可動範囲を設定することができるので、設計の自由度が向上する。

【１４０２】

（３）本発明の好ましい実施の形態としては、

発光する発光部材（例えば、発光部材５２１２等）と、透光可能な透光可能装飾部材（例えば、透光可能装飾部材５２２０等）と、を備える遊技機であって、

前記透光可能装飾部材は、

透光性であり、装飾が付された第１部材（例えば、第１部材５２２１等）と、

非透光性であり、前記発光部材と前記第１部材との間に配置され、孔（例えば、孔５２２２ｂ等）が形成された第２部材（例えば、第２部材５２２２等）と、を有し、

前記第１部材と前記第２部材とが所定距離離れて配置されることを特徴とする。

【１４０３】

このような構成によれば、前面側から、透光性であり、装飾が付され第１部材、孔が形成された第２部材、発光部材の順に配置し、第２部材の背後に発光部材を配置することで、発光部材からの光を、第２部材の孔を通して第１部材に照射することが可能となる。第１部材と第２部材とは所定距離離れているので、第１部材において、第２部材の孔をとした発光部材からの光の輪郭がぼやけ、前面側から見ると、第１部材において、柔らかい光による演出が可能となる。

【１４０４】

（４）本発明の好ましい実施の形態としては、

前記第１部材は、前記第２部材が配置された方向と反対方向に膨出する形状であり、

前記第２部材は、前記第１部材が配置された方向と反対方向に膨出する形状であることを特徴とする。

【１４０５】

このような構成によれば、第１部材を第２部材が配置された方向と反対方向に膨出させ、第２部材は、前記第１部材が配置された方向と反対方向に膨出させることで、より第１部材と第２部材との距離を取ることができるので、より柔らかい光による演出が可能となる。

【１４０６】

（５）本発明の好ましい実施の形態としては、

面発光が可能な面発光装飾部材（例えば、第５演出部材５３００等）を備え、

前記面発光装飾部材は、

透光性であり、側面（例えば、側面５３２１等）を有する第１板部材（例えば、第１板部材５３２０等）と、

前記第１板部材の側面に向けて光を照射する照射部材（例えば、照射部材５３３０等）と、

透光性であり、前記第１板部材と前記照射部材との間に配置された第２板部材（例えば、第２板部材５３４０等）と、を備え、

前記第２板部材は、前記照射部材に面する第１面（例えば、第１面５３４１等）と、前記第１面の反対側であり、前記第１板部材の側面に面する第２面（例えば、第２面５３４２等）と、を有し、

前記第２面は、前記第１板部材の側面側に膨出する円弧形状に形成されていることを特徴とする。

【１４０７】

このような構成によれば、第１板部材の側面に向けて光りを照射することで、第１板部材を正面から見たときに、第１板部材自体が発光しているような演出が可能となる。そして、第１板部材と、照射部材との間に、第２板部材を設けて、この第２板部材において、第１板部材の側面に面する第２面を、第１板部材の側面側に膨出する円弧形状に形成することで、照射部材からの光を、円弧の放射方向に向けて拡散して、第１板部材の側面に照

射することが可能となる。これにより、第１板部材自体が発光しているような演出において、照射部材が存在する位置と、照射部材が存在しない位置とで生ずる発光ムラを軽減することが可能となる。

【１４０８】

（６）本発明の好ましい実施の形態としては、

可動体が移動する装飾部材（例えば、装飾部材５４００等）を備え、

前記装飾部材は、

互いに重なる第１可動体（例えば、第１可動体５４２０等）及び第２可動体（例えば、第２可動体５４３０等）と、

前記第１可動体又は前記第２可動体を駆動する駆動手段（例えば、駆動手段５４４０等）と、を有し、

前記第１可動体及び前記第２可動体は、互いに係合する係合手段（例えば、第１可動体係合部５４２３及び第２可動体係合部５４３２等）を有し、

前記係合手段は、前記第１可動体が、前記第２可動体に対して相対的に移動可能な移動範囲を規制し、

前記第１可動体及び前記第２可動体が重なった状態から、前記駆動手段の駆動により、前記第１可動体のみが前記移動範囲を移動した後、前記第１可動体及び前記第２可動体が共に移動することを特徴とする。

【１４０９】

このような構成によれば、２つの可動体を移動させる場合に、２つの可動体の相対的な移動を規制する係合手段を設けることで、片方のみ移動させた後に、両者ともに移動させることが可能となる。また、移動前の状態に戻る際も同様に逆の動作が可能である。これにより、駆動手段（例えば、モータ等）１つで、２つの可動体の動きに変化をつけることが可能であり、駆動させるための部材が少ないことから組み立て工数と部品点数を削減でき、組み立て作業量や製造コストを抑えることが可能となる。

【１４１０】

（７）本発明の好ましい実施の形態としては、

可動体が移動する可動体装飾部材（例えば、可動体装飾部材５５００等）を備え、

前記可動体装飾部材は、

回転する第１可動部材（例えば、第１可動部材５５２０等）と、

互いに反対方向に移動する第２可動部材（例えば、第２可動部材５５３０等）及び第３可動部材（例えば、等）と、

前記第１可動部材、前記第２可動部材又は前記第３可動部材を駆動する駆動部材（例えば、第３可動部材５５４０等）と、を有し、

前記駆動部材の駆動により、前記第１可動部材が回転し、これに連動して、前記第２可動部材及び前記第３可動部材が互いに反対方向に移動することを特徴とする。

【１４１１】

このような構成によれば、駆動部材の駆動により、第１可動部材を回転させ、これに連動して、第２可動部材及び第３可動部材を互いに反対方向に移動させることができる。これにより、駆動部材（例えば、モータ等）１つで可動体装飾部材の動きに変化をつけることが可能であり、駆動させるための部材が少ないことから組み立て工数と部品点数を削減でき、組み立て作業量や製造コストを抑えることが可能となる。

【１４１２】

（８）本発明の好ましい実施の形態としては、

発光する発光手段が配置された基板（例えば、基板５６２０等）と、

前記基板と重ねて配置され、透光性である第１装飾部材（例えば、第１装飾部材５６３０等）と、

前記発光手段と並列して配置され、透光性である第２装飾部材（例えば、第２装飾部材５６４０等）と、を備え、

前記発光手段は、

前記第１装飾部材の後面に光を照射する第１発光手段（例えば、第１発光手段５６２１等）と、
第２装飾部材の側面に光を照射する第２発光手段（例えば、第２発光手段５６２２等）と、
を含むことを特徴とする。
【１４１３】
このような構成によれば、基板に配置された第１発光手段により、基板と重ねて配置された第１装飾部材の後面に光を照射し、同じ基板に配置された第２発光手段により、発光手段と並列して配置された第２装飾部材の側面に光を照射することが可能となる。これにより、複数の発光手段が配置された１つの基板で、互いに発光態様が異なる装飾部材による演出が可能となる。
【１４１４】
（９）本発明の好ましい実施の形態としては、
前記基板には、
一方の面に、前記第１発光手段が配置され、
他方の面に、前記第２発光手段が配置されていることを特徴とする。
【１４１５】
このような構成によれば、基板の一方の面に第１発光手段を配置し、他方の面に第２発光手段を配置したので、第１発光手段の光が第２装飾部材を照射してしまったり、第２発光手段の光が第１装飾部材を照射してしまったりすることで、意図しない発光態様になってしまい、演出効果が低下するのを防止できる。
【１４１６】
（１０）本発明の好ましい実施の形態としては、
発光する発光部（例えば、発光部５７１２等）が複数配置された基板（例えば、基板５７１３等）と、
前記基板と重ねて配置され、透光性である装飾部材（例えば、装飾部材５７２０等）と、を備え、
前記装飾部材は、着色された着色部分（例えば、着色部分５７２１等）と、着色されていない無色部分（例えば、無色部分５７２２等）と、を有し、
前記着色部分及び前記無色部分は、それぞれ異なる前記発光部と重なるように配置されていることを特徴とする。
【１４１７】
このような構成によれば、装飾部材の着色部分と無色部分とが、それぞれ異なる発光部と重なるように配置した。これにより、１つの装飾部材において、着色部分では、着色した色が発光するような演出が可能になるとともに、無色部分では発光部による光の輝度が着色部分より高くなるので、着色部分との対比で、無色部分が際立って光る演出が可能となる。よって、演出効果が向上する。
【１４１８】
（１１）本発明の好ましい実施の形態としては、
前記装飾部材は、前記着色部分の後面に、前記発光部と係合する係合部（例えば、係合部５７２１ａ等）が形成されていることを特徴とする。
【１４１９】
このような構成によれば、着色部分の後面に、発光部と係合する係合部を形成した。これにより、基板と装飾部材を組み立てるときに、着色部分の係合部に、基板の発光部を合わせるだけで、着色部分及び無色部分の適切な位置に、発光部を配して組み立てることが可能となる。よって、着色した色が発光するような演出と、部分的に際立って光る演出が可能となる複雑な演出が可能な装飾部材の組立時に、位置決めが容易になり、組み立て時の作業効率が向上する。
【１４２０】
（１２）本発明の好ましい実施の形態としては、

遊技媒体が流下し、遊技媒体を受入可能な部分（例えば、入球口５８０１等）が設けられた遊技領域（例えば、遊技領域１０５等）と、
前記遊技領域に突出する突出装飾部材（例えば、突出装飾部材５８００等）と、を備え、
前記突出装飾部材は、遊技媒体を受入可能な部分近傍において、前記遊技領域に突出し、磁気を検知する検知手段（例えば、検知手段５８０２等）を保持する保持部（例えば、保持部５８１０等）を有することを特徴とする。

【１４２１】

このような構成によれば、遊技媒体が流下する遊技領域において、遊技媒体を受入可能な部分近傍に、磁気を検知する検知手段を、突出装飾部材の一部であるかのように配置することが可能となる。これにより、遊技媒体を受入可能な部分近傍における磁石を用いた不正行為を検知することが可能となるとともに、検知手段を突出装飾部材の一部であるかのように配置することで、遊技領域に検知手段が存在する不自然さを緩和することが可能となる。

【１４２２】

本発明によれば、改良された遊技装置を有する遊技機を提供できる。

【符号の説明】

【１４２３】

６　発射装置
１００　遊技パネル
１０５　遊技領域
１１０ａ　発射通路
１２３　一般入賞口スイッチ
１１２７　通過ゲートスイッチ
３１００　センサ保持部材
３１１１　突出部
３１２１　入球口
３１４０　締結具
３１５１　締結部
３１５２　挿通部
３２００　入球口部材
３２０１　入球口
３２２０　誘導通路
３２３０　突起部
３３００　複数入球口部材
３３０１　入球口
３３２０　合流路
３４００　振分け部材
３４０１　入球口
３４１０　入球球通路
３４２１　特定領域
３４２２　通常領域
３４３１　変位部
３４３１ａ　平面
３５００　可変入球口部材
３５０１　入球口
３５１０　扉
３５１１　切り欠き
３５１１ａ　斜面
３６００　保持手段
３６０２　検知手段

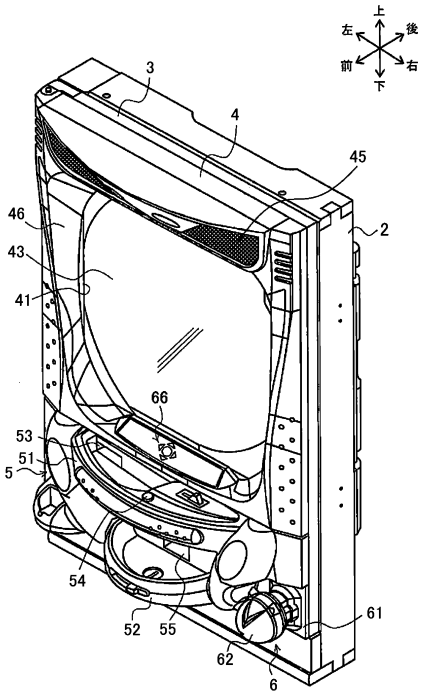
３６０２ａ　ケーブル
３６１０　本体
３６３０　ケーブル保持部
３７１０　ベース部
３７１１　第１規制部
３７１２　第２規制部
３７２０　第１可動部
３７２３　軸部
３７３０　第２可動部
３８１０　基軸
３８１２　ベース歯部
３８２０　可動部
３８２２　駆動部
３８２３　可動軸
３８２３ａ　可動歯
３８２５　把持部
３８３１ａ　位置検出手段
３８３１ｂ　位置検出手段
３８３１ｃ　位置検出手段
４１２２　特定領域
４１３１　移動部材
４１３１ｂ　頂部
４１３１ｃ　傾斜部
４１３１ｄ　傾斜面
４２００　球防止構造
４２１０　固定軸
４２２０　回動部材
４２２１　突部
４２２２　第１錘部
４２２３　第２錘部
４３００　可動装飾部材
４３１２　回動軸
４３２０　第１役物
４３３０　第２役物
４３４０　駆動部
４３４２　第１係合部
４３４３　第２係合部
４３４３ａ　円弧部
４４００　塗装装飾部材
４４２０　ベース部材
４４２１　無塗装部
４４２２　塗装部
４４２３　半塗装部
４５１０　第１経路
４５２０　交差部
４５２１　貫通孔
４５３０　第２経路
４５４０　第３経路
４６００　球流通路
４６１０　底面

４６３０　立設部
４７００　取付構造
４７１１　挿入部
４７１１ｂ　係合部
４７２０　固定部材
４７２１　首部
４７２２　頭部
４８０１　入球口
４８１０　扉部材
４８２０　発光部材
４９００　誘導部
４９１０　第１面
４９２０　第２面
５１１０　支持部材
５１１３　欠き込み
５１２０　可動部材
５１２１　ケーブル
５２１２　発光部材
５２２０　透光可能装飾部材
５２２１　第１部材
５２２２　第２部材
５２２２ｂ　孔
５３００　第５演出部材
５３２０　第１板部材
５３２１　側面
５３３０　照射部材
５３４０　第２板部材
５３４１　第１面
５３４２　第２面
５４００　装飾部材
５４２０　第１可動体
５４２３　第１可動体係合部
５４３０　第２可動体
５４３２　第２可動体係合部
５４４０　駆動手段
５５００　可動体装飾部材
５５２０　第１可動部材
５５３０　第２可動部材
５５４０　第３可動部材
５６２０　基板
５６２１　第１発光手段
５６２２　第２発光手段
５６３０　第１装飾部材
５６４０　第２装飾部材
５７１２　発光部
５７１３　基板
５７２０　装飾部材
５７２１　着色部分
５７２１ａ　係合部
５７２２　無色部分

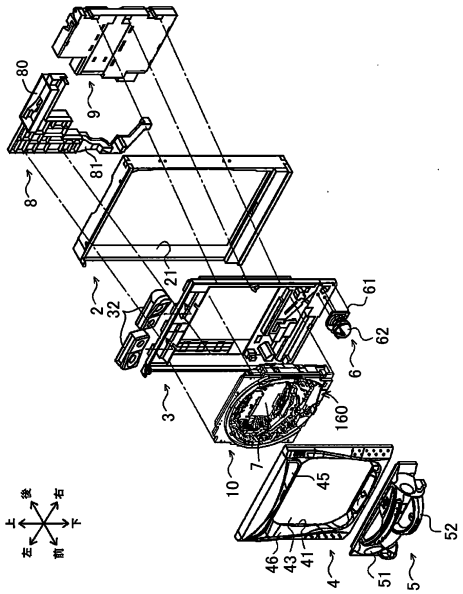
５８００　突出装飾部材
５８０１　入球口
５８０２　検知手段
５８１０　保持部

【図面】

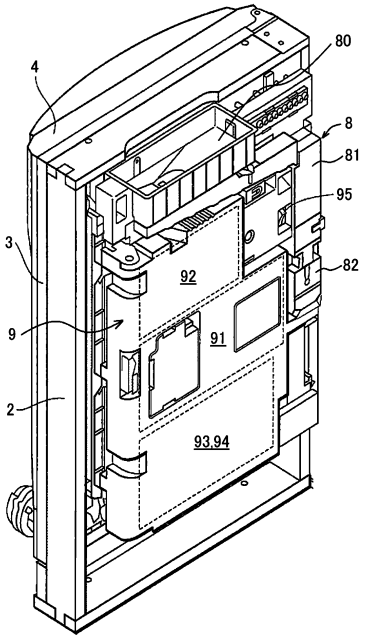
【図１】



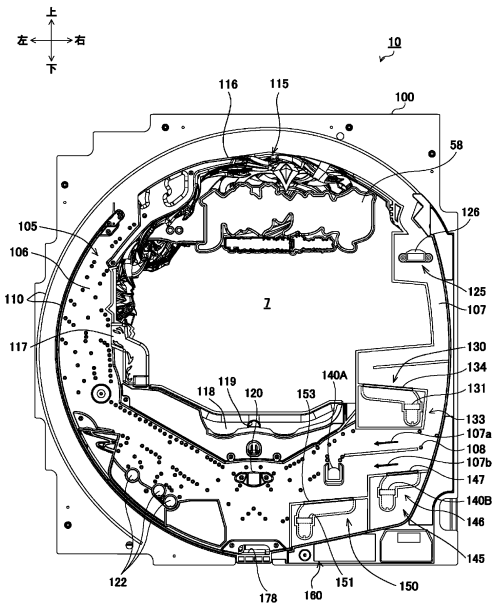
【図２】



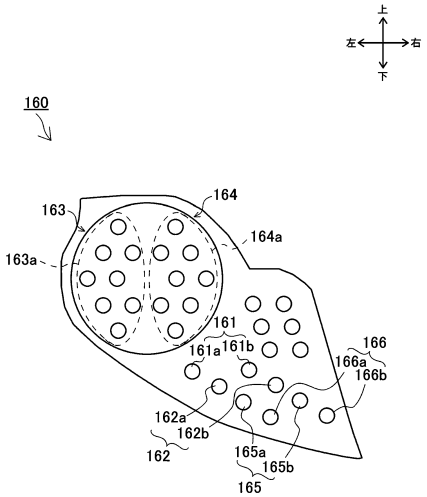
【図３】


4
80
8
81
95
3
92
82
9
91
2
93,94

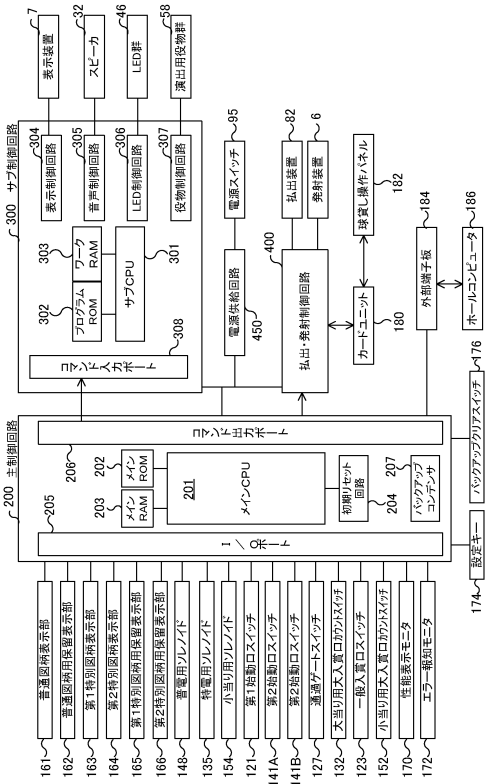
【図４】


上
左
右
下
10
116
115
100
58
126
105
106
110
125
107
117
7
130
134
131
119
118
120
153
140A
133
107a
108
107b
147
140B
146
145
122
178
160
151
150

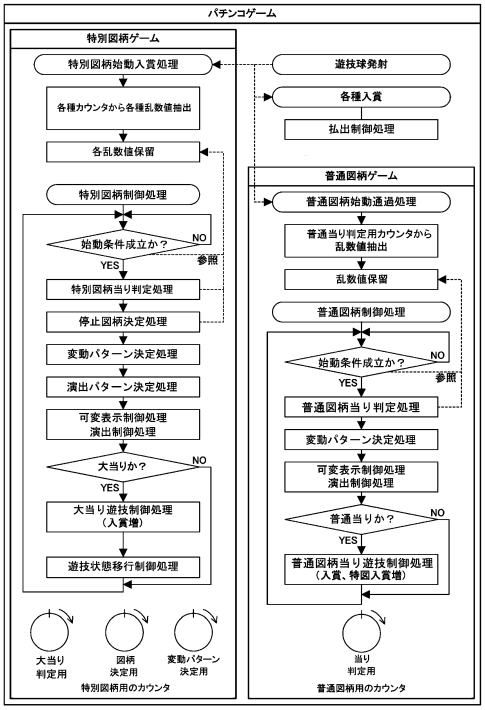
【図５】


上
左
右
下
160
163
164
164a
163a
161
161a
161b
166
166a
166b
162a
162b
162
165a
165b
165

【図６】


7 表示装置
32 スピーカ
46 LED群
58 演出用役物群
300 サブ制御回路
304 表示制御回路
305 音声制御回路
306 LED制御回路
307 役物制御回路
303 ワークRAM
302 プログラムROM
サブCPU
301
308 ポート
95 電源スイッチ
82 払出装置
6 発射装置
162 球貸し操作パネル
400
450 電源供給回路
払出・発射制御回路
180 カードユニット
184 外部端子板
186 ホールコンピュータ
176 バックアップ用リアスイッチ
174 設定キー
200 主制御回路
206
202 メインROM
203 メインRAM
205
201 メインCPU
初期リセット回路
204
207 バックアップコンデンサ
ポート
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
普電用ソレノイド 148
特電用ソレノイド 135
小当り用ソレノイド 154
第1始動口スイッチ 121
第2始動口スイッチ 141A
第2始動口スイッチ 141B
通過ゲートスイッチ 127
大当り用大入賞口カウントスイッチ 132
一般入賞口スイッチ 123
小当り用大入賞口カウントスイッチ 152
性能表示モニタ 170
エラー報知モニタ 172

【図７】



【図８】

設定値毎の大当り確率（概算）を示すテーブル

特別図柄の種類	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	オフ	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
	オン	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
第2特別図柄	オフ	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
	オン	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72

【図９】

特別図柄の当り判定テーブル（設定1の場合）

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅205（0-204）	1/319	大当り判定値データ
		幅65331（205-65535）	318/319	ハズレ判定値データ
	1	幅851（0-850）	1/77	大当り判定値データ
		幅64686（851-65535）	76/77	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅205（0-204）	1/319	大当り判定値データ
		幅21845（205-22049）	1/3	小当り判定値データ
		幅43486（22050-65535）	1/1.51	ハズレ判定値データ
	1	幅851（0-850）	1/77	大当り判定値データ
		幅21845（851-22695）	1/3	小当り判定値データ
		幅42841（22696-65535）	1/1.53	ハズレ判定値データ

【図１０】

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	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0、1	2/100	z0	zA1
		2～9	8/100	z1	
		10～59	50/100	z2	zA2
		60～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	-	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～29	30/100	z4	zA4
		30～59	30/100	z5	zA5
		60～99	40/100	z6	
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	-	zA7

【図１１】

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	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	10	1	10000	0	—
z1	10	1	10000	1	10000
z2	4	1	10000	1	10000
z3	4	0	—	1	50
z4	10	1	10000	0	—
z5	10	1	10000	1	10000
z6	10	0	—	1	50

【図１２】

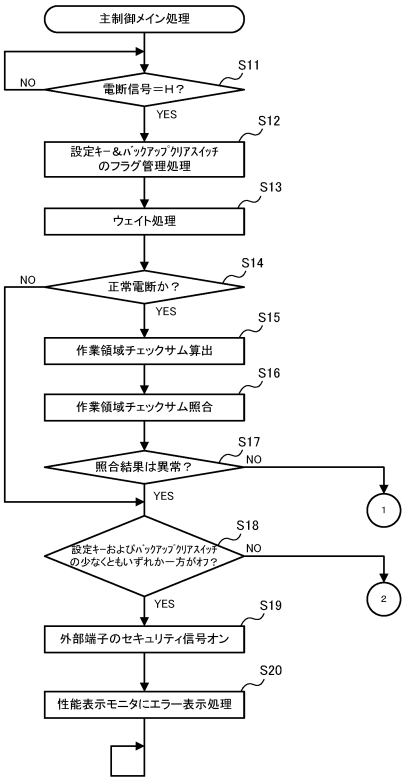
(A)低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間(ms)	演出内容
第1特別図柄	大当り	－	0～1	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチA
			2～49	02H	83H02H	95000	スーパーリーチA
			50～99	03H	83H03H	65000	スーパーリーチB
	ハズレ	0～25	0～57	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチA
			58～89	02H	83H02H	95000	スーパーリーチA
			90～99	03H	83H03H	65000	スーパーリーチB
		26～249	0～51	04H	83H04H	13000	通常変動A
			52～99	05H	83H05H	10000	通常変動B
第2特別図柄	大当り	－	0～1	01H	83H06H	600000	長変動A
			2～49	02H	83H07H	590000	長変動B
			50～99	03H	83H08H	580000	長変動C
	小当り／ハズレ	－	0～33	06H	83H06H	600000	長変動A
			34～66	07H	83H07H	590000	長変動B
			67～99	08H	83H08H	580000	長変動C

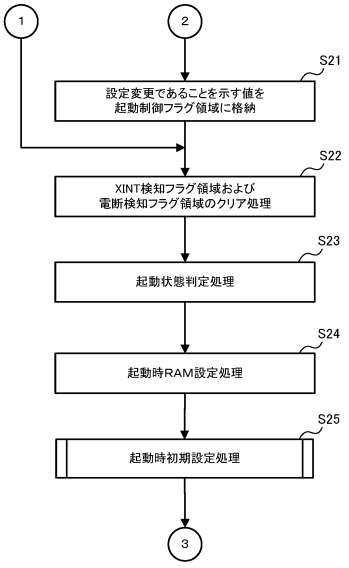
(B)高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数範囲(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間(ms)	演出内容
第1特別図柄	大当り	－	0～1	01H	84H01H	20000	ノーマルリーチa
			2～49	02H	84H02H	90000	スーパーリーチa
			50～99	03H	84H03H	60000	スーパーリーチb
	ハズレ	0～19	0～57	01H	84H01H	20000	ノーマルリーチa
			58～89	02H	84H02H	90000	スーパーリーチa
			90～99	03H	84H03H	60000	スーパーリーチb
		20～249	0～51	04H	84H04H	8000	短縮変動A
			52～99	05H	84H05H	4000	短縮変動B
第2特別図柄	大当り	－	0～1	01H	84H01H	20000	ノーマルリーチa
			2～49	02H	84H02H	90000	スーパーリーチa
			50～99	03H	84H03H	60000	スーパーリーチb
	小当り／ハズレ	0～10	0～57	01H	84H01H	20000	ノーマルリーチa
			58～89	02H	84H02H	90000	スーパーリーチa
			90～99	03H	84H03H	60000	スーパーリーチb
		11～249	0～99	06H	84H06H	1000	超速変動

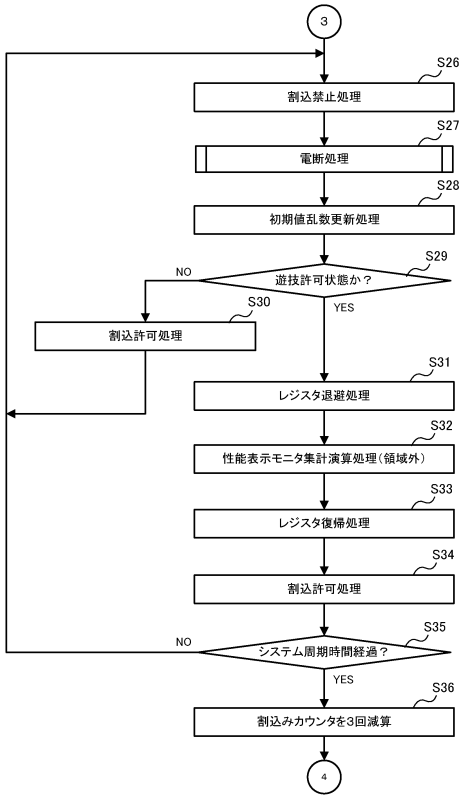
【図１３】



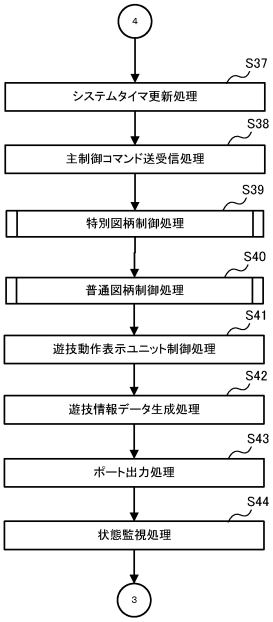
【図１４】



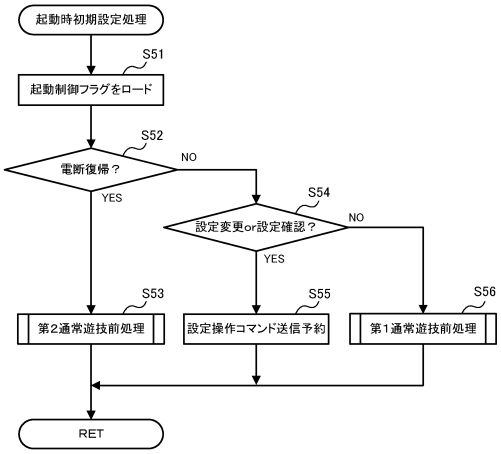
【図１５】



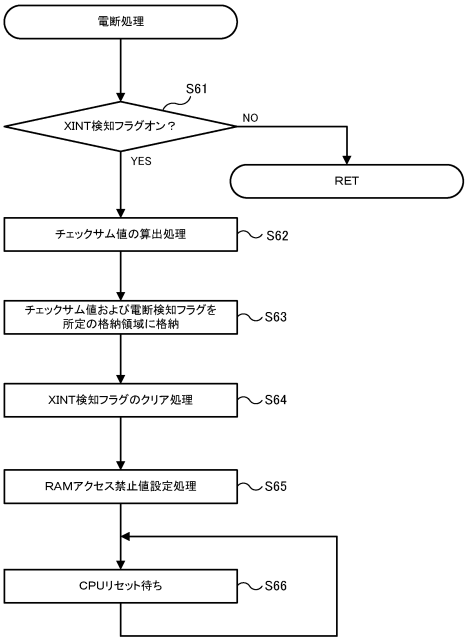
【図１６】



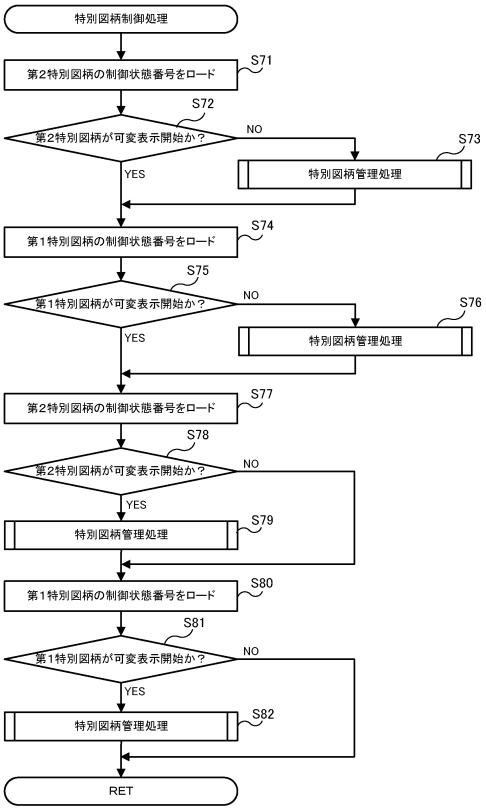
【図１７】



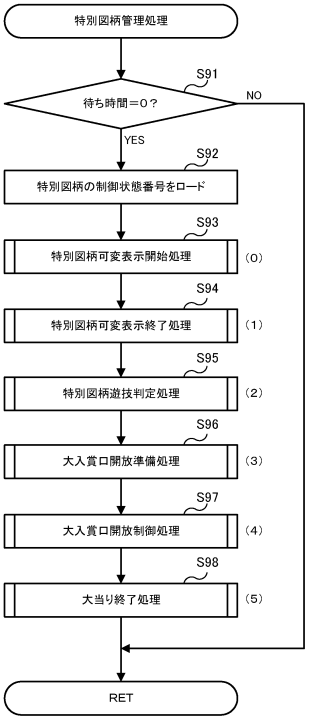
【図１８】



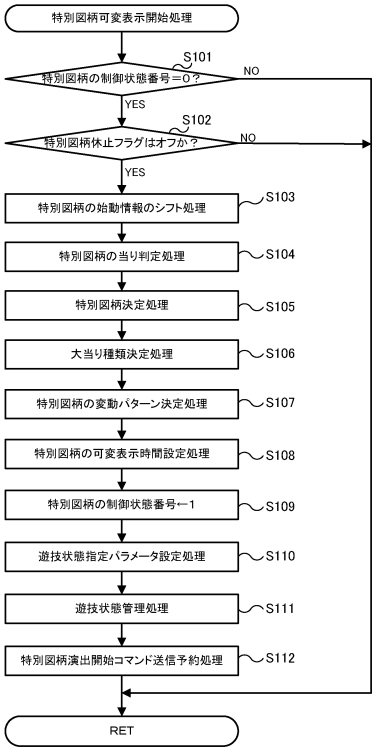
【図１９】



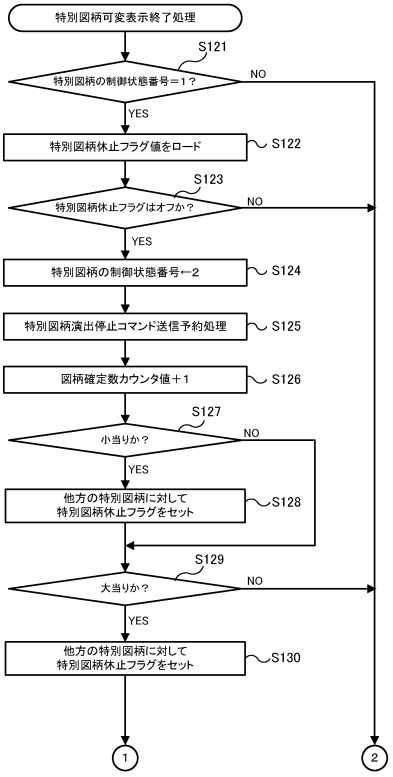
【図２０】



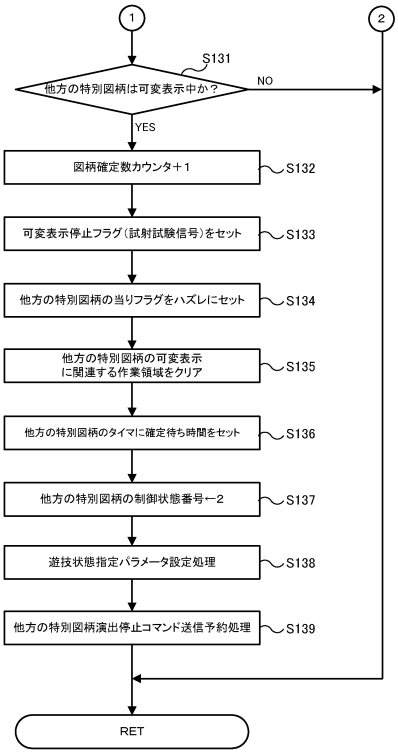
【図２１】



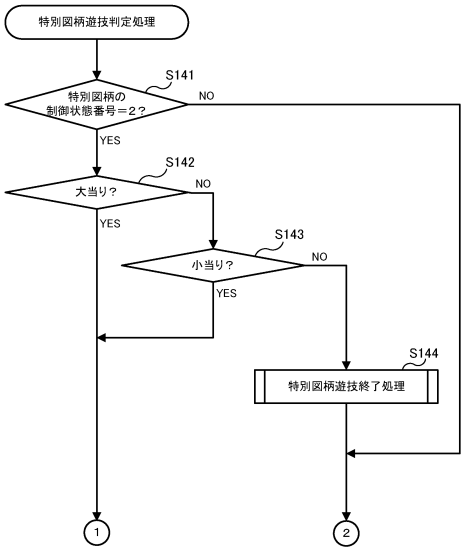
【図２２】



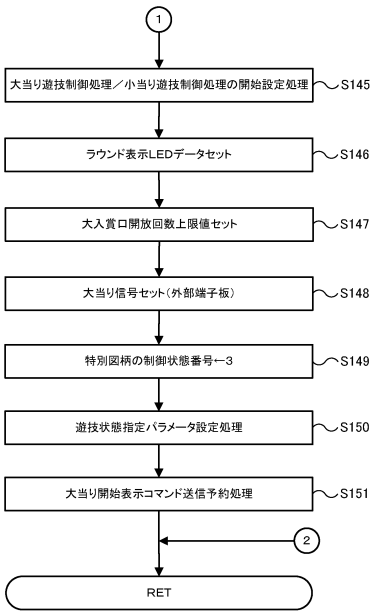
【図２３】



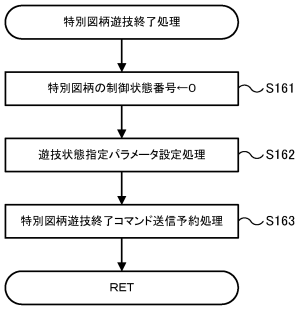
【図２４】



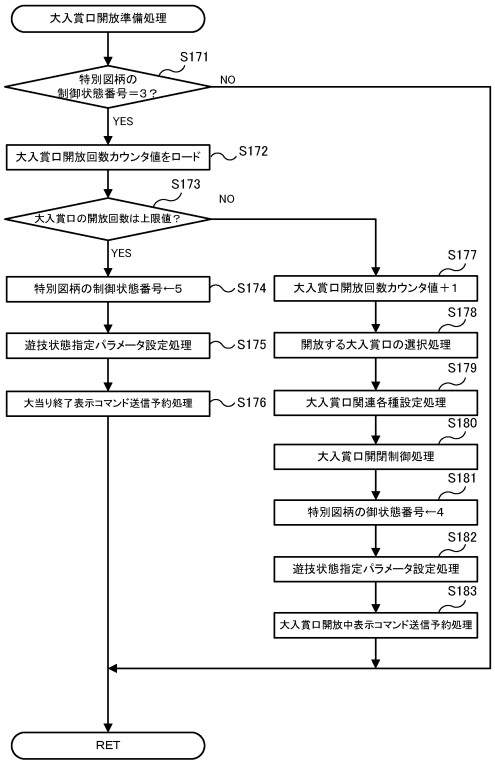
【図２５】



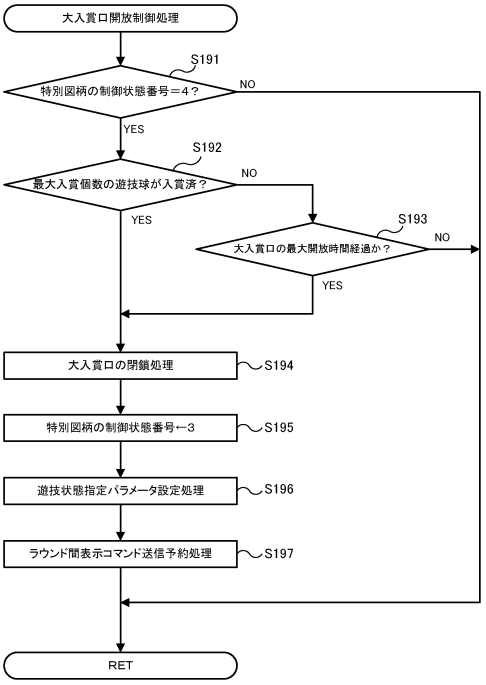
【図２６】



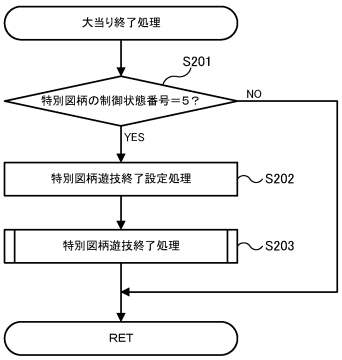
【図２７】



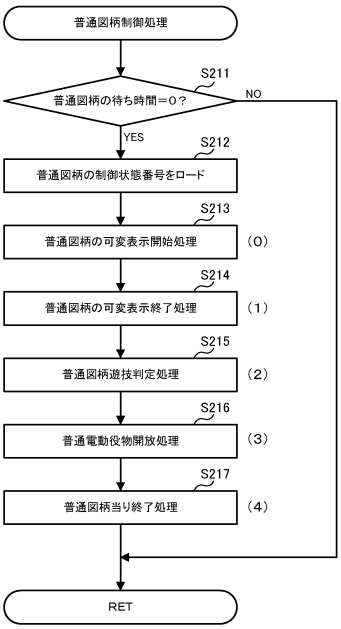
【図２８】



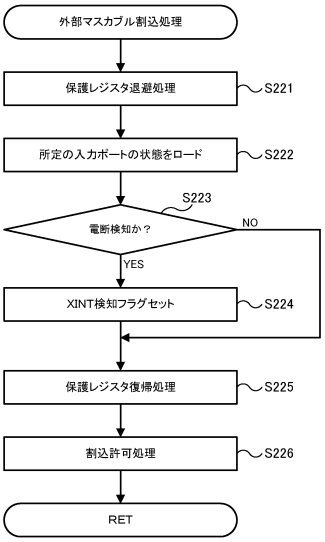
【図２９】



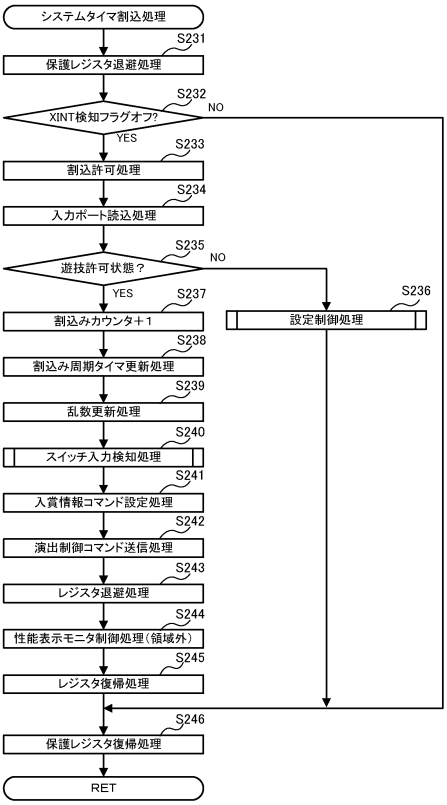
【図３０】



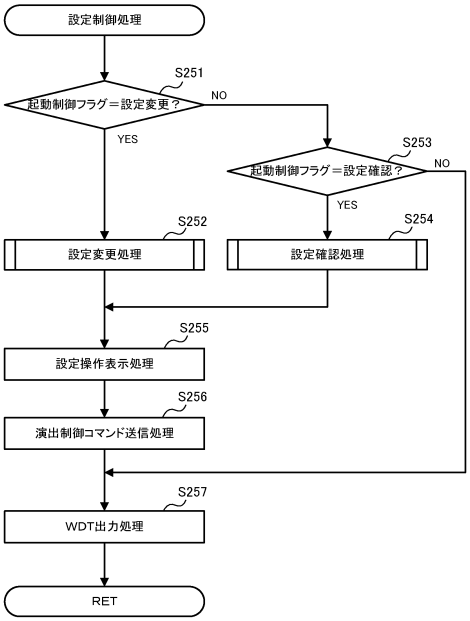
【図３１】



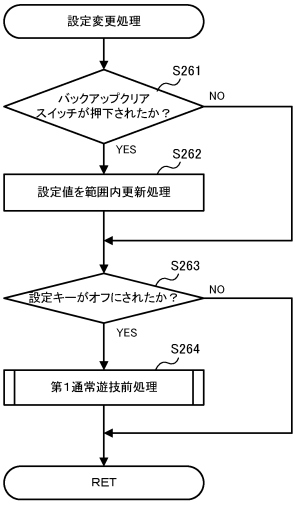
【図３２】



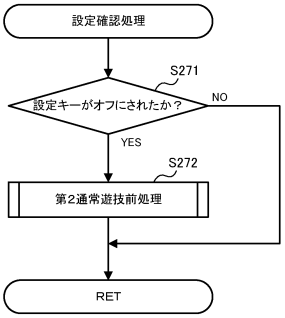
【図３３】



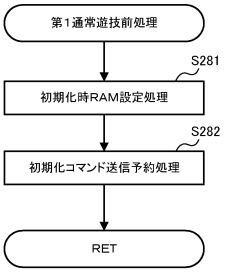
【図３４】



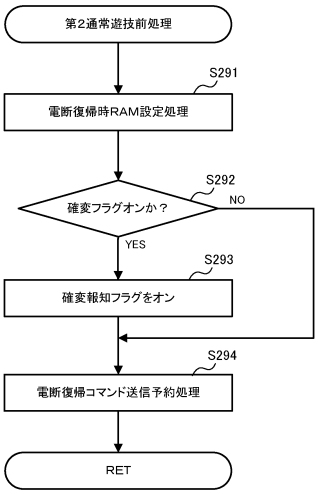
【図３５】



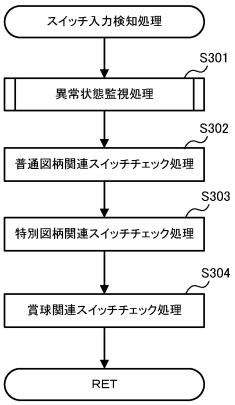
【図３６】



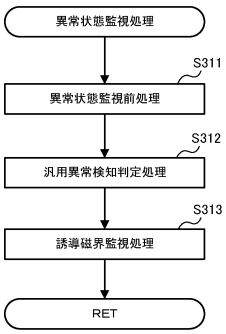
【図３７】



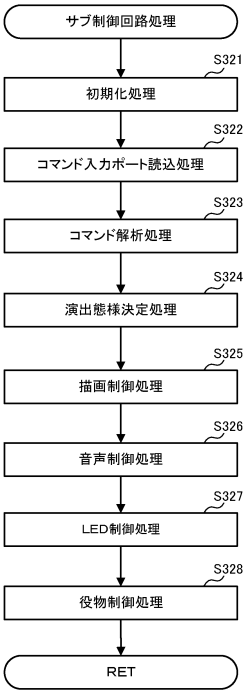
【図３８】



【図３９】



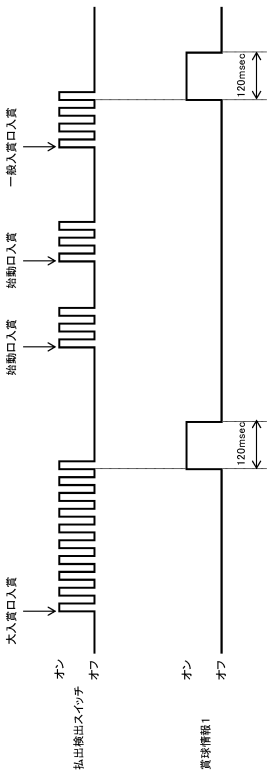
【図４０】



【図４１】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当り中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当り中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力（小当りラッシュ中）
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当り中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

【図４２】



【図４３】

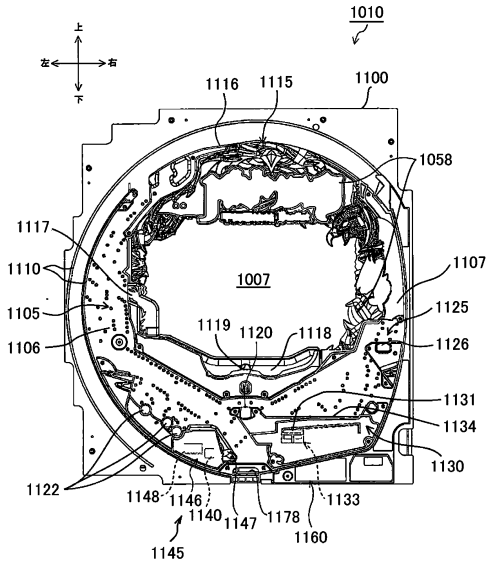
エラー名称	主制御回路での発生契機	主制御回路での解除契機	セキュリティ信号の出力時間（秒）	備考
大当り用大入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の大当り用大入賞口開放前に1個の入賞検出時 ②1回の大当り用大入賞口開放開始から次回の大当り用大入賞口開放開始までの間に、大当り用大入賞口に「検定カット+6個」のカウント・スイッチ検出時 ③①、②の発端条件成、カウント・スイッチ検出後	即時解除	12	①～③の発端とは無関係に、異常球検知時間経過後、かつ、入賞有効時間経過後の入賞は無効
小当り用大入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の小当り用大入賞口開放前に1個の入賞検出時 ②1回の小当り用大入賞口開放開始から次回の小当り用大入賞口開放開始までの間に、小当り用大入賞口に「検定カット+6個」のカウント・スイッチ検出時 ③①、②の発端条件成、カウント・スイッチ検出後	即時解除	12	①～③の発端とは無関係に、異常球検知時間経過後、かつ、入賞有効時間経過後の入賞は無効
普通電動役物異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の普通電動役物作動前に1個の入賞検出時 ②1回の普通電動役物作動開始から次回の普通電動役物作動開始までの間に、第2始動口に「検定カット+8個」の第2始動口スイッチ検出時 ③①、②の発端条件成、第2始動口スイッチ検知後	即時解除	12	①～③の発端とは無関係に、異常球検知時間経過後、かつ、入賞有効時間経過後の入賞は無効
断線エラー	・センサ異常検知信号が100ms間オン	・センサ異常検知信号が100ms間オフ	12	
磁気センサエラー	・磁気センサ（信号又は磁気センサ2信号）が600ms間オン	・磁気センサ（信号又は磁気センサ2信号）が600ms間オフ	12	
電波センサエラー	①枠電波センサが20ms間オン ②電波センサエラー発生中に盤面上の各種スイッチ（例えば、始動口、一般入賞口、通過ゲート、入賞口カウント、アウト球カウント等）のオン状態検知	・枠電波センサが100ms間オフ	12	エラー中の入賞口・ゲート・大入賞口内SW(球検知)ハードルループ外部情報「扉・枠開放」出力
扉・枠開放エラー	・扉・枠開放信号が600ms間オン	・扉・枠開放信号が600ms間オフ	—	
バックアップ不良	・電源投入時に正常にバックアップされていない又はチェックサムが異常であり、かつ、設定変更状態へ移行する起動方法を行なわなかった場合	電源をオフにし、設定キーSW及びハンドクリアスイッチがオンにした状態で電源を投入する	—	遊技停止状態 終了するまでは遊技不能・終了後は初期化工程へ移行する
設定変更中	・電源投入時に設定キーSW及びハンドクリアSW及びオンの場合 ・電源投入時の設定キーSW及びハンドクリアSWの状態にかかわらず、前回の電源断時に設定変更中、かつ、RAMが初期化不正状態にされていた場合	設定キーSWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能・終了後は電源復旧チェックへ移行する
設定確認中	・電源投入時に設定キーSWがオンかつ、ハンドクリアSWがオンの場合（ただし、ハンドクリア不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	設定キーSWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能・終了後は電源復旧チェックへ移行する
初期化エラー	・電源投入時に設定キーSWをオフ、かつ、ハンドクリアSWがオンの場合（ただし、バックアップ正常又は前回の電源遮断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
電断復帰エラー	・電源投入時に設定キーSW及びハンドクリアSWがオンの場合（ただし、バックアップ正常又は前回の電源遮断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
下皿満タン	・主制御から払出制御コマンドの下皿満タン状態がオンの状態が5000ms間継続したとき	・払出制御コマンドの下皿満タン状態がオフの状態が600ms間継続したとき	—	
払出異常	・主制御が実際に払出制御コマンドのCR通信異常、球経路状態異常、払出関連センサ状態異常、モーター異常のいずれかのビットオンの状態、又は払出制御から受信したコマンドが異常な状態が6600ms間継続したとき（複合も含む）	左記の異常検知ビットのすべてがオフの状態が600ms間継続したとき	—	

【図４４】

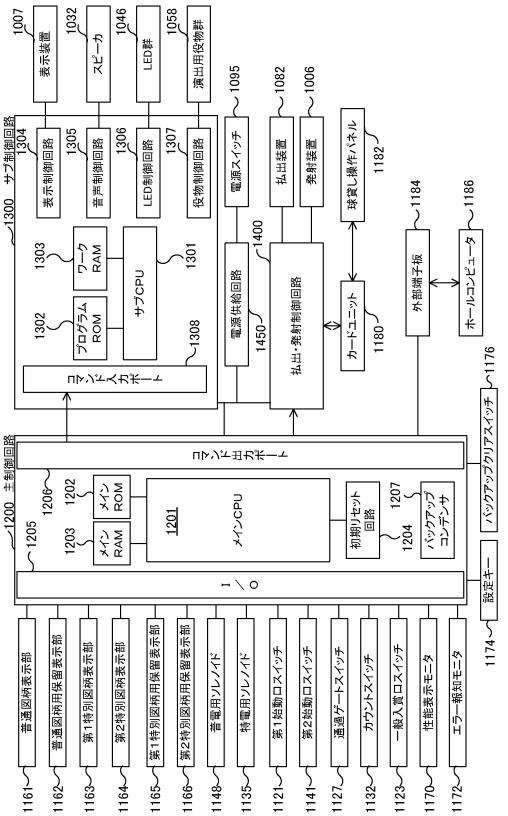
	CN 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	賞球情報1	扉・枠開放	外部情報2	外部情報3	外部情報4	外部情報5	外部情報6	外部情報7	外部情報8	外部情報9	外部情報10	セキュリティ
通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）	−	−	−	×	×	×	×	×	×	×	×	−
低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	−	−	−	○	×	×	×	○	×	×	×	−
高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	−	−	−	○	×	×	×	○	×	×	×	−
高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	−	−	−	○	×	×	×	○	×	×	×	−
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行される場合）	−	−	−	○	○	×	×	×	×	○	×	−
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行されない場合）	−	−	−	○	×	×	×	×	×	×	×	−
小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）	−	−	−	×	×	×	×	×	×	×	×	−
小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）	−	−	−	○	×	×	×	×	○	×	×	−
小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）	−	−	−	○	×	○	×	○	×	○	×	−
小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）	−	−	−	○	×	○	×	○	×	×	×	−

○：出力する
×：出力しない
−：不定

【図４５】



【図４６】



【図４７】

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205(0-204)	1/319	大当り判定値データ
		幅65331(205-65535)	318/319	ハズレ判定値データ
	1	幅851(0-850)	1/77	大当り判定値データ
		幅64686(851-65535)	76/77	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅205(0-204)	1/319	大当り判定値データ
		幅65331(205-65535)	318/319	ハズレ判定値データ
	1	幅851(0-850)	1/77	大当り判定値データ
		幅64686(851-65535)	76/77	ハズレ判定値データ

【図４８】

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	当り時選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～9	10/100	z0	zA1
		10～59	50/100	z1	zA2
		60～99	40/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～59	60/100	z3	zA4
		60～99	40/100	z4	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA5

【図４９】

大当り種類決定テーブル

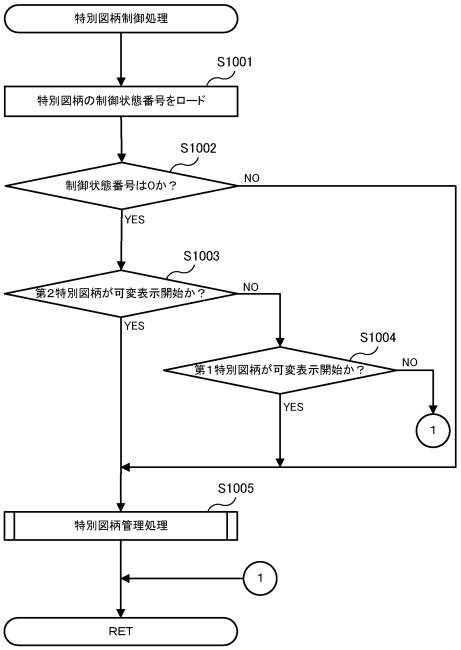
当り時選択図柄コマンド	ラウンド数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	10	1	10000	1	10000
z1	4	1	10000	1	10000
z2	4	0	－	1	50
z3	10	1	10000	1	10000
z4	10	0	－	1	50

【図５０】

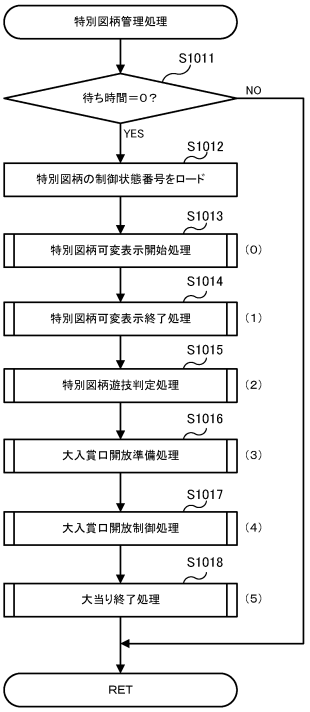
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	変動時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	－	－	0～1	01H	83H01H	25000	リーチ演出A
				2～49	02H	83H02H	35000	リーチ演出B
				50～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
	ハズレ	1	0～10	0～57	01H	83H01H	25000	リーチ演出A
				58～89	02H	83H02H	35000	リーチ演出B
				90～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
			11～249	0～51	04H	83H04H	5000	短縮演出A
				52～99	05H	83H05H	3000	短縮演出B
		0	0～10	0～57	01H	83H01H	25000	リーチ演出A
				58～89	02H	83H02H	35000	リーチ演出B
				90～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
			11～249	0～51	06H	83H06H	10000	通常演出A
				52～99	07H	83H07H	8500	通常演出B
第2特別図柄	大当り	－	－	0～1	01H	84H01H	25000	特定リーチ演出A
				2～49	02H	84H02H	35000	特定リーチ演出B
				50～99	03H	84H03H	45000	特定リーチ演出C
	ハズレ	1	0～10	0～57	01H	84H01H	25000	特定リーチ演出A
				58～89	02H	84H02H	35000	特定リーチ演出B
				90～99	03H	84H03H	45000	特定リーチ演出C
			11～249	0～51	04H	84H04H	5000	特定短縮演出A
				52～99	05H	84H05H	3000	特定短縮演出B
		0	0～10	0～57	01H	84H01H	25000	特定リーチ演出A
				58～89	02H	84H02H	35000	特定リーチ演出B
				90～99	03H	84H03H	45000	特定リーチ演出C
			11～249	0～51	06H	84H06H	10000	特定演出A
				52～99	07H	84H07H	8500	特定演出B

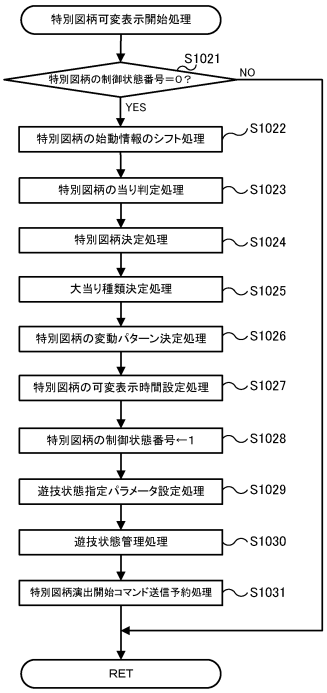
【図５１】



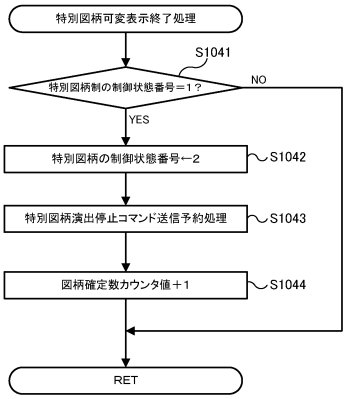
【図５２】



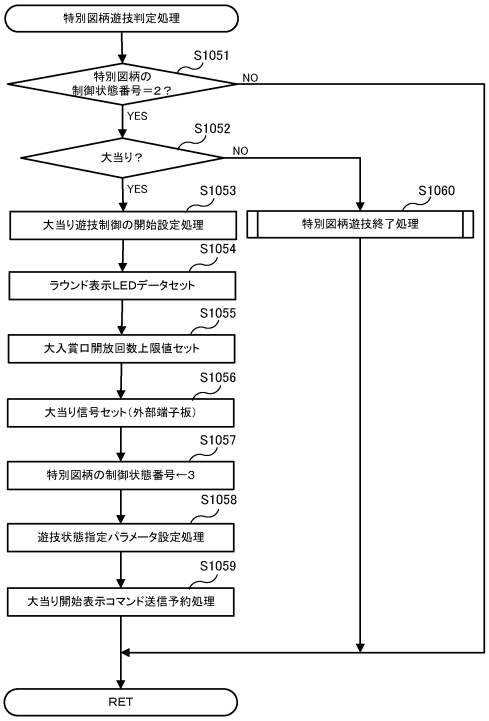
【図５３】



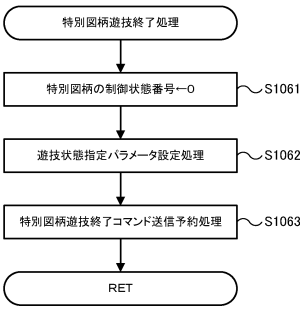
【図５４】



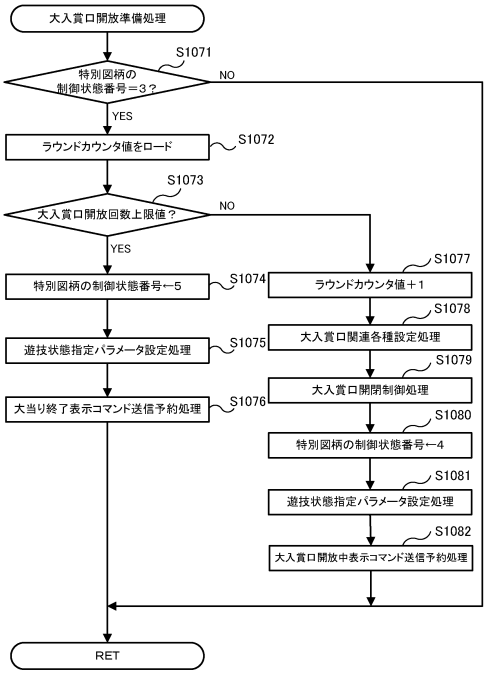
【図５５】



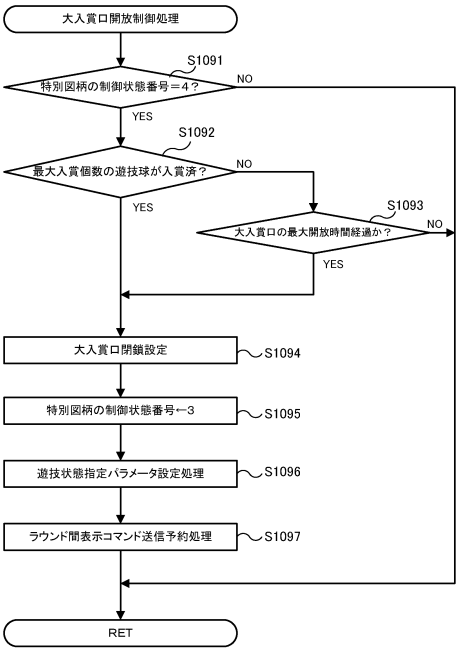
【図５６】



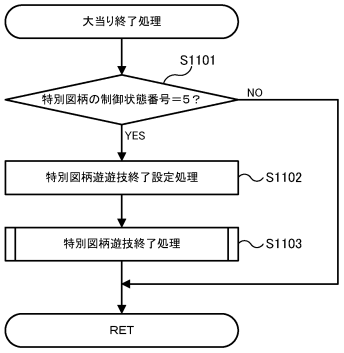
【図５７】



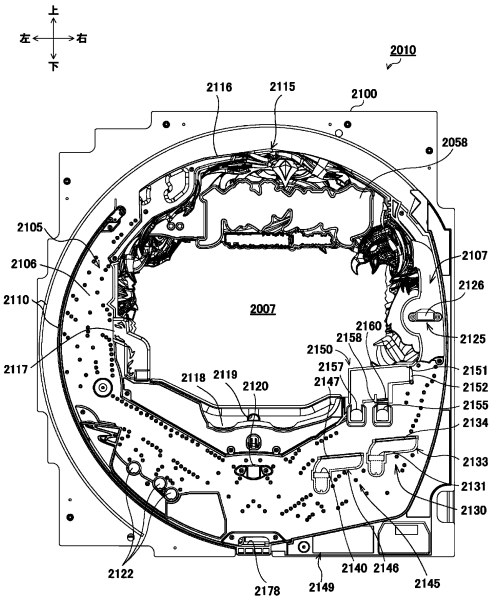
【図５８】



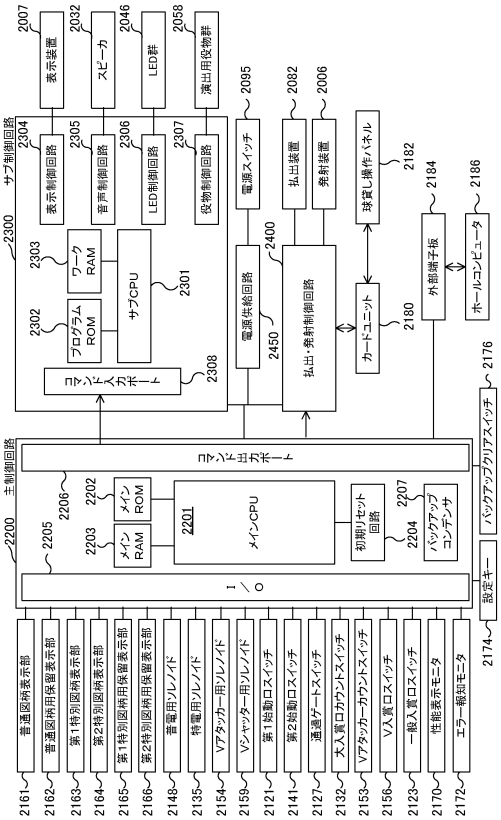
【図５９】



【図６０】



【図６１】



【図６２】

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235(0-234)	1/279	大当り判定値データ
	幅65301(235-65535)	319/320	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅235(0-234)	1/279	大当り判定値データ
	幅65301(235-65535)	319/320	役物開放当り判定値データ

【図６３】

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	当り時選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～3	4/100	z0	zA1
		4～60	56/100	z1	
		61～99	40/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA2
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100/100	z3	zA3
	役物開放当り判定値データ	0～95	96/100	z4	zA4
		96, 97	2/100	z5	zA5
		98, 99	2/100	z6	zA6

【図６４】

大当り種類決定テーブル

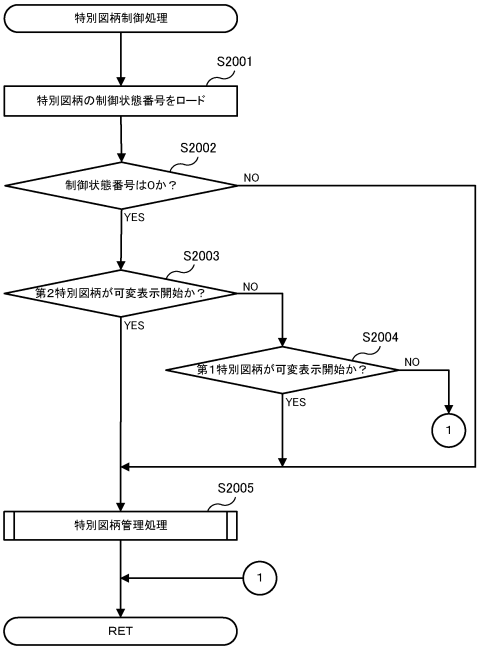
当り時選択図柄コマンド	ラウンド数	時短フラグ	時短回数	備考
z0	15	1	4	－
z1	4	1	4	－
z2	4	0	0	－
z3	15	1	4	－
z4	15	1	4	大当り遊技状態に制御された場合に限る
z5	15	1	7	
z6	15	1	1	

【図６５】

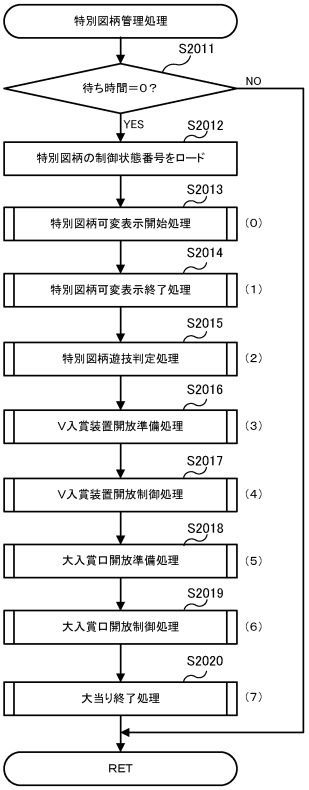
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	変動時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	－	－	0～1	01H	83H01H	25000	リーチ演出A
				2～49	02H	83H02H	35000	リーチ演出B
				50～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
	ハズレ	1	0～10	0～57	01H	83H01H	25000	リーチ演出A
				58～89	02H	83H02H	35000	リーチ演出B
				90～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
			11～249	0～51	04H	83H04H	5000	短縮演出A
				52～99	05H	83H05H	3000	短縮演出B
		0	0～10	0～57	01H	83H01H	25000	リーチ演出A
				58～89	02H	83H02H	35000	リーチ演出B
				90～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
			11～249	0～51	06H	83H06H	10000	通常演出A
				52～99	07H	83H07H	8500	通常演出B
第2特別図柄	大当り	－	－	0～1	01H	84H01H	25000	特定リーチ演出A
				2～49	02H	84H02H	35000	特定リーチ演出B
				50～99	03H	84H03H	45000	特定リーチ演出C
	役物開放当り	1	0～10	0～57	01H	84H01H	1000	特定リーチ演出A
				58～89	02H	84H02H	1000	特定リーチ演出B
				90～99	03H	84H03H	2000	特定リーチ演出C
			11～249	0～51	04H	84H04H	3000	特定短縮演出A
				52～99	05H	84H05H	2000	特定短縮演出B
		0	－	－	06H	84H06H	600000	長変動演出

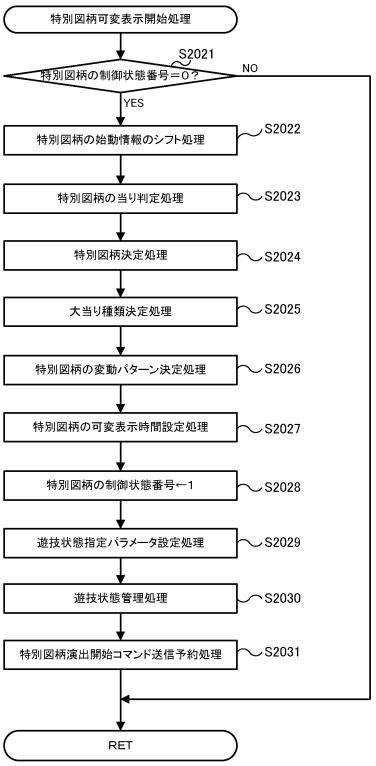
【図６６】



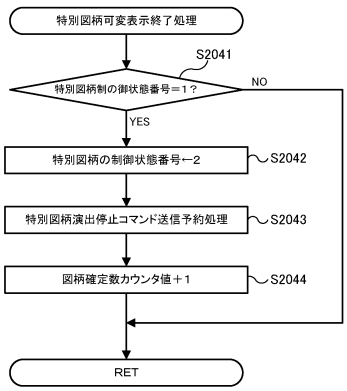
【図６７】



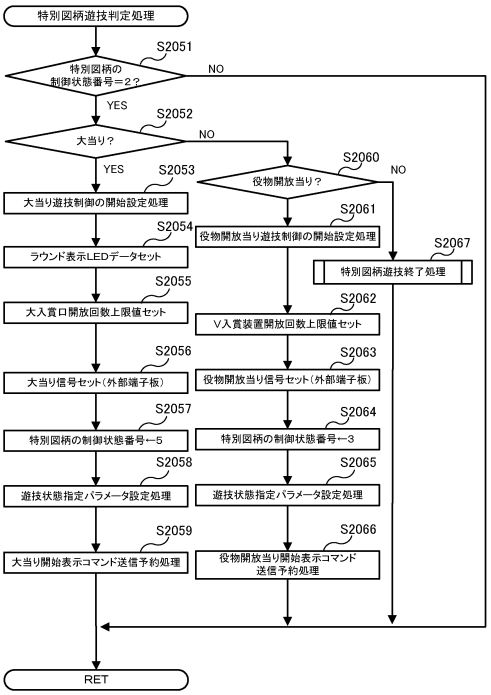
【図６８】



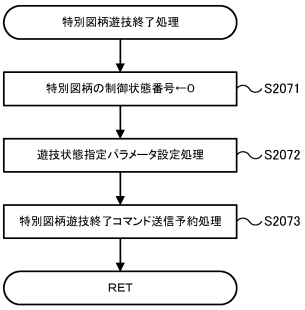
【図６９】



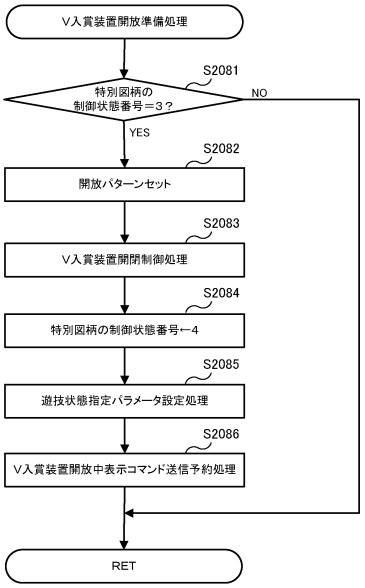
【図７０】



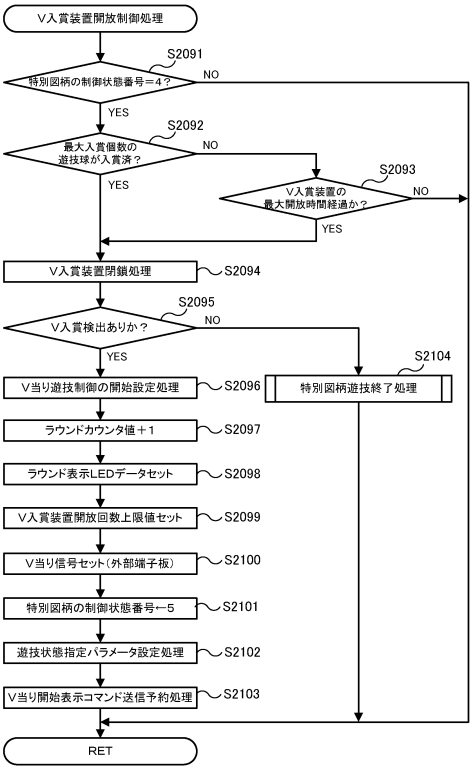
【図７１】



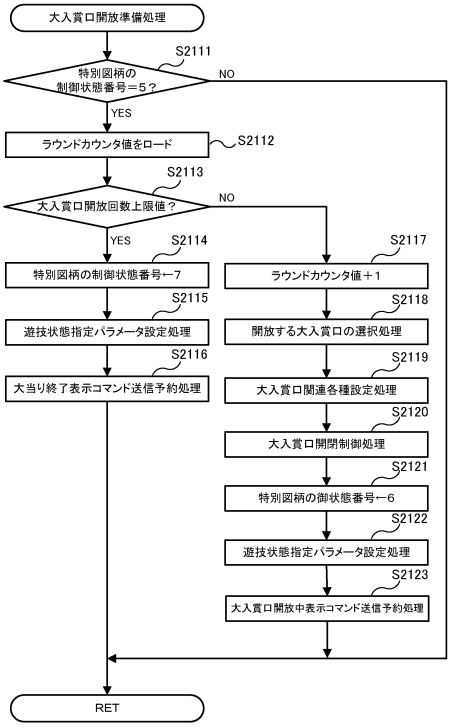
【図７２】



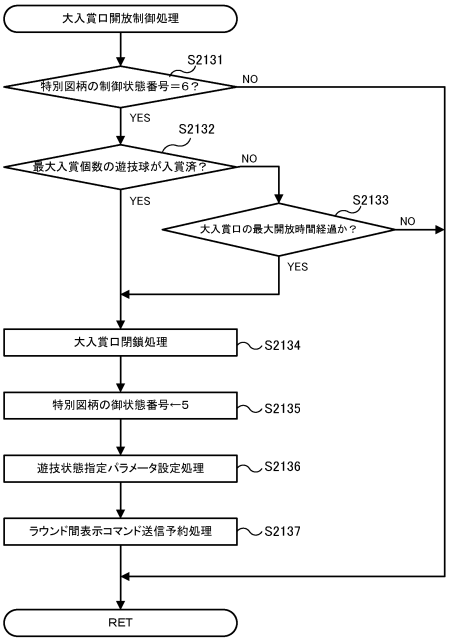
【図７３】



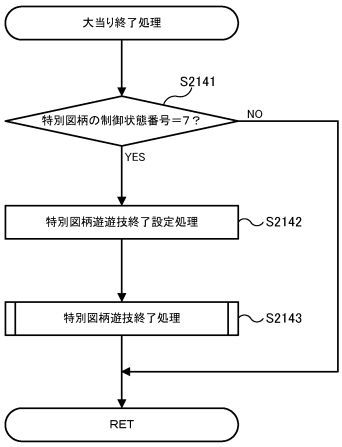
【図７４】



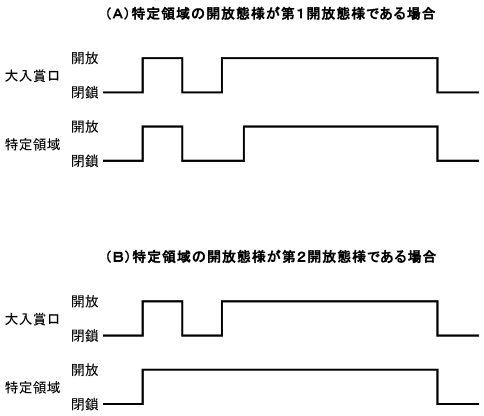
【図７５】



【図７６】



【図７７】



【図７８】

特別図柄判定テーブル

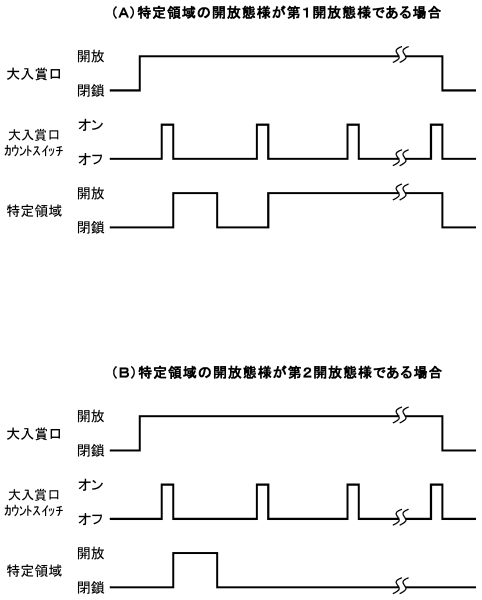
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	当り時選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～39	40/100	z0	zA1
		40～49	10/100	z1	zA2
		50～99	50/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～14	15/100	z3	zA4
		15～64	50/100	z4	
		65～99	35/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA5

【図７９】

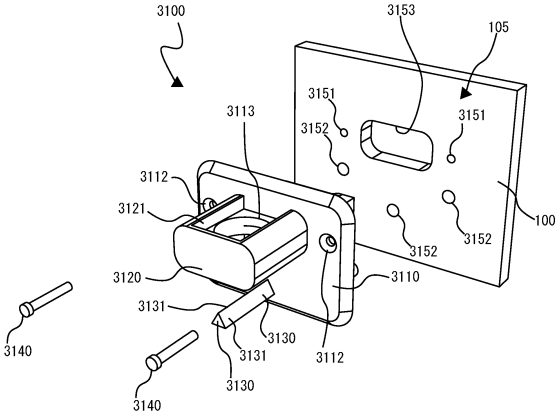
大当り種類決定テーブル

当り時 選択図柄コマンド	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

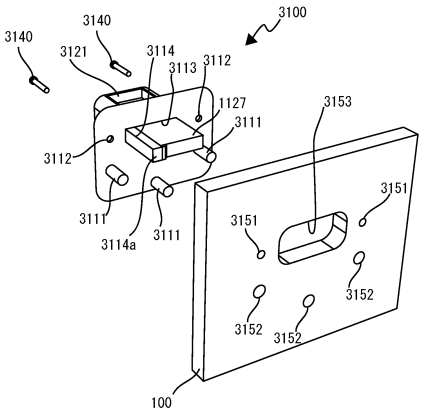
【図８０】



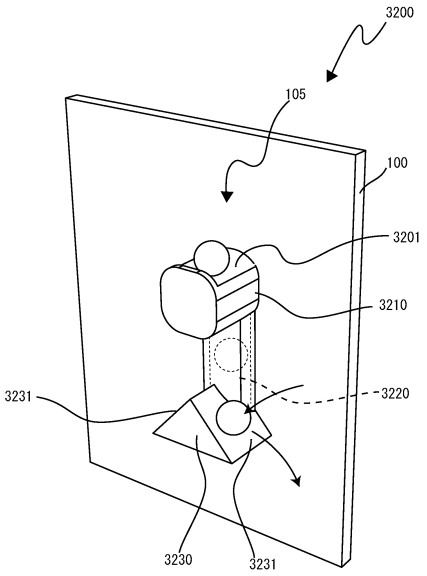
【図８１】



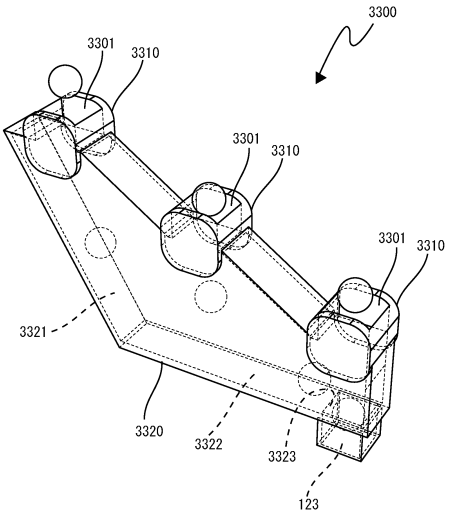
【図８２】



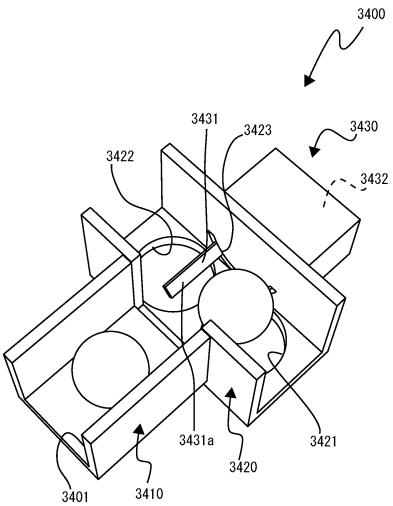
【図８３】



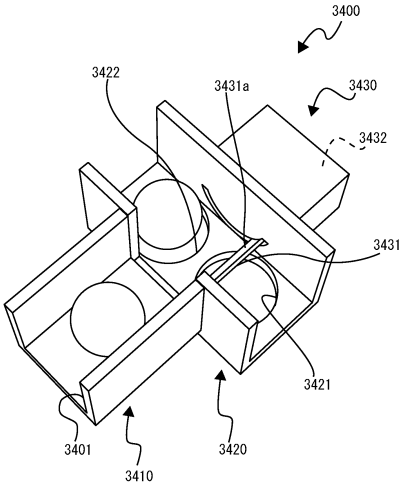
【図８４】



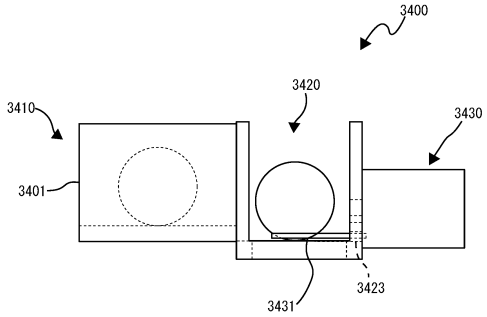
【図８５】



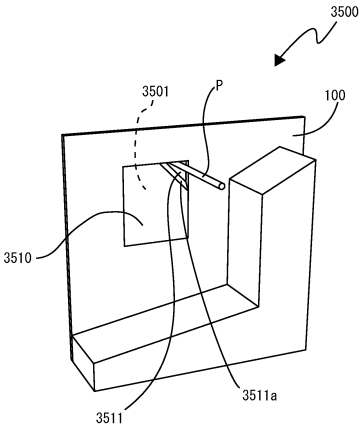
【図８６】



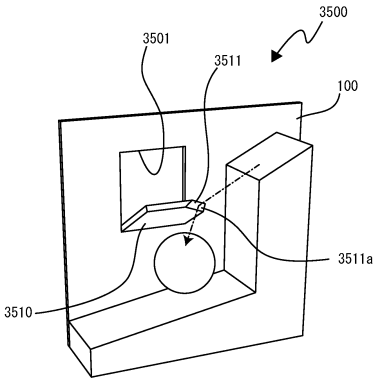
【図８７】



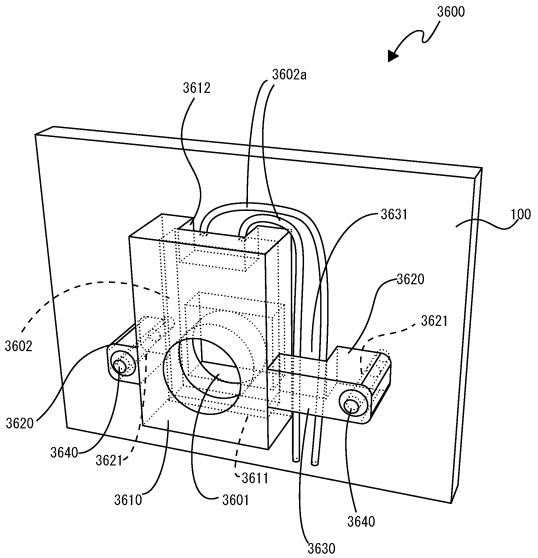
【図８８】



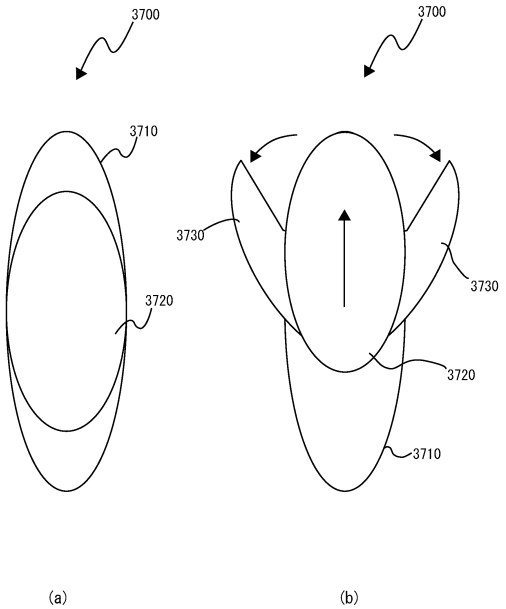
【図８９】



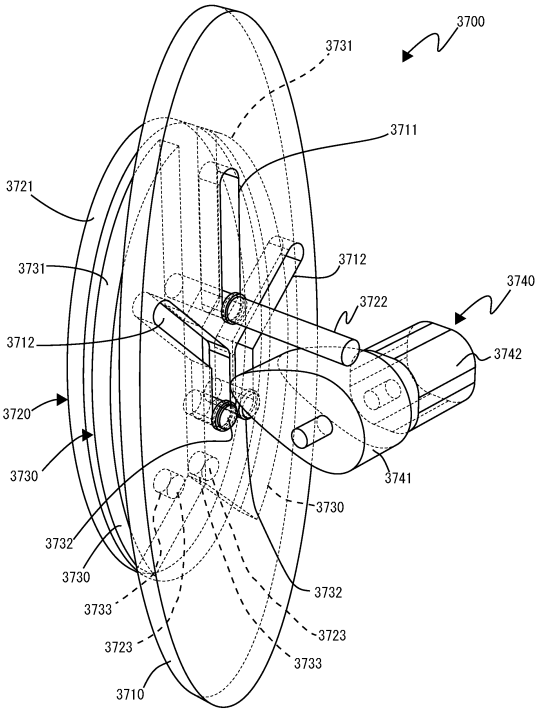
【図９０】



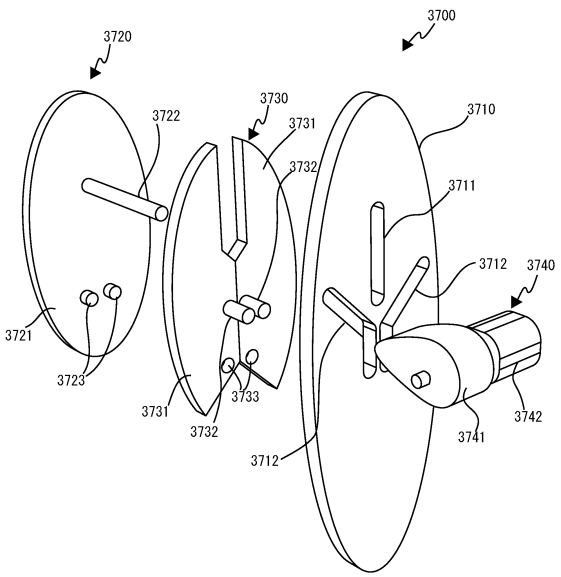
【図９１】



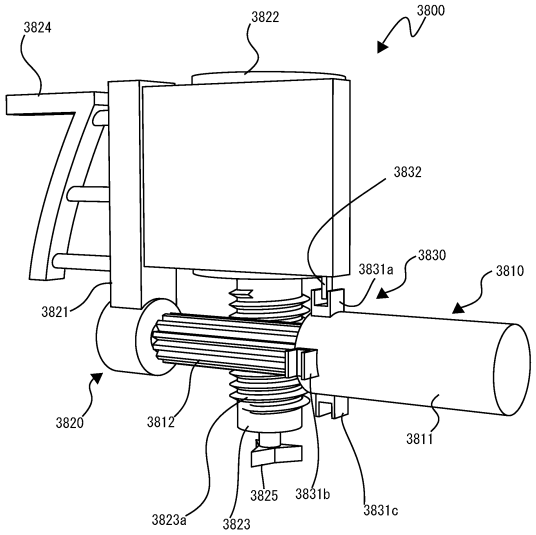
【図９２】



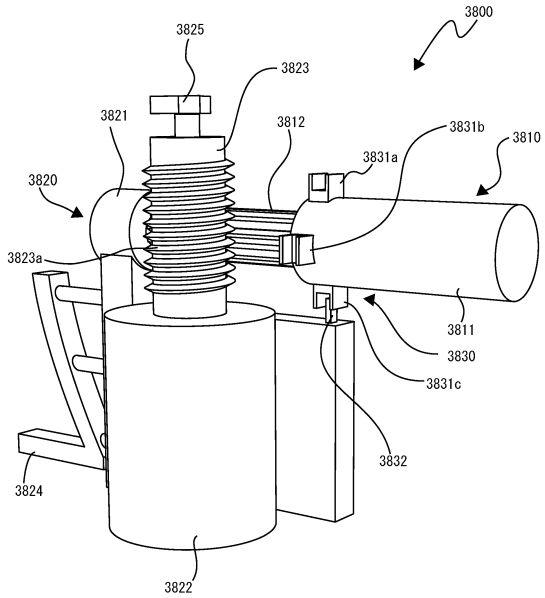
【図９３】



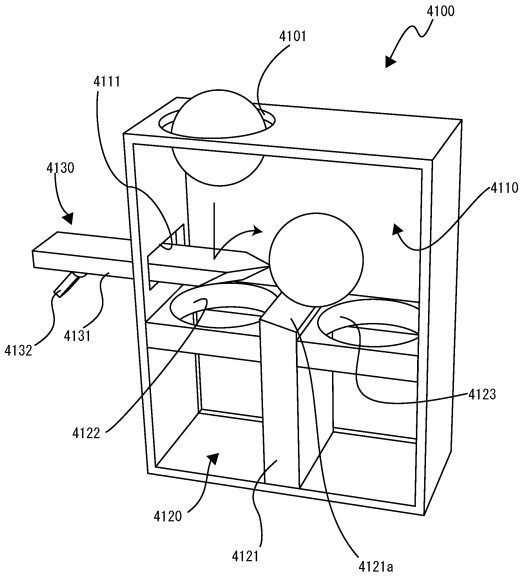
【図９４】



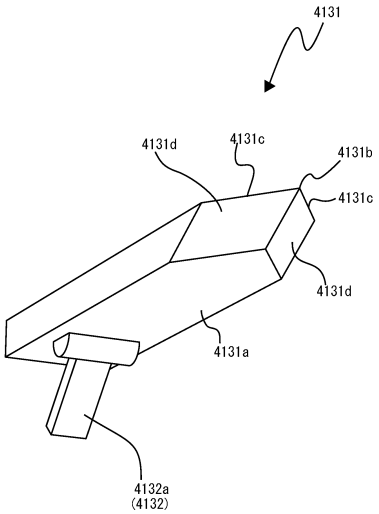
【図９５】



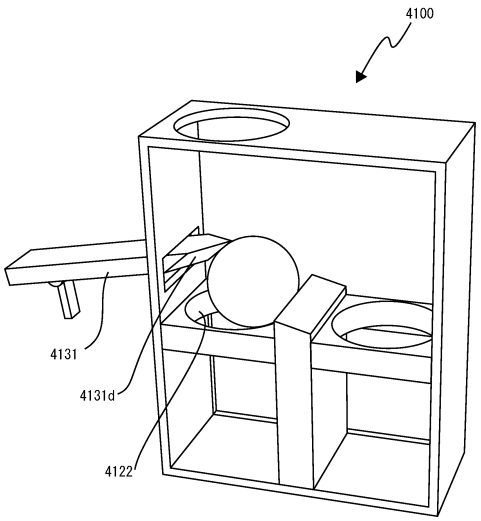
【図９６】



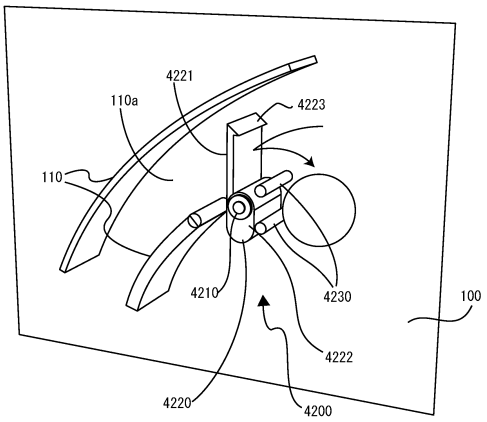
【図９７】



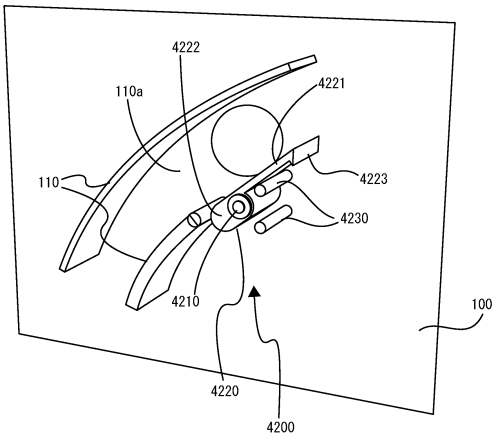
【図９８】



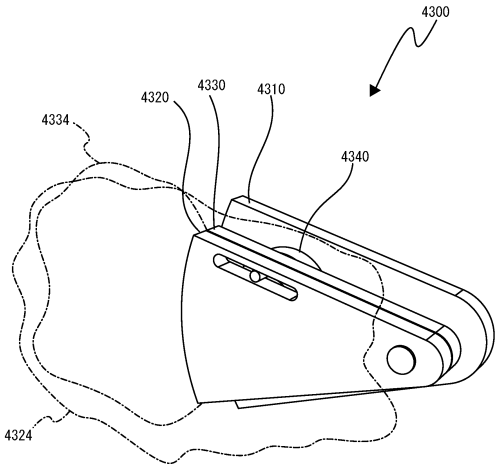
【図９９】



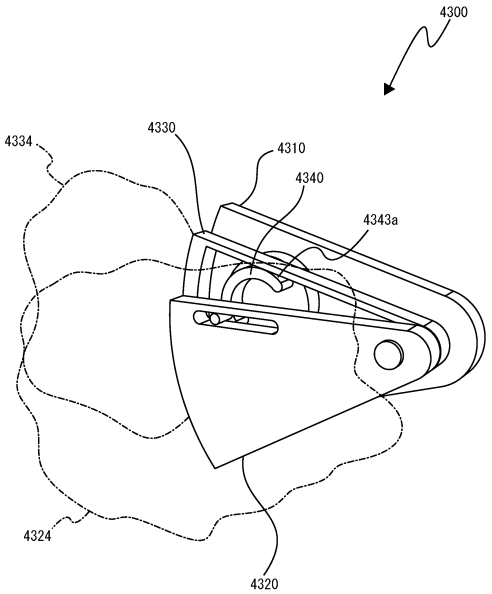
【図１００】



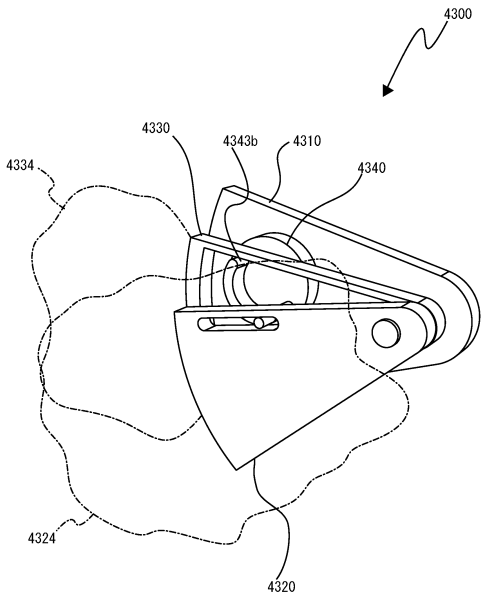
【図１０１】



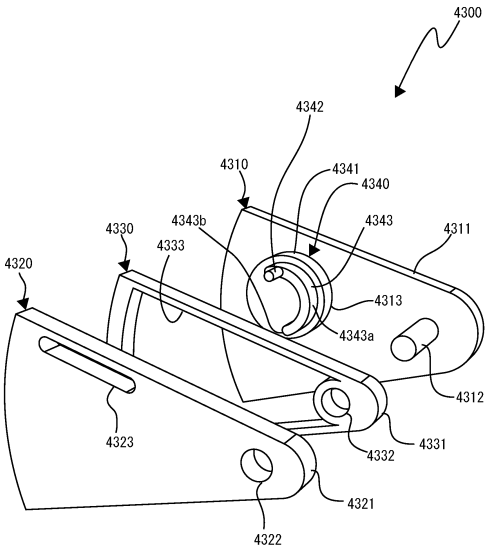
【図１０２】



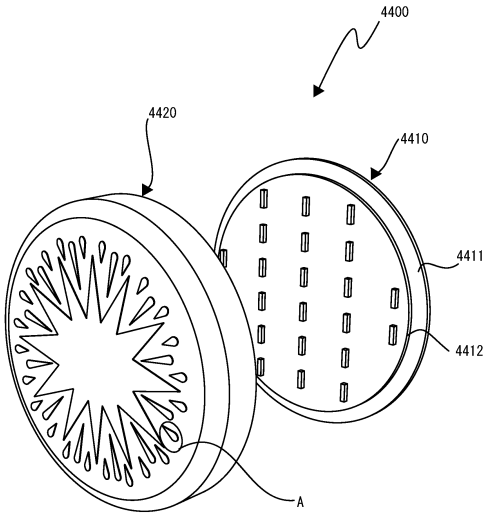
【図１０３】



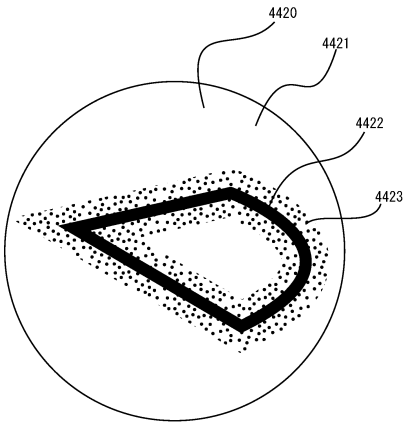
【図１０４】



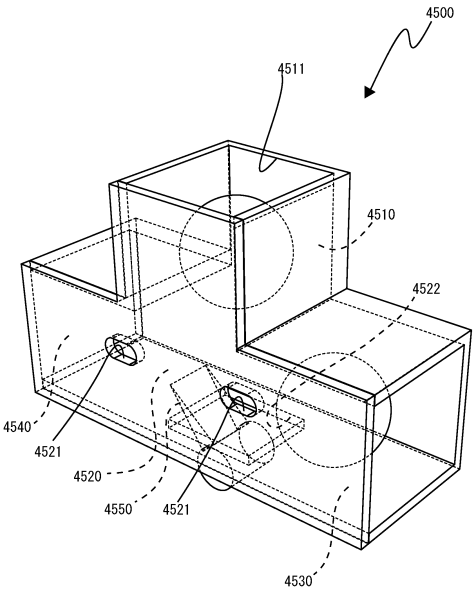
【図１０５】



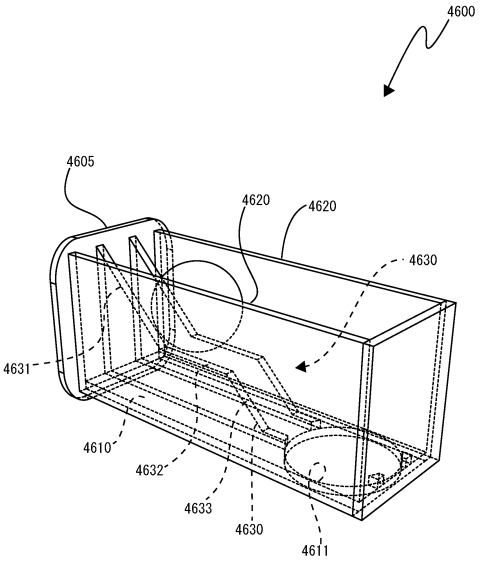
【図１０６】



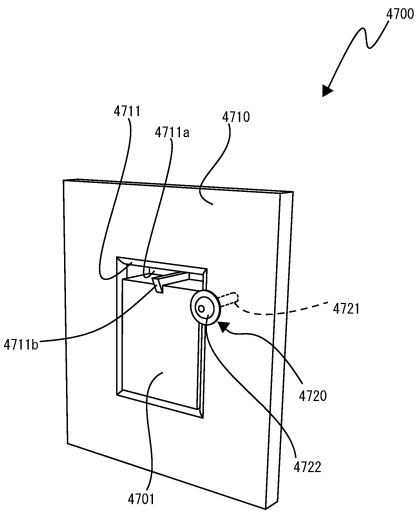
【図１０７】



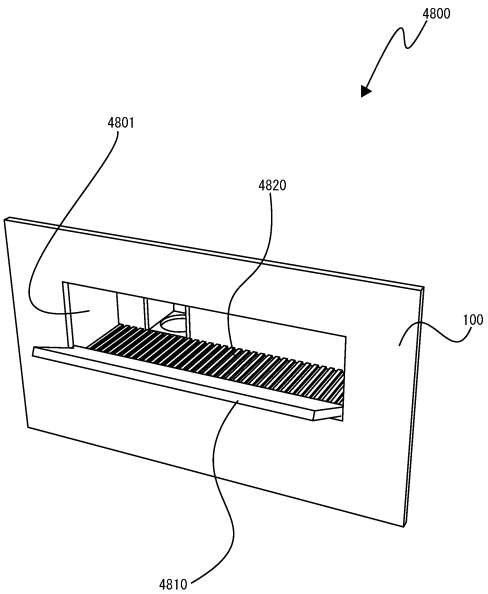
【図１０８】



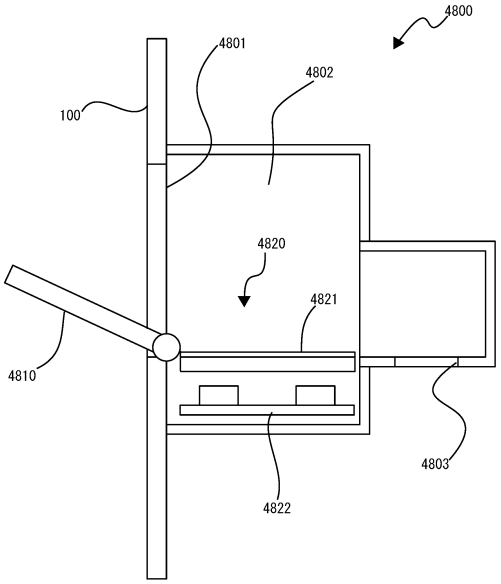
【図１０９】



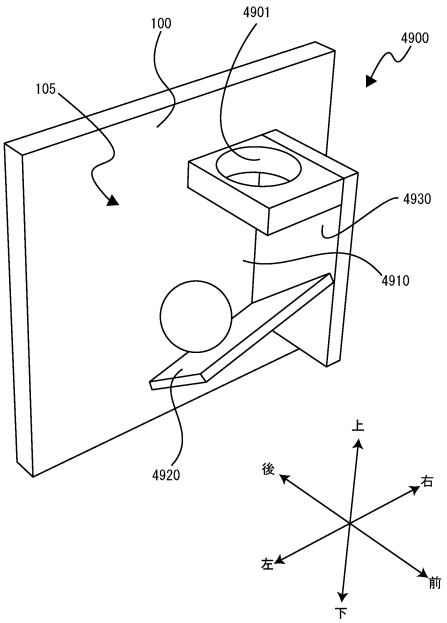
【図１１０】



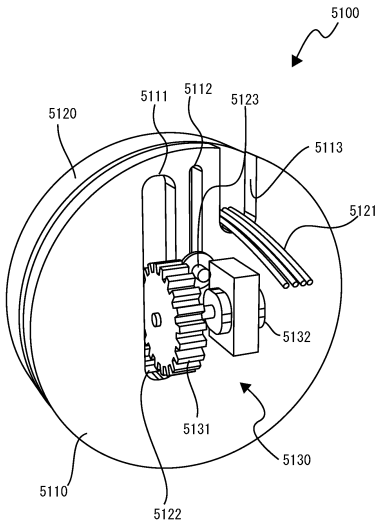
【図１１１】



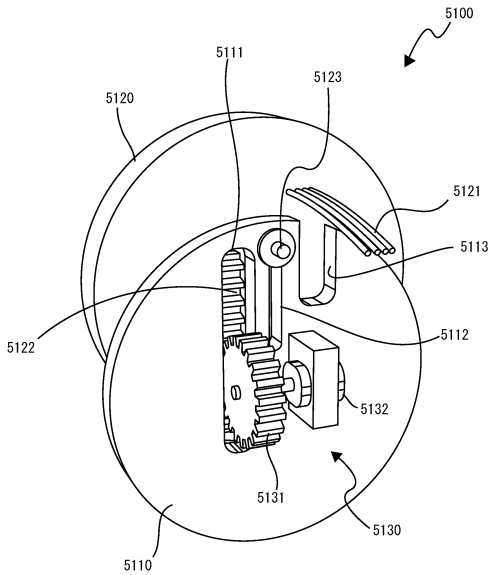
【図１１２】



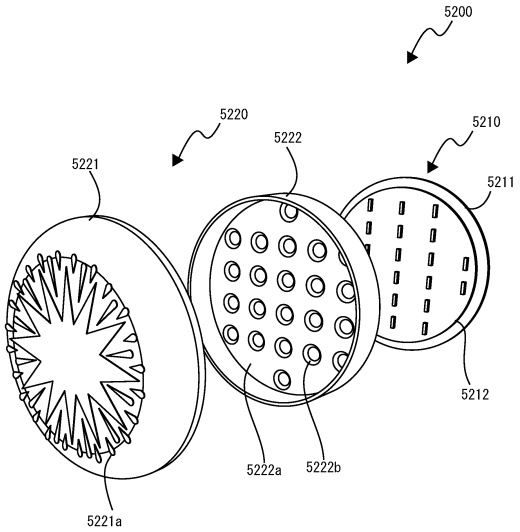
【図１１３】



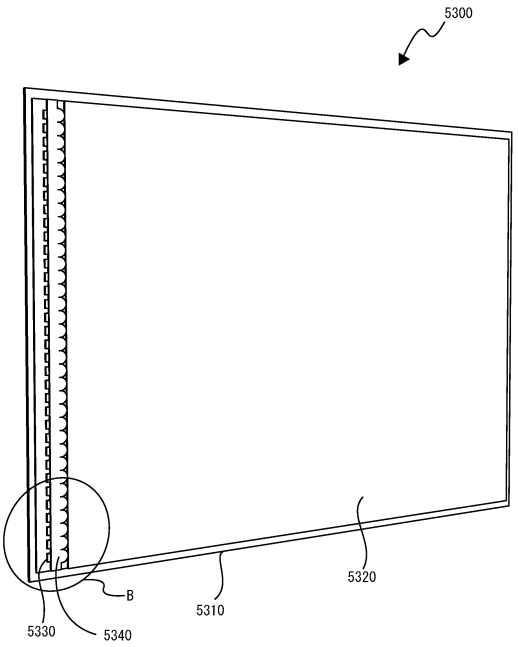
【図１１４】



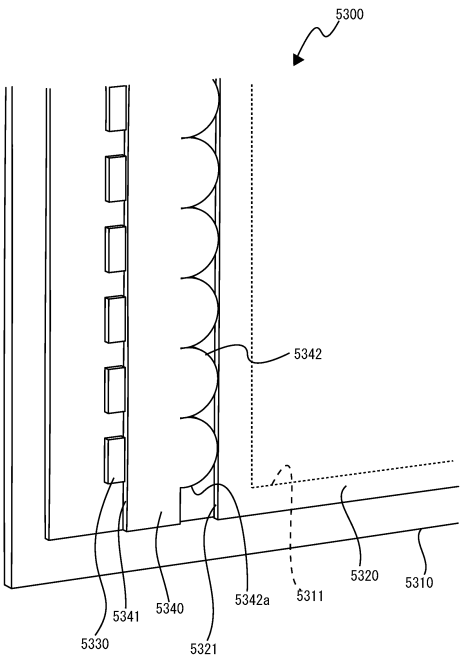
【図１１５】



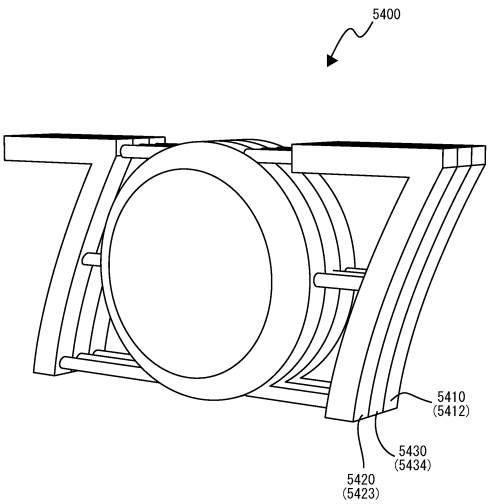
【図１１６】



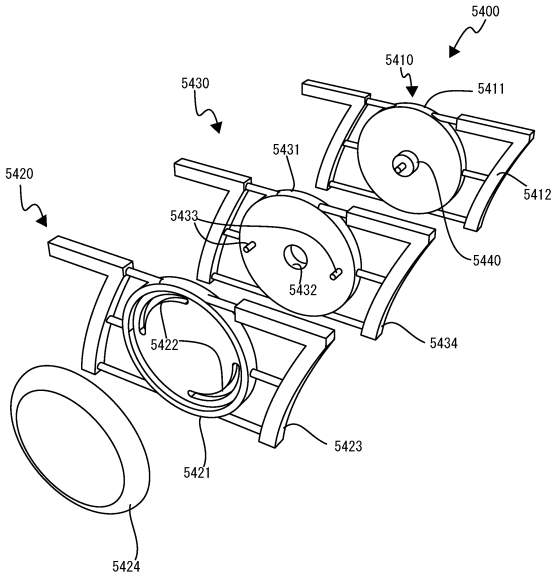
【図１１７】



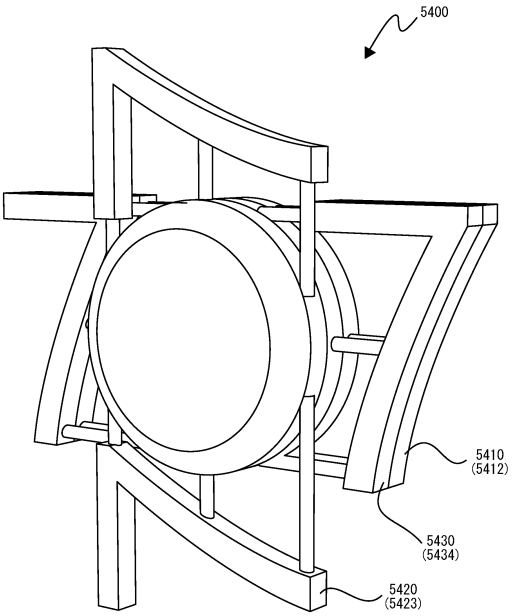
【図１１８】



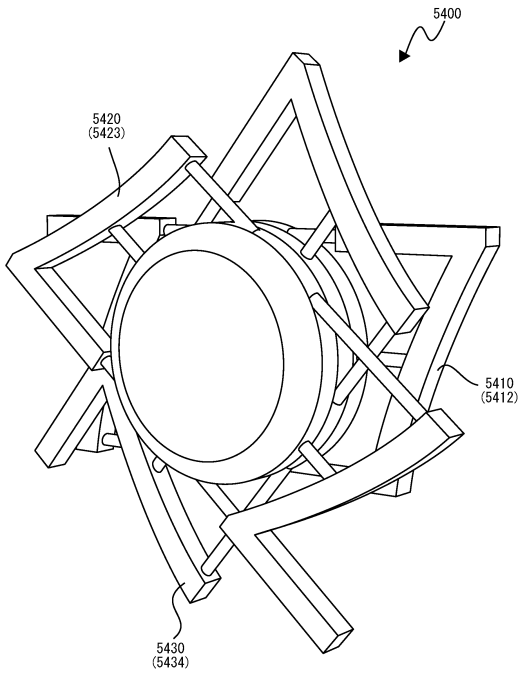
【図１１９】



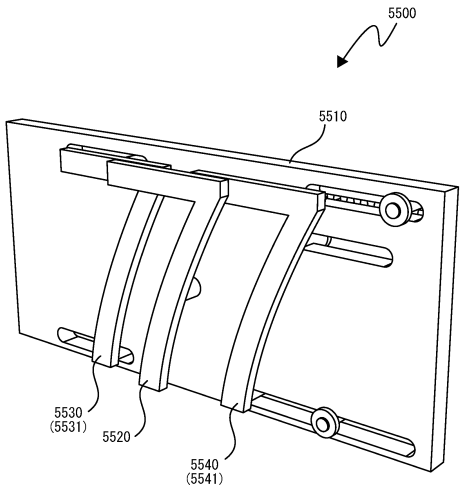
【図１２０】



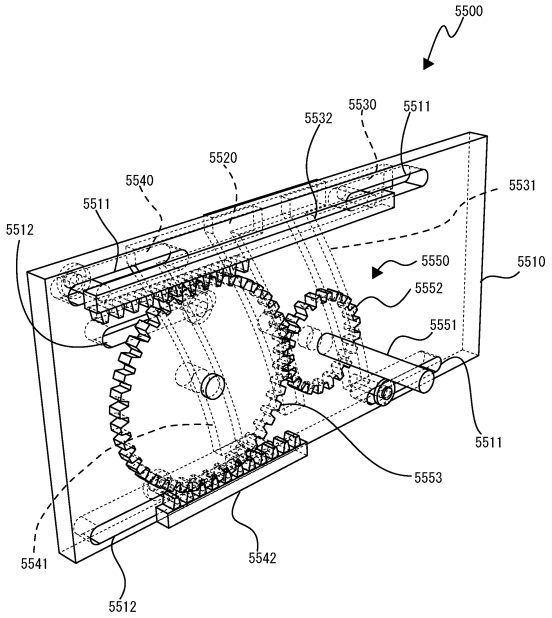
【図１２１】



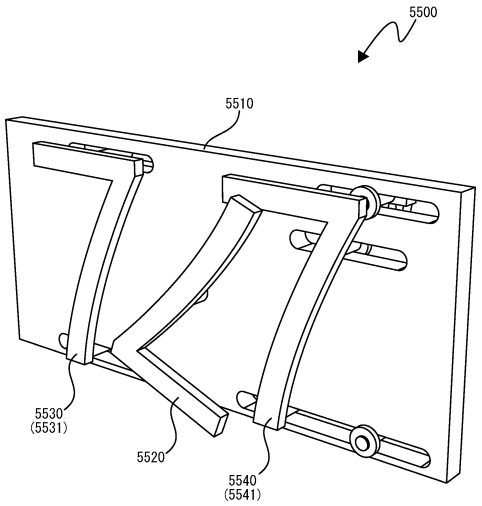
【図１２２】



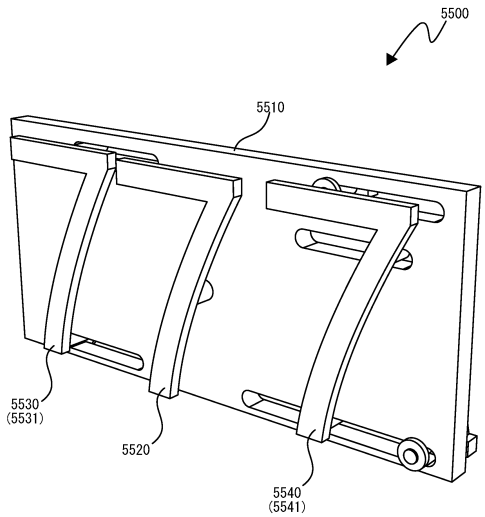
【図１２３】



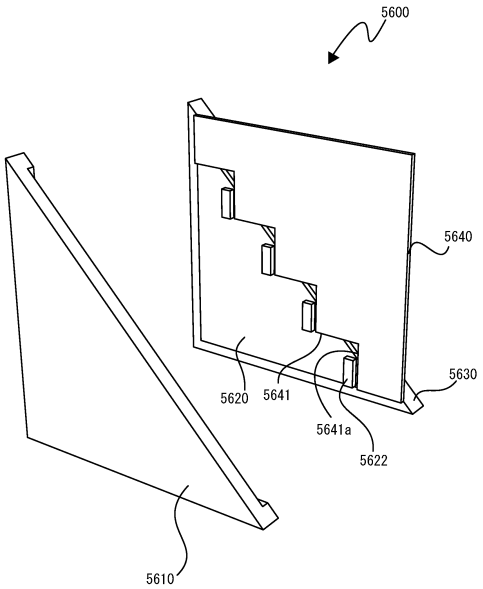
【図１２４】



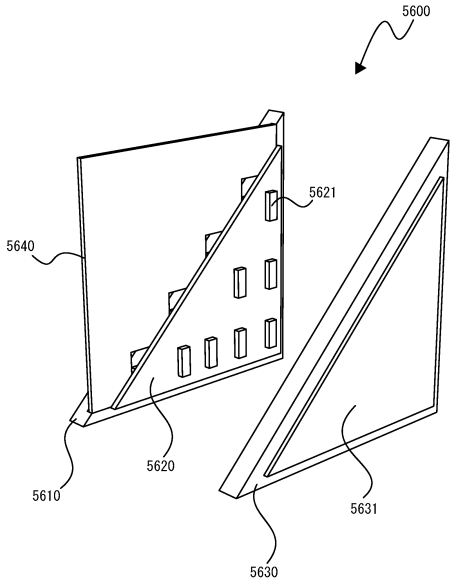
【図１２５】



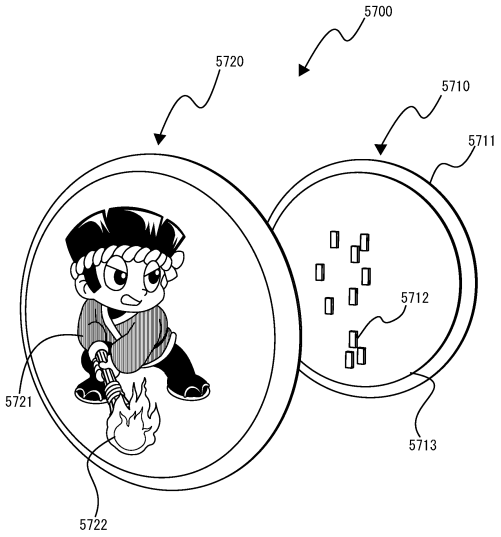
【図１２６】



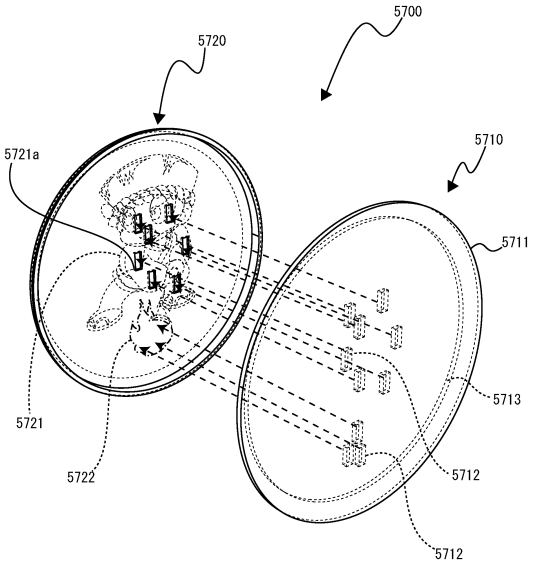
【図１２７】



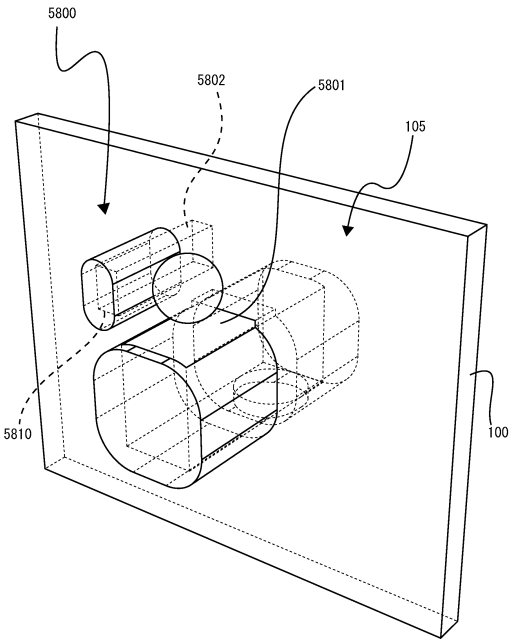
【図１２８】



【図１２９】



【図１３０】



フロントページの続き

(72)発明者　舩越 譲
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　上村 正人
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　松本 浩
東京都江東区有明３丁目７番２６号
審査官　櫻井 茂樹
(56)参考文献　特開２０１０－２２７４２９（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－１３６３１４（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０５７６５５（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ５／０４、７／０２