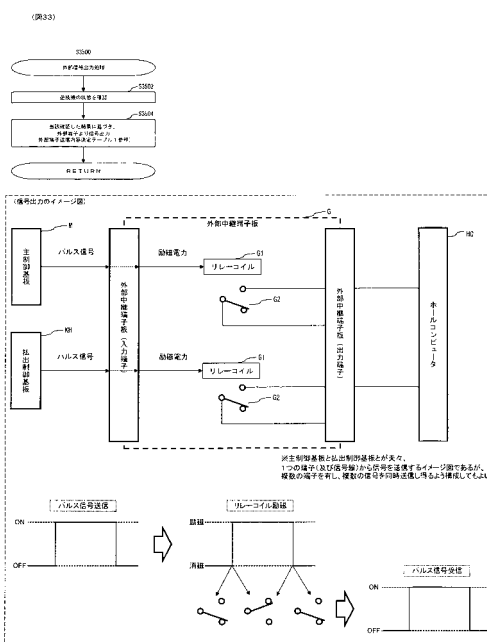




【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた
後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、又は、識別情報
が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとっ
て有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に
構成されており、
前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が
終了するまで出力される情報となるよう構成されており、
識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別
遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第一のタイミングに到達した
ことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、
識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別
遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第二のタイミングに到達した
ことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、
前記第一のタイミングと前記第二のタイミングとが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球した
ことを契機として所定確率の大当たり抽選がなされ、当該大当たり抽選に当選した場合には大
当たり（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球
を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内
には、当該大当たり抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当たり抽選に
おける抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え
、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興
趣性を高める遊技機も存在している。そして、これらの遊技進行状況に関する情報を、外
部出力することで、遊技者への遊技情報の公開、遊技場側での収益データの管理、或いは
、不正行為の監視等に役立てている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2000-5399 号公報

【特許文献 2】特開昭 62-379 号公報

【特許文献 3】特開平 8-187321 号公報

【特許文献 4】特開 2008-29413 号公報

【特許文献 5】特開 2013-165859 号公報

50

【特許文献 6】特開 2 0 0 9－2 7 9 3 2 2 号公報
 【特許文献 7】特開平 1 1－2 5 3 6 3 9 号公報
 【特許文献 8】特開平 4－3 0 0 5 7 3 号公報
 【特許文献 9】特開 2 0 1 2－1 3 0 6 5 8 号公報
 【特許文献 1 0】特開平 1 0－2 6 3 1 8 3 号公報
 【特許文献 1 1】特開 2 0 1 2－1 3 0 6 6 1 号公報
 【特許文献 1 2】特開 2 0 0 8－4 3 6 0 5 号公報
 【特許文献 1 3】特開 2 0 1 1－5 0 6 5 1 号公報
 【発明の概要】
 【発明が解決しようとする課題】
 【0 0 0 4】

10

しかしながら、近年の遊技機においては遊技性の複雑さに伴い、このような外部出力すべき情報も多様化しており、遊技機の特性に合わせた適切な情報を出力することが望まれているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】
 【0 0 0 5】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
 遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と
 を備え、

始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1－A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1－B）と、

乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1－A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1－B）が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1－C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、又は、識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と
 を備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第一のタイミングに到達したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第二のタイミングに到達したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

前記第一のタイミングと前記第二のタイミングとが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

20

30

40

50

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技機の特性に合わせた適切な情報を外部出力可能となるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機のユニット構成図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット斜視図である。

【図5】図5は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットに係る作用図である。 10

【図6】図6は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図7】図7は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

【図8】図8は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図9】図9は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。

【図10】図10は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

【図11】図11は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。 20

【図12】図12は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図13】図13は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球処理のフローチャートである。

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。

【図15】図15は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。

【図16】図16は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球数決定処理のフローチャートである。 30

【図17】図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図18】図18は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図19】図19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図20】図20は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図21】図21は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。 40

【図22】図22は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図23】図23は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図24】図24は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図25】図25は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図26】図26は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別 50

遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 27】図 27 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正検知情報管理処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。

【図 29】図 29 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板送信制御処理のフローチャートである。

【図 31】図 31 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド及び払出関連情報に係るイメージ図である。 10

【図 32】図 32 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板受信制御処理のフローチャートである。

【図 33】図 33 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 34】図 34 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容決定テーブル 1 である。

【図 35】図 35 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出制御基板側メイン処理のフローチャートである。

【図 36】図 36 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。 20

【図 37】図 37 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 38】図 38 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 39】図 39 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 40】図 40 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 41】図 41 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。 30

【図 42】図 42 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出関連情報送受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。

【図 43】図 43 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。

【図 44】図 44 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。

【図 45】図 45 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。

【図 46】図 46 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側でのモータエラー時処理のフローチャートである。 40

【図 47】図 47 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 48】図 48 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 49】図 49 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 50】図 50 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 51】図 51 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で 50

の特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 2】図 5 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのエラー報知実行処理のフローチャートである。

【図 5 3】図 5 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 5 4】図 5 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 5 5】図 5 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 5 6】図 5 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

10

【図 5 7】図 5 7 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 5 9】図 5 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 6 0】図 6 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容決定テーブル 2 である。

【図 6 1】図 6 1 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

20

【図 6 2】図 6 2 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 6 3】図 6 3 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 6 4】図 6 4 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容決定テーブル 3 である。

【図 6 5】図 6 5 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 6 6】図 6 6 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

30

【図 6 7】図 6 7 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 6 8】図 6 8 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 6 9】図 6 9 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 7 0】図 7 0 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。

【図 7 1】図 7 1 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

40

【図 7 2】図 7 2 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容決定テーブル 4 である。

【図 7 3】図 7 3 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、エラー制御一覧表 1 である。

【図 7 4】図 7 4 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、エラー制御一覧表 2 である。

【図 7 5】図 7 5 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、信号出力パターン対応表である。

【図 7 6】図 7 6 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 7 7】図 7 7 は、第 5 実施形態に係る第 2 大入賞口に係る作用図である。

【図 7 8】図 7 8 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメ

50

インフローチャートである。

【図 7 9】図 7 9 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 8 0】図 8 0 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 8 1】図 8 1 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での変動固定時間決定処理のフローチャートである。

【図 8 2】図 8 2 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 8 3】図 8 3 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 8 4】図 8 4 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 8 5】図 8 5 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での V 入賞口入球判定処理のフローチャートである。

【図 8 6】図 8 6 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 8 7】図 8 7 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容決定テーブル 5 である。

【図 8 8】図 8 8 は、第 5 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 8 9】図 8 9 は、第 5 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 9 0】図 9 0 は、第 5 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容決定テーブル 5 - 1 である。

【図 9 1】図 9 1 は、第 5 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 9 2】図 9 2 は、第 5 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 9 3】図 9 3 は、第 5 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、第 5 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容決定テーブル 5 - 2 である。

【図 9 5】図 9 5 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 9 6】図 9 6 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 9 7】図 9 7 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 9 8】図 9 8 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 9 9】図 9 9 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容決定テーブル 6 である。

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 1 0 1】図 1 0 1 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 1 0 2】図 1 0 2 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 1 0 3】図 1 0 3 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側で

10

20

30

40

50

の外部端子送信内容決定テーブル7である。

【図104】図104は、第7実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図105】図105は、第7実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図106】図106は、第7実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容決定テーブル7-1である。

【図107】図107は、第7実施形態からの変更例2に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図108】図108は、第7実施形態からの変更例2に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図109】図109は、本例に係るぱちんこ遊技機における、エラー制御一覧表3である。

【実施するための形態】

【0008】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。

「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、7セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率

10

20

30

40

50

変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合には、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合には、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率状態・低確率状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。

10

【0009】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値（例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等）は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側＝第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側＜第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側＞第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

20

30

40

【0010】

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

【0011】

まず、図1及び図2を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、大別すると遊技機枠Dと遊技盤Daとに分けられ、

50

遊技機枠D及び遊技盤Daは、夫々複数のユニットを組み付けて形成されている。以下、遊技機枠D及び遊技盤Daを構成する各ユニットについて順に説明する。

【0012】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠Dは、外枠ユニットD12、前枠ユニットD14、透明板ユニット（又はガラスユニットともいう）D16、扉ユニット（又はガラス扉、ともいう）D18、球皿ユニットD17（上球皿D20、下球皿D22及び発射ハンドルD44を含む）を主体として構成される。

【0013】

外枠ユニットD12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体であり、上下左右の枠杆（上枠杆D12d、下枠杆D12e、左枠杆D12a、右枠杆D12b）及び幕板D12cを、額縁状に適宜組み付けてユニット化されている。ここで、左枠杆D12aには、前枠ユニットD14を組み付けるための上下1組の前枠用ヒンジD12a-1が固着され、右枠杆D12bには、前枠ユニットD14を施錠するための外枠側の施錠金具（不図示）が固着されている。また、本実施形態では、幕板D12cに遊技状態に応じた音声出力可能なスピーカD24が配設されており、左右の枠杆（左枠杆D12a、右枠杆D12b）が金属により、上下の枠杆（上枠杆D12d、下枠杆D12e）が木材により、幕板D12cが樹脂により夫々形成されている。

【0014】

前枠ユニットD14は、外形サイズが、外枠ユニットD12の開口部分に整合する枠体であり、外枠ユニットD12に設けられた前枠用ヒンジD12a-1及び施錠金具（不図示）と、前枠ユニットD14の適宜位置に設けられた（これらに対応した）ヒンジ機構D14a-1並びに施錠装置（不図示）により、外枠ユニットD12に対して横開き開閉可能、且つ施錠可能に取り付けられる。

【0015】

前枠ユニットD14には、遊技球を発射する発射機構、遊技盤Daを着脱可能に収容させるための遊技盤収容機構、賞球を付与するための賞球払出機構や、遊技済み球を誘導又は回収するための遊技済み球排出機構等が設けられている。本実施形態では、基体を成し遊技盤収容機構が形成されると共に発射機構の取り付けられた前枠本体D14aと、前枠本体D14aに着脱可能に取り付けられ、賞球払出機構、遊技済み球排出機構が形成された裏機構ユニットD14bと、から前枠ユニットD14が形成されている。また、前枠本体D14aの左側部には、後述する扉ユニットD18を組み付けるための上下1組のガラス枠用ヒンジD14a-2が設けられており、前枠本体D14aの右側部に扉ユニットD18を施錠するためのガラス枠用施錠装置（不図示）が設けられている。更に前枠本体D14aの下部には、後述する球皿ユニットD17を組み付けるための球皿ユニット支持機構（球皿用ヒンジD14a-3を含む）が設けられている。

【0016】

透明板ユニットD16は、複数枚（例えば2枚）のガラスやアクリル板などの透明板D16aを所定の間隔（20mm程度）をあけて平行に保持するためのものであり、コの字状の第一部材D16bに形成されたガラス保持部（不図示）にガラスを挿入した後に、挿入部分を遮蔽する第二部材D16cをはめ込み接着して一体化されて形成される。尚、透明板ユニットD16（特に、透明板D16a）は、後述する扉ユニットD18の開口面を介して、遊技盤Daの遊技領域D30を透視可能で且つ、当該開口面から異物が進入しない（当該開口面から遊技盤Da及び遊技領域D30へアクセス困難となる）ように取り付けられる。

【0017】

扉ユニット（ガラス扉）D18は、前枠ユニットD14に設けられたガラス枠用ヒンジD14a-2及びガラス枠用施錠装置（不図示）と、扉ユニットD18の適宜位置に設けられた（これらに対応した）ヒンジ機構並びに施錠金具（不図示）により、前枠ユニットD14に対して横開き開閉可能、且つ施錠可能に取り付けられる。尚、扉ユニットD18は、外形サイズが、遊技盤Daの外形に略整合する大きさと構成されており、中央に透明

板ユニットD 1 6よりも小さい面積にて開口部D 1 8 aが設けられ、透明板ユニットD 1 6を介して後述する遊技盤D a及び遊技領域D 3 0が、視認可能となっている。

【0018】

扉ユニットD 1 8には、その背面側に、透明板ユニットD 1 6を保持する透明板ユニット保持部D 1 8 b、開口部D 1 8 aの周囲に電飾効果や視覚的效果が得られるような装飾が施された装飾部D 1 8 c等も形成されている。尚、本実施形態では、扉ユニットD 1 8の右上部に枠装飾ランプD 1 8-Lと、扉ユニットD 1 8の中央上部に、所定の演出（例えば、大当たり時等）の実行時に開状態（点線にて図示）となって点灯する演出用開閉役物D 1 8-Y（即ち、初期位置としては閉状態にあって非点灯となっており、所定の演出の実行開始条件を充足した場合には、開状態となって点灯し、所定の演出の実行終了条件を充足した場合には、再び閉状態となって非点灯となる部材であり、後述する副制御基板Sによってその動作が制御される部材）と、が配設されている。扉ユニットD 1 8の部品構成等についての詳細は後述する。

10

【0019】

球皿ユニットD 1 7は、前枠ユニットD 1 4に設けられた球皿ユニット支持機構（球皿用ヒンジD 1 4 a-3を含む）と、球皿ユニットD 1 7の適宜位置に設けられた係合部材（例えば、係合部材D 1 7 a-1）とにより、前枠ユニットD 1 4に対して着脱可能に取り付けられる。尚、球皿ユニットD 1 7は、扉ユニットD 1 8を開閉した状態でのみ前枠ユニットD 1 4から着脱可能とすることで、当該遊技機専用の鍵を設けずとも、遊技に供されている状態では取り外しが困難な構造（例えば、扉ユニットD 1 8の一部と球皿ユニットD 1 7の一部がラップする構造）を採用している。

20

【0020】

球皿ユニットD 1 7は、外形サイズが、方形状に形成され、上部にて発射装置に遊技球を供給する上球皿D 2 0、下部にて多数の賞球が払い出されたことにより、上球皿D 2 0に過剰な遊技球が供給された場合に当該過剰分の遊技球を貯留可能な下球皿D 2 2が形成され、下球皿D 2 2の右側に、遊技者の操作により発射装置の発射強度（遊技球の打球位置）を調整する発射ハンドルD 4 4が設けられている。また、球皿ユニットD 1 7の一部表面（本例では、上球皿D 2 0の上面）には、遊技者が演出時に操作するサブ入力ボタンS B、遊技球の貸し出し要求を行うための貸出操作部（不図示）が配設されている。また、上球皿D 2 0と下球皿D 2 2との間には、スピーカD 2 4が設けられている。尚、球皿ユニットD 1 7の部品構成等についての詳細は後述する。

30

【0021】

本実施形態における遊技機枠Dの概略構成は以上の通りであるが、前述したように、遊技機枠Dは複数のユニットから構成されており、より具体的には、外枠ユニットD 1 2の前方に前枠ユニットD 1 4（遊技盤D aを内包）、前枠ユニットD 1 4の前方に透明板ユニットD 1 6、扉ユニットD 1 8及び球皿ユニットD 1 7が、それぞれ着脱可能（又は開閉可能）に構成されている。このため、それぞれのユニットの整合部分には、開閉操作や着脱操作を容易にするための微少な間隙を有することとなる。よって、本実施形態においては、図示は省略するが、各ユニットの整合部分には、異物の混入を抑止するために、間隙が直線的にならないように整合部分にラビリンス構造（断面視で凹凸形状となるような構造）を採用していることが望ましい（但し、これには限定されない）。

40

【0022】

尚、本実施形態では、扉ユニットD 1 8と球皿ユニットD 1 7とが別体の構造を採用しているが、双方を一体構造を採用しても良い。また、本実施形態においては、遊技結果に応じて物理的な遊技媒体を払い出す構造を採用しているが、電子式な媒体管理を行うよう構成してもよい。その場合には、下球皿D 2 2や賞球払出機構等は不要となり、遊技済み球を上球皿D 2 0に戻して電子的な管理を行う遊技機形態（いわゆる封入循環形態）が採用され、球皿ユニットD 1 7或いは扉ユニットD 1 8等に電子媒体による精算・貸出用の操作部が配設されることになることを補足しておく。

【0023】

50

次に、遊技盤 D a には、外レール D 3 2 と内レール D 3 4 とにより区画された遊技領域 D 3 0 が形成されている。そして、当該遊技領域 D 3 0 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0（又は振分入賞口 C 2 0 と呼ぶことがある）、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0、演出表示装置 S G、補助遊技図柄表示装置 H 2 0、センター飾り D 3 8 及びアウト口 C 8 0 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【0024】

次に、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s を備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

10

【0025】

次に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s と、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と、を備える。ここで、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

20

【0026】

ここで、本実施形態においては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが離隔して設けられており、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され易い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され難いよう構成されている。他方、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

30

【0027】

尚、本実施形態では、第 2 主遊技始動口 B 1 0 側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが離隔して配置されているが、これにも限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを重ねるように配置してもよく、その場合には、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の存在により、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の上部が塞がれているよう構成してもよい。

【0028】

次に、補助遊技始動口 H 1 0 は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s は、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を拡開させるための抽選の契機となる。

40

【0029】

ここで、本実施形態においては、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され難い一方、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され易いよう構成されている〔但し、これには限定されず、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球をも、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され易いよう構成してもよい〕。

【0030】

50

次に、アウト口C 8 0の上方（特に、遊技領域D 3 0の右側）には、第1大入賞口C 1 0と第2大入賞口C 2 0とが設けられており、遊技領域D 3 0の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口C 8 0に到達する前に、第1大入賞口C 1 0及び第2大入賞口C 2 0が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【0031】

次に、第1大入賞口C 1 0は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口C 8 0の上方（特に、遊技領域D 3 0の右側）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C 1 0は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C 1 1 sと、第1大入賞口電動役物C 1 1 d（及び第1大入賞口ソレノイドC 1 3）と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C 1 1 sは、第1大入賞口C 1 0への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C 1 1 dは、第1大入賞口C 1 0に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C 1 0を可変させる（第1大入賞口ソレノイドC 1 3を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域D 3 0から突出し遊技領域D 3 0を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【0032】

次に、第2大入賞口C 2 0は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口C 8 0の上方（特に、遊技領域D 3 0の右側）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C 2 0は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 sと、第2大入賞口電動役物C 2 1 d（及び第2大入賞口ソレノイドC 2 3）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 sは、第2大入賞口C 2 0への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C 2 0内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C 2 1 dは、第2大入賞口C 2 0に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C 2 0を可変させる（第2大入賞口ソレノイドC 2 3を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域D 3 0から突出し遊技領域D 3 0を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【0033】

次に、第1主遊技図柄表示装置A 2 0（第2主遊技図柄表示装置B 2 0）は、第1主遊

技（第2主遊技）に対応する第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）は、第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）と、第1主遊技図柄保留表示部A21h（第2主遊技図柄保留表示部B21h）とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部A21h（第2主遊技図柄保留表示部B21h）は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技（第2主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は、「0」～「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される〔但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7セグメントLEDを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4個のランプから構成されていることには限定されず、最大4個分の保留数を表示可能に構成（例えば、1個のランプから構成されており、保留数1：点灯、保留数2：低速点滅、保留数3：中速点滅、保留数4：高速点滅、するよう構成）されていればよい〕。

10

【0034】

尚、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第1装飾図柄（第2装飾図柄）を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置SGのような液晶ディスプレイに、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

20

【0035】

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

30

【0036】

次に、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部H21hは、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【0037】

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

40

【0038】

次に、図3を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第1主遊技始動口A10（第2主遊技始動口B10）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Mと、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置SG上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン制御部）SM

50

と、主に演出表示を実行するサブサブ制御部 S S と、所定のエラー発生時に点灯してエラー発生を報知するエラーランプ S S 3 と、賞球タンク K T、賞球レール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い出す賞球払出ユニット K E 1 0 等を備える賞球払出装置（セット基盤） K E と、賞球払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、払出に係るエラーの発生状況を表示（例えば、7 セグ表示）するエラー表示器 K H 3 と、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチ K H 3 a と、上球皿 D 2 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 D 3 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 D 4 2 と、発射装置 D 4 2 の発射動作を制御する発射制御基板 D 4 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニット E と、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチ E a 等が、前枠ユニット D 1 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

10

【0039】

次に、図 4 及び図 5 を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット K E 1 0 の構造と遊技球の払出を行う動作原理を説明することとする。まず、図 4 上段に示されるように、賞球払出ユニット K E 1 0 は、払出の際に駆動される払出モータ（ステッピングモータ） K E 1 0 m を有している。そして、図 4 下段に示されるように、賞球払出ユニット K E 1 0 は、ステッピングモータ K E 1 0 m と連結したスプロケット K E 1 0 p を有している。このような構造の賞球払出ユニット K E 1 0 は、下記の原理に従い動作する。まず、遊技領域内の入賞口に遊技球が入球すると、入賞信号が主制御基板 M に送られ主制御基板 M は払出個数を決定し、賞球払出制御基板 K H へ賞球の信号を送信する。或いは、カードユニット R 等の遊技球貸出装置から賞球払出制御基板 K H へ球貸しの要求がなされる。これを受けて賞球払出制御基板 K H は賞球払出ユニット K E 1 0 を作動させ、賞球払出ユニット K E 1 0 内のステッピングモータ K E 1 0 m が遊技球の払出を実行する。図 5 に示されるように、ステッピングモータ K E 1 0 m が回転することにより、スプロケット K E 1 0 p（第 1 スプロケット K E 1 0 p 1、第 2 スプロケット K E 1 0 p 2 及び回転確認用部材 K E 1 0 p 3 が一体となっている部材）が回転し、遊技球が 1 球ずつ払い出される。また、払い出された遊技球は、賞球払出ユニット K E 1 0 の下流に連続して設けられた払出カウントセンサ K E 1 0 s により検知される。尚、断面 C - C については、図示されるように、遊技球の流路に沿った（流路が見えやすい）断面を図示していることを補足しておく。

20

30

【0040】

また、図 4 下段は、ロータ位置確認センサ（払出モータ位置センサ） K E 1 0 m s と回転体（スプロケット） K E 1 0 p とを模式的に示した図である（一例）。ロータ位置確認センサ K E 1 0 m s は、一对の測定部を有しており、測定部間の物体を光の投受光により検出するフォトセンサである。ここで、一对の測定部は、光を投光する投光部と、投光部からの光を受光する受光部であり、回転確認用部材 K E 1 0 p 3 を挟んで配置されている。ここで、回転確認用部材 K E 1 0 p 3 は、円周に沿って 6 個の凹部が形成されており、回転確認用部材 K E 1 0 p 3 がこれら投光部と受光部との間に介在しているときにはオフとなり、回転確認用部材 K E 1 0 p 3 がこれら投光部と受光部との間に介在していないときにはオン（図 4 下段の状態）となる。

40

【0041】

次に、図 6 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板 M と、主制御基板 M からの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板 K H と、主制御基板 M からの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板 S（本例では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニット E と、を主体として構成されている。ここで、副制御基板 S は、装飾図柄の変

50

動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部SMと、演出表示装置SG上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部SSの2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板M、賞球払出制御基板KH、サブメイン制御部SM及びサブサブ制御部SSには、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するRAM、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。

【0042】

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。まず、主制御基板Mは、入賞口センサNs {前述した第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、特別遊技の実行有無に拘わらず常時開口しており且つ賞球はあるが図柄抽選等を行わない入球口である）}、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第1大入賞口ソレノイドC13、第2大入賞口ソレノイドC23等）、情報表示LED（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器（図中の、第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出制御基板KHと、副制御基板S（サブメイン制御部SM・サブサブ制御部SS）とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板KHに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Sにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Mは、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータHC等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータHCと配線接続することで、主制御基板Mから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【0043】

また、本実施形態では、図6の矢印表記の通り、主制御基板Mと賞球払出制御基板KHとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Mとサブメイン制御部SMとは、主制御基板Mからサブメイン制御部SMへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。また、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHは、外部中継端子板Gを介して、遊技関連情報や払出関連情報を、外部出力情報としてホールコンピュータHCに出力（ホールコンピュータHC側に出力する一方向通信）可能に構成されている（詳細については後述する）。

【0044】

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

【0045】

次に、副制御基板Sは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置SGと、スピーカD24と、遊技効果ランプD26と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、

10

20

30

40

50

いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板S内にサブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを有しており、サブメイン制御部SMによりスピーカD24から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプD26の点灯制御並びに、演出表示装置SG上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部SSにより、演出表示装置SG上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを、副制御基板Sにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部SSにより音声制御を実行させる（VDPに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

10

【0046】

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

20

【0047】

次に、図7のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）、演出に係るサブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、主制御基板Mからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板KHと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、各種遊技効果ランプD26（例えばサイドランプ）や枠装飾ランプD18-L、スピーカD24等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板KHは、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置KEと電氣的に接続されている。尚、主制御基板M、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、サブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、賞球払出制御基板KH等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板Mに含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板Mに搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

30

40

【0048】

まず、主制御基板Mは、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段MJと、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段MNと、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段MPと、遊技状態等に係る情報を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段MBと、遊技機が検知したエラーや不正行為に関する処理を司る不正検知情報管理手段ME（及び、エラー検知や不正検知に係る情報を一時記憶するための不正関連情報一

50

時記憶手段M E b)と、遊技周辺機器側(特に、サブメイン制御部S M側)に各種遊技情報{例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報{例えば、16R大当り、8R大当り、4R大当り、ハズレ}、変動態様に関する情報(例えば、変動時間)、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等}を送信するための情報送信制御手段M T(及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファM T 10)と、遊技に係る情報を、外部中継端子板Gを介してホールコンピュータH Cに出力する外部信号出力制御手段M Gと、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板K Hを制御する賞球払出決定手段M Hと、を有している。

【0049】

ここで、遊技用情報制御手段M Jは、各入球口(始動口等)への遊技球の流入を判定するための入球判定手段M J 10と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段M J 20と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段M J 30と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【0050】

まず、入球判定手段M J 10は、第1主遊技始動口A 10(及び、第1主遊技始動口確認センサA 11 s 2)に遊技球が入球したか否かを判定する第1主遊技始動口入球判定手段M J 11-Aと、第2主遊技始動口B 10に遊技球が入球したか否かを判定する第2主遊技始動口入球判定手段M J 11-Bと、補助遊技始動口H 10に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段M J 11-Hと、第1大入賞口C 10に遊技球が入球したか否かを判定する、第1大入賞口入球判定手段M J 11-C 10と、第2大入賞口C 20に遊技球が入球したか否かを判定する、第2大入賞口入球判定手段M J 11-C 20と、一般入賞口(不図示)に遊技球が入球したか否かを判定する、一般入賞口入球判定手段(不図示)と、アウト口C 80に遊技球が入球したか否かを判定する、アウト口入球判定手段M J 11-C 80と、総排出確認センサC 90 sに遊技球が入球(排出を検出)したか否かを判定する、総排出確認手段M J 11-C 90(及び、当該入球数を計数する、総排出確認数カウンタM J 11 c-C 90)と、入球口への入球に係る情報を一時記憶するための入球関連情報一時記憶手段M J 10 bと、各入球口への入球総数を計数する入球数カウンタM J 10 c{本例では、当該カウンタ値は電断に基づくRAMクリアによってのみ、クリアされるよう構成されているものとするが、所定時間(例えば、遊技場の営業休止時間に相当する8時間、等)の経過によって自動的に値がクリアされるよう構成してもよい}と、第1主遊技始動口A 10に入球した遊技球数を計数する第1主遊技始動口入球数カウンタM J 10 c-Aと、第1主遊技始動口確認センサA 11 s 2にて検出した遊技球数を計数する第1主遊技始動口確認カウンタM J 10 c 2-Aと、を有している。

【0051】

次に、乱数取得判定実行手段M J 20は、第1主遊技始動口A 10への遊技球の入球に基づき第1主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数(例えば、第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等)を取得する第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 21-Aと、第2主遊技始動口B 10への遊技球の入球に基づき第2主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数(例えば、第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2主遊技図柄決定乱数等)を取得する第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 21-Bと、補助遊技側乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段M J 21-Hと、を有している。

【0052】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類(例えば、当選乱数や変動態様決定乱数)により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア

10

20

30

40

50

ア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【0053】

次に、保留制御手段MJ30は、保留消化及び変動開始に係る処理を制御する保留消化制御手段MJ31と、第1主遊技図柄の変動許可が下りていない状況で取得した当該第1主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を第1主遊技図柄の変動許可が下りるまで第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aに保留するための第1主遊技図柄保留手段MJ32-Aと、第2主遊技図柄の変動許可が下りていない状況で取得した当該第2主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を第2主遊技図柄の変動許可が下りるまで第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに保留するための第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bと、補助遊技図柄の変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を補助遊技図柄の変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hに保留するための補助遊技図柄保留手段MJ32-Hと、を有している。

10

【0054】

ここで、保留消化制御手段MJ31は、変動を開始する条件を充足したか否かを判定する変動開始条件充足判定手段MJ31jを有している。

20

【0055】

次に、第1主遊技図柄保留手段MJ32-A、第2主遊技図柄保留手段MJ32-B及び補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、最大4個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hを夫々有している。

【0056】

次に、遊技内容決定手段MNは、特別遊技への移行可否及び第2主遊技始動口電動役物B11dの開放可否を抽選する当否抽選手段MN10と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段MN40と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段MN50とを、有している。ここで、当否抽選手段MN10は、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第1主遊技当否抽選手段MN11-Aと、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第2主遊技当否抽選手段MN11-Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段MN11-Hとを、有している。ここで、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B及び補助遊技当否抽選手段MN11-Hは、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-Aと、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブルMN11ta-Hを夫々有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

30

40

【0057】

次に、図柄内容決定手段MN40は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の停止図柄を決定する第1主遊技図柄決定手段MN41-Aと、取得した遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）に基づき、第2主遊技図柄の停止図柄を決定する第2主遊技図柄決定手段MN41-Bと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技図柄決定手段MN41-Hと、を有している。

。

【0058】

ここで、第1主遊技図柄決定手段MN41-Aは、第1主遊技図柄に係る停止図柄を決

50

定する際に参照される第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Aを有しており、当該第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Aは、当否結果に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。また、第2主遊技図柄決定手段MN41-Bは、第2主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Bを有しており、当該第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Bは、当否結果に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。更に、補助遊技図柄決定手段MN41-Hは、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Hを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

10

【0059】

次に、変動態様決定手段MN50は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第1主遊技変動態様決定手段MN51-Aと、取得した遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）に基づき、第2主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第2主遊技変動態様決定手段MN51-Bと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する補助遊技変動態様決定手段MN51-Hと、を有している。

【0060】

ここで、第1主遊技変動態様決定手段MN51-Aは、第1主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Aを有しており、当該第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。また、第2主遊技変動態様決定手段MN51-Bは、第2主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bを有しており、当該第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段MN51-Hは、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Hを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（例えば、通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

20

30

【0061】

次に、表示制御手段MP10は、第1主遊技図柄表示装置A20の第1主遊技図柄表示部A21g上及び第2主遊技図柄表示装置B20の第2主遊技図柄表示部B21g上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cと、補助遊技図柄表示装置H20の補助遊技図柄表示部H21g上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段MP11-Hとを有している。

【0062】

ここで、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-C（例えば、所定間隔毎に減算されるデクリメントカウンタであり、以下、タイマに類するものは同様のカウンタにて実装可能）を有している。更に、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを更に備えている。

40

【0063】

次に、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物B11dを開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bと、第2主遊技始動口電動役物B11dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bと、第2主遊技始動口電動役物B11dの閉鎖後に第2主遊技始動口電動役物B11d

50

内に残存している遊技球が第2主遊技始動口入球検出装置B11sに検出されるまで待機する時間を計時する、第2主遊技始動口入球待機タイマMP22t2と、を有している。

【0064】

次に、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段MP31と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を決定し、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内にセットする特別遊技内容決定手段MP32と、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20を所定条件で開状態にする特別遊技（大当り）を実行するための特別遊技実行手段MP33と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段MP34と、振分遊技を実行するための振分遊技実行制御手段MP36と、を有している。ここで、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口電動役物C11dと第2大入賞口電動役物C21dを開閉させる第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段MP33-Cと、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20への入賞球を計測する入賞球カウンタMP33cを有している。特別遊技時間管理手段MP34は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマMP34tと、大入賞口の開放時間を計時する開放タイマMP34t2と、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）の開鎖後に第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）内に残存している遊技球が第1大入賞口入賞検出装置C11s（又は第2大入賞口入賞検出装置C21s）に検出されるまで待機する時間を計時する、大入賞口入球待機タイマMP34t3と、を更に有している。また、特別遊技内容決定手段MP32は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブルMP32taを更に有している（テーブルの詳細については不図示であるが、開状態となる大入賞口、最大ラウンド数、1ラウンドの実行内容等が定められたテーブルである。また、特別遊技が開始されてから初回のラウンドが実行されるまでの待機時間である開始デモ時間、最終回のラウンドが終了してから特別遊技を終了するまでの待機時間である終了デモ時間、等も本テーブルにて予め定められている）。

【0065】

次に、特定遊技制御手段MP50は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確変終了条件判定手段MP51と、時間短縮遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する時短遊技終了条件判定手段MP52を有している。時短回数をカウント可能な時短回数カウンタMP52c、を夫々有している。ここで、確率変動遊技状態とは、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の当否抽選時における当選確率が非確率変動遊技状態よりも高確率となる遊技状態を意味し、時間短縮遊技状態とは、第1主遊技図柄や第2主遊技図柄の変動時間の平均値が非時間短縮遊技状態よりも短時間となる、及び／又は、単位時間あたりにおける第2主遊技始動口電動役物B11dの開放容易性が向上する遊技状態を意味する。

【0066】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄が高確率で当り図柄となり且つ補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する（時短回数制限無しの確率変動遊技を除く）。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の確変終了条件判定手段MP51及び時短遊技終了条件判定手段MP52は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【0067】

次に、遊技状態一時記憶手段MBは、第1主遊技（第1主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）及び第2主遊技（第2主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cと、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hと、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段MB20-bと、特定遊技における現在の遊技状態（例えば、時短の残り回数、特定遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特定遊技関連情報一時記憶手段MB30-bと、を有している。

【0068】

ここで、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cは、現在変動中の第1又は第2主遊技図柄（変動開始条件が成立した第1又は第2主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11-b-Cを有している。

【0069】

また、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hは、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11-b-Hを有している。

【0070】

次に、賞球払出決定手段MHは、賞球払出制御基板KH側との間で賞球の払出（及びエラー検知や不正検知）に係る情報を送受信するための払出情報送受信手段MHs_j（及び送受信した情報を一時記憶する払出コマンド一時記憶手段MHs_j-b）と、遊技球の入球に基づく賞球総数を計数するための賞球数カウンタMHcと、賞球の払出が完了していない（賞球払出制御基板KH側から払出完了に係る情報を受信していない）未払出賞球に係る情報を一時記憶するための未払出賞球情報一時記憶手段MHbと、を有している。

【0071】

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

【0072】

まず、第1主遊技周辺機器Aは、特別遊技移行の契機となる第1主遊技始動口A10と、第1主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第1主遊技図柄表示装置A20と、を有している。尚、第1主遊技始動口A10に関しては、第1主遊技始動口A10への入球を検出するための第1主遊技始動口入球検出装置A11sと、当該入球が正常な入球であるかを確認するための第1主遊技始動口確認センサA11s2とを有しており、いずれかの入球口でのみ（特に、第1主遊技始動口入球検出装置A11sでのみ）入球が検出された場合には、不正行為又はエラー発生に係る処理を実行するよう構成されている（詳細は後述）。尚、このように2つのセンサを用いて入球を二重にチェックする場合、検出の仕組みが異なるセンサ（例えば、非接触型のフォトセンサと、接触型の物理スイッチ）を組み合わせる利用することが、不正行為を検出するためには好適である。

【0073】

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

10

20

30

40

50

【0074】

次に、第1・第2主遊技共用周辺機器Cは、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当り）の際には所定条件下で開状態となる第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20と、遊技領域D30に発射された遊技球の内始動口や入賞口に入球しなかった遊技球を遊技機内に取り込むためのアウト口C80と、始動口や入賞口及びアウト口C80から遊技機内に取り込まれた遊技球を遊技機外に排出する経路上に設けられ、遊技機から排出する遊技球を検出するための総排出確認センサC90sと、を有している。

【0075】

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

10

【0076】

次に、演出表示制御手段（サブメイン制御部）SMは、主制御基板M側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段SM10と、演出表示に係る演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る演出表示制御手段SM20と、エラー発生時のエラー報知を制御するエラー報知制御手段SM30と、サブサブ制御部SS側との情報送受信を制御する情報送受信制御手段SM40と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【0077】

まず、表示情報受信手段SM10は、主制御基板M側からの第1主遊技及び第2主遊技に関する図柄情報や表示指示情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段SM11bを有している。

20

【0078】

次に、演出表示制御手段SM20は、装飾図柄の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾図柄表示制御手段SM21と、装飾図柄の保留個数管理や保留表示処理を司る装図保留情報表示制御手段SM22と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段SM23と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段SM24と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段SM25と、を有している。

【0079】

次に、エラー報知制御手段SM30は、エラー発生の有無を判定するためのエラー発生判定手段SM31を有している。

30

【0080】

ここで、装飾図柄表示制御手段SM21は、主制御基板M側からの情報に基づいて、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段SM21nと、装飾図柄の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段SM21bと、装飾図柄の変動時間を計時するための装図変動時間管理タイマSM21tと、を有している。ここで、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブルSM21taを更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

40

【0081】

次に、装図保留情報表示制御手段SM22は、装飾図柄に係る保留に関する情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段SM22bと、保留先読み演出を実行するための保留先読み演出実行制御手段SM26と、を有している。ここで、保留先読み演出実行制御手段SM26は、保留先読み演出の実行可否（例えば、保留内に大当たりとなる予定の保留が存在するか否か）を判定する保留先読み演出実行可否判定手段SM26kを更に有している。

【0082】

次に、背景演出表示制御手段SM23は、主制御基板M側からの情報に基づいて、背景演出（本例では、装飾図柄の背面にて表示され、保留に関する情報に基づき特別遊技の実

50

行可能性を示唆・報知する演出)の表示内容を決定する背景演出表示内容決定手段SM23nと、背景演出表示に係る情報を一時記憶するための背景演出関連情報一時記憶手段SM23bと、を有している。

【0083】

次に、予告演出表示制御手段SM24は、主制御基板M側からの情報に基づいて、予告演出(本例では、装飾図柄の変動表示中において表示され、当該変動における特別遊技への移行期待度や、保留に関する情報に基づき特別遊技の実行可能性を示唆・報知する演出)の表示内容や表示タイミング等を決定する予告演出表示内容決定手段SM24nと、予告演出表示に係る情報を一時記憶するための予告演出関連情報一時記憶手段SM24bと、を有している。

10

【0084】

次に、リーチ演出表示制御手段SM25は、主制御基板M側からの情報に基づいて、リーチ演出(主に、装飾図柄の変動表示中において表示され、停止表示された装飾図柄の組み合わせによってリーチ状態となったことが報知された後に実行される演出であるが、リーチ状態とならなくとも装飾図柄の変動表示と連動して実行される演出をも含んでいる)の表示内容や表示タイミング等を決定するリーチ演出表示内容決定手段SM25nと、リーチ演出表示に係る情報を一時記憶するためのリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25bと、を有している。

【0085】

次に、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、サブメイン制御部SM側との情報送受信を制御する副情報送受信制御手段SS10と、演出表示装置SG上の表示領域SG10へ画像を表示する画像表示制御手段SS20と、を有している。ここで、画像表示制御手段SS20は、サブメイン制御部SM側から受信したコマンドや各種画像表示に係る情報を一時記憶するための画像表示関連情報一時記憶手段SS21bを更に有している。

20

【0086】

また、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、演出表示手段(サブサブ制御部)SSからの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置SGと電気的に接続されている。ここで、演出表示装置SGは、画像を表示する表示領域SG10を有している。

【0087】

ここで、表示領域SG10は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12(及び第2保留表示部SG13)と、を有している。

30

【0088】

尚、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20が、主制御基板Mと情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段(サブサブ制御部)SSが、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMと情報伝達可能に接続されている。即ち、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20は、主制御基板Mにより制御され、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Mと片方向通信(一方向通信)により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

40

【0089】

次に、図8は、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図(a)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後(不図示であるが、レジスタの初期化や入出力ポートの設定等を行う)、ステップ1002で、主制御基板Mは、RAMクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットEのリセットボタン(RAMクリアボタン)が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRAMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ1002でYesの場合、ステップ1004で、主制御基板Mは、主制御基板M側のRAM内容(例えば、遊技状態一時記憶手段MB内の情報等)を全

50

てクリアする。次に、ステップ1006で、情報送信制御手段MTは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1008で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ1010で、主制御基板Mは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板Mは、同図（b）によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し〔その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（b）が実行されることとなる〕、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Mは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【0090】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（b）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ2000で、主制御基板Mは、後述の入球検出処理を実行する。ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御基板Mは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板Mは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1900で、主制御基板Mは、不正検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ1950で、主制御基板Mは、後述のエラー管理処理を実行する。次に、ステップ3000で、主制御基板Mは、後述の賞球払出コマンド送信制御処理を実行する。次に、ステップ3500で、主制御基板Mは、後述の外部信号出力処理（外部端子板、ホールコンピュータHC等への情報出力）を実行する。次に、ステップ1990で、主制御基板Mは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【0091】

次に、NMI割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板Mは、リセットICからの電断信号がCPUのNMI端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（c）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、NMI割り込み時）において、ステップ1020で、主制御基板Mは、RAM領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ1022で、主制御基板Mは、RAM領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み

処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

【0092】

次に、図9は、図8におけるステップ2000のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2100で、入球判定手段は、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2200で、入球判定手段は、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2300で、入球判定手段は、後述する第1（第2）大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2400で、入球判定手段は、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2500で、入球判定手段は、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ2600で、入球判定手段は、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2700で、入球判定手段は、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。

10

【0093】

次に、図10は、図9におけるステップ2100のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリアを参照し、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、補助遊技始動口入球検出装置H11sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置H11sが入力を検知すると補助遊技始動口H10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2104でYesの場合、ステップ2106で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2108で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

20

【0094】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2110で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、補助遊技始動口入球検出装置H11sからの入力が入球検出終了時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置H11sが入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置H11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2110でYesの場合、ステップ2112で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。尚、ステップ2104又はステップ2110でNoの場合にも、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

30

【0095】

次に、図11は、図9におけるステップ2200のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bを参照し、第1主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、第1主遊技始動口入球検出装置A11sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、第1主遊技始動口入球検出装置A11sが入力を検知すると第1主遊技始動口A10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2204でYesの場合、ステップ2206で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2208で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、入球数カウンタMJ10cのカウンタ値に1を加算（インクリメント）する。次に、ステップ2210で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエ

40

50

リア内にある、第1主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ2211で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、第1主遊技始動口入球数カウンタMJ10c-Aの値に1を加算（インクリメント）し、ステップ2216に移行する。

【0096】

他方、ステップ2202でNoの場合、ステップ2212で、入球数カウンタMJ10cからの入力検出時間（当該時間以上、第1主遊技始動口入球検出装置A11sが入力を検知していない場合、遊技球が第1主遊技始動口入球検出装置A11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。次に、ステップ2214で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある。第1主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2215で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2216に移行する。尚、ステップ2204又はステップ2212でNoの場合にも、ステップ2216に移行する。

【0097】

次に、ステップ2216で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、第1主遊技始動口確認センサA11s2が遊技球を検出したか否かを判定する。ステップ2216でYesの場合、ステップ2218で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、第1主遊技始動口確認カウンタMJ10c2-Aのカウント値に1を加算（インクリメント）し、ステップ2222に移行する。他方、ステップ2216でNoの場合にも、ステップ2222に移行する。

【0098】

次に、ステップ2222で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bを参照し、第2主遊技始動口検出継続フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2222でYesの場合、ステップ2224で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第2主遊技始動口入球検出装置B11sが入力を検知すると第2主遊技始動口B10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2224でYesの場合、ステップ2225で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bを参照し、第2主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2225でYesの場合、ステップ2226で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある第2主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2228で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、入球数カウンタMJ10cのカウント値に1を加算（インクリメント）する。次に、ステップ2230で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第2主遊技始動口検出継続フラグをオンにし、ステップ2240に移行する。

【0099】

他方、ステップ2225でNoの場合（第2主遊技始動口B10への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ2231で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、第2主遊技始動口B10に不正な入球があったと判定し、第2主遊技始動口不正入球コマンド（サブ側へのコマンド）をセットし、ステップ2240に移行する。尚、ステップ2224でNoの場合にも、ステップ2240に移行する。

【0100】

他方、ステップ2222でNoの場合、ステップ2232で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの入力検出時間（当該時間以上、第2主遊技始動口入球検出装置B11sが入力を検知していない場合、遊技球が第2主遊技始動口入球検出装置B11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2232でYesの場合、ステップ2234で、第2

主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第2主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2238で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第2主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2240に移行する。

【0101】

次に、ステップ2240で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-A（第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-B）は、第1主遊技始動口入球検出装置A11s（第2主遊技始動口入球検出装置B11s）が不正検出時間（通常の入球として検出される時間を超えた時間であり、不正が行われていると判定する時間）以上ONとなっているか否かを判定する。ステップ2240でYesの場合、ステップ2242で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-A（第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-B）は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1（第2）主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ2240でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0102】

次に、図12は、図9におけるステップ2300のサブルーチンに係る、第1（第2）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10（第2大入賞口入球判定手段MJ11-C20）は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリアを参照し、第1（第2）大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10（第2大入賞口入球判定手段MJ11-C20）は、第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口入賞検出装置C21s）からの入力が入球検出時間（当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、ステップ2305で、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10（第2大入賞口入球判定手段MJ11-C20）は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bを参照し、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2305でYesの場合、ステップ2306で、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10（第2大入賞口入球判定手段MJ11-C20）は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1（第2）大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ2308で、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10（第2大入賞口入球判定手段MJ11-C20）は、入球数カウンタMJ10cのカウンタ値に1を加算（インクリメント）する。次に、ステップ2310で、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10（第2大入賞口入球判定手段MJ11-C20）は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1（第2）大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ2320に移行する。

【0103】

他方、ステップ2305でNoの場合（大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ2311で、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10（第2大入賞口入球判定手段MJ11-C20）は、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第1（第2）大入賞口不正入球コマンド（サブ側へのコマンド）をセットし、ステップ2320に移行する。尚、ステップ2304でNoの場合にも、ステップ2320に移行する。

【0104】

他方、ステップ2302でNoの場合、ステップ2312で、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10（第2大入賞口入球判定手段MJ11-C20）は、第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口入賞検出装置C21s）からの入力が入球検出時間〔当該時間以上、第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口入賞検出装置C21s）が入力を検知していない場合、遊技球が第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口

入賞検出装置C 2 1 s)を通過完了したとみなす時間}以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2 3 1 2でYesの場合、ステップ2 3 1 4で、第1大入賞口入球判定手段MJ 1 1-C 1 0(第2大入賞口入球判定手段MJ 1 1-C 2 0)は、入球関連情報一時記憶手段MJ 1 0 bのフラグエリア内にある、第1(第2)大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2 3 1 8で、第1大入賞口入球判定手段MJ 1 1-C 1 0(第2大入賞口入球判定手段MJ 1 1-C 2 0)は、入球関連情報一時記憶手段MJ 1 0 bのフラグエリア内にある第1(第2)大入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2 3 2 0に移行する。

【0105】

次に、ステップ2 3 2 0で、第1大入賞口入球判定手段MJ 1 1-C 1 0(第2大入賞口入球判定手段MJ 1 1-C 2 0)は、第1大入賞口入賞検出装置C 1 1 s(第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 s)からの入力不正検出時間{当該時間以上、第1大入賞口入賞検出装置C 1 1 s(第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 s)が入力を検知した場合、第1大入賞口C 1 0(第2大入賞口C 2 0)への不正な入球が検知されたとみなす時間}以上ONであるか否かを判定する。ステップ2 3 2 0でYesの場合、ステップ2 3 2 2で、第1大入賞口入球判定手段MJ 1 1-C 1 0(第2大入賞口入球判定手段MJ 1 1-C 2 0)は、入球関連情報一時記憶手段MJ 1 0 bのフラグエリア内にある第1(第2)大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理(ステップ2 4 0 0の処理)に移行する。他方、ステップ2 3 2 0でNoの場合にも、次の処理(ステップ2 4 0 0の処理)に移行する。

【0106】

次に、図13は、図9におけるステップ2 4 0 0のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口とは、特に図示していないが、遊技球が入球することで、賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである、一般入賞口入球検出装置(不図示)を備えている。また、入球判定手段MJ 1 0は、一般入賞口への入球有無を判定するための、一般入賞口入球判定手段(不図示)を有している。

【0107】

まず、ステップ2 4 0 2で、一般入賞口入球判定手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ 1 0 bを参照し、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2 4 0 2でYesの場合、一般入賞口入球判定手段は、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間(当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間)以上ONであるか否かを判定する。ステップ2 4 0 4でYesの場合、ステップ2 4 0 6で、一般入賞口入球判定手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ 1 0 bのフラグエリア内にある、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ2 4 0 8で、一般入賞口入球判定手段は、入球数カウンタMJ 1 0 cのカウント値に1を加算(インクリメント)する。次に、ステップ2 4 1 0で、一般入賞口入球判定手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ 1 0 bのフラグエリア内にある、一般入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ2 4 2 0に移行する。他方、ステップ2 4 0 2でNoの場合、ステップ2 4 1 2で、一般入賞口入球判定手段は、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間(当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間)以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2 4 1 2でYesの場合、ステップ2 4 1 4で、一般入賞口入球判定手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ 1 0 bのフラグエリア内にある一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2 4 1 8で、一般入賞口入球判定手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ 1 0 bのフラグエリア内にある、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2 4 2 0に移行する。尚、ステップ2 4 0 4又は、ステップ2 4 1 2でNoの場合にも、ステップ2 4 2 0に移行する。

【0108】

次に、ステップ2 4 2 0で、一般入賞口入球判定手段は、一般入賞口入球検出装置から

の入力が不正検出時間〔当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知した場合、一般入賞口への不正な入球が検知されたとみなす時間〕以上ONであるか否かを判定する。ステップ2420でYesの場合、ステップ2422で、一般入賞口入球判定手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、一般入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。尚、ステップ2420でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

【0109】

次に、図14は、図9におけるステップ2500のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、総排出球確認手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリアを参照し、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、総排出球確認手段は、総排出確認センサC90sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサC90sが入力を検知すると総排出確認センサC90sに入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2504でYesの場合、ステップ2506で、総排出球確認手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ2508で、総排出球確認手段は、総排出確認数カウンタMJ11c-C90に1を加算（インクリメント）し、ステップ2520に移行する。

【0110】

他方、ステップ2502でNoの場合、ステップ2510で、総排出球確認手段は、総排出確認センサC90sからの入力が入球検出終了時間（当該時間以上、総排出確認センサC90sが入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサC90sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2510でYesの場合、ステップ2512で、総排出球確認手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2514で、総排出球確認手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、排出確認長時間検出フラグをオフにし、ステップ2520に移行する。尚、ステップ2504又はステップ2510でNoの場合にも、ステップ2520に移行する。

【0111】

次に、ステップ2520で、総排出球確認手段は、総排出確認センサC90sからの入力が不正検出時間（当該時間以上、総排出確認センサC90sが入力を検知している場合に、総排出確認センサC90sへの不正な入球が行われているとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2520でYesの場合、ステップ2522で、総排出球確認手段は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、排出確認長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。他方、ステップ2520でNoの場合にも、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。

【0112】

次に、図15は、図9におけるステップ2600のサブルーチンに係る、アウト口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、アウト口入球判定手段MJ11-C80は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bを参照し、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、アウト口入球判定手段MJ11-C80は、アウト口入球検出装置C80sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知するとアウト口C80に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606で、アウト口入球判定手段MJ11-C80は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、アウト口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ2608で、アウト口入球判定手段MJ11-C80は、入球数カウンタMJ10cに1を加算し、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

【0113】

他方、ステップ2602でNoの場合、ステップ2610で、アウト口入球判定手段MJ11-C80は、アウト口入球検出装置C80sからの入力検出終了時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知していない場合、遊技球がアウト口入球検出装置C80sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2610でYesの場合、ステップ2612で、アウト口入球判定手段MJ11-C80は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、アウト口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2615で、アウト口入球判定手段MJ11-C80は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、アウト口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2604又はステップ2610でNoの場合にも、ステップ2620に移行する。

10

【0114】

次に、ステップ2620で、アウト口入球判定手段MJ11-C80は、アウト口入球検出装置C80sからの入力不正検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知している場合に、アウト口C80への不正な入球が行われているとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622で、アウト口入球判定手段MJ11-C80は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、アウト口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。他方、ステップ2620でNoの場合にも、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

【0115】

20

次に、図16は、図9におけるステップ2700のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、賞球払出決定手段MHは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリアを参照し、第1主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、賞球払出決定手段MHは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、第1主遊技始動口A10に係る賞球数（本例では、3）を加算する。次に、ステップ2708で、賞球払出決定手段MHは、未払出賞球情報一時記憶手段MHbに、第1主遊技始動口A10に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2712に移行する。他方、ステップ2702でNoの場合もステップ2712に移行する。

【0116】

30

次に、ステップ2712で、賞球払出決定手段MHは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリアを参照し、第2主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2712でYesの場合、ステップ2714で、賞球払出決定手段MHは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、第2主遊技始動口B10に係る賞球数（本例では、3）を加算する。次に、ステップ2718で、賞球払出決定手段MHは、未払出賞球情報一時記憶手段MHbに、第2主遊技始動口B10に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2722に移行する。他方、ステップ2712でNoの場合もステップ2722に移行する。

【0117】

40

次に、ステップ2722で、賞球払出決定手段MHは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリアを参照し、第1（第2）大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2722でYesの場合、ステップ2723で、賞球払出決定手段MHは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1（第2）大入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ2724で、賞球払出決定手段MHは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）に係る賞球数（本例では、13）を加算する。次に、ステップ2728で、賞球払出決定手段MHは、未払出賞球情報一時記憶手段MHbに、第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2732に移行する。他方、ステップ2722でNoの場合もステップ2732に移行する。

50

【0118】

次に、ステップ2732で、賞球払出決定手段MHは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリアを参照し、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2732でYesの場合、ステップ2733で、賞球払出決定手段MHは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ2734で、賞球払出決定手段MHは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球数（本例では、10）を加算する。次に、ステップ2738で、賞球払出決定手段MHは、未払出賞球情報一時記憶手段MHbに、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球数に係る情報）を一時記憶し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。他方、ステップ2732でNoの場合にも、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。

【0119】

次に、図17は、図8におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内を参照し、補助遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1103で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、補助遊技始動フラグをオフにする。次に、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ1108で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hにセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。

【0120】

次に、図18は、図8におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、補助遊技図柄決定手段MN41-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41-ta-Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hに一時記憶する。

【0121】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当たり図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D1、D2」で

ある場合、開放態様は（０．２秒間開放→閉鎖）である。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４．０秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」となり易いよう構成されている。

【０１２２】

次に、ステップ１２１８で、補助遊技変動態様決定手段ＭＮ５１－Ｈは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には１秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には１０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２－Ｈは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｈに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｈは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【０１２３】

次に、ステップ１２２４で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｈは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｈは、補助遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｈを参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。

【０１２４】

次に、ステップ１２３０で、第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段ＭＰ２１－Ｂは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、Ｄ１・Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０－Ｂは、補助遊技側の当り図柄及び遊技状態に基づき、開放態様（例えば、時間短縮遊技時における、当り図柄「Ｄ１」の場合には、１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「Ｄ２」の場合には、０．２秒開放、０．８秒閉鎖、５秒開放となる開放態様）を決定し、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ１２３４で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０－Ｂは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｈのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０－Ｂは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂをスタートした後、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放する。次に、ステップ１２３８で、第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段ＭＰ２１－Ｂは、入球関連情報一時記憶手段ＭＪ１０ｂのフラグエリア内にある、第２主遊技始動口有効期間中フラグをオンにし、ステップ１２４２に移行する。

【０１２５】

次に、ステップ１２４２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０－Ｂは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０－Ｂは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段Ｍ

10

20

30

40

50

B 1 0－Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにする。次に、ステップ1 2 4 8で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段M P 2 1－Bは、第2主遊技始動口入球待機タイマM P 2 2 t 2に電動役物入球待機時間（本例では、3秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ1 2 5 0で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段M P 2 1－Bは、第2主遊技始動口入球待機タイマM P 2 2 t 2を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1 2 5 0でY e sの場合、ステップ1 2 5 2で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段M P 2 1－Bは、入球関連情報一時記憶手段M J 1 0 bのフラグエリア内にある、第2主遊技始動口有効期間中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1 3 0 0の処理）に移行する。このように、本例においては、第2主遊技始動口の有効期間（第2主遊技始動口有効期間中フラグがオンである期間）は、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの開放タイミングから、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの閉鎖後に電動役物入球待機時間（本例では、3秒）が経過するまでであり、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが閉鎖しても電動役物入球待機時間の分だけ遊技球の入球を待機し得るよう構成されている。

10

【0 1 2 6】

尚、ステップ1 2 0 2でN oの場合にはステップ1 2 4 2に移行し、ステップ1 2 0 4でN oの場合にはステップ1 2 2 4に移行し、ステップ1 2 0 6、ステップ1 2 2 4、ステップ1 2 3 0、ステップ1 2 4 0又はステップ1 2 5 0でN oの場合には次の処理（ステップ1 3 0 0の処理）に移行する。

【0 1 2 7】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1 2 2 6での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、5 0 0 m s程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。

20

【0 1 2 8】

次に、図1 9は、図8におけるステップ1 3 0 0のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1 3 0 2で、第1主遊技始動口入球判定手段M J 1 1－Aは、入球関連情報一時記憶手段M J 1 0 bのフラグエリアを参照し、第1主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1 3 0 2でY e sの場合、ステップ1 3 0 4で、第1主遊技始動口入球判定手段M J 1 1－Aは、入球関連情報一時記憶手段M J 1 0 bのフラグエリア内にある、第1主遊技始動フラグをオフにする。次に、ステップ1 3 0 6で、第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1－Aは、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b－Aを参照し、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1 3 0 6でY e sの場合、ステップ1 3 0 8で、第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1－Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1 3 1 0で、第1主遊技図柄保留手段M J 3 2－Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b－Aに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1 3 1 2で、保留制御手段M J 3 0は、取得した第1主遊技乱数に係る情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部S Mへ送信するためのコマンド送信用バッファM T 1 0にセット（ステップ1 9 9 0の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部S M側に送信される）し、ステップ1 3 2 2に移行する。他方、ステップ1 3 0 2又はステップ1 3 0 6でN oの場合にもステップ1 3 2 2に移行する。

30

40

【0 1 2 9】

次に、ステップ1 3 2 2で、第2主遊技始動口入球判定手段M J 1 1－Bは、入球関連

50

情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリアを参照し、第2主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1322でYesの場合、ステップ1324で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第2主遊技始動フラグをオフにする。次に、ステップ1326で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bを参照し、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1326でYesの場合、ステップ1328で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定乱数と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ1330で、第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1332で、保留制御手段MJ30は、取得した第2主遊技乱数に係る情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1322又はステップ1326でNoの場合にも次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

【0130】

次に、図20は、図8におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、保留消化制御手段MJ31は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bを参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400（1）で、遊技内容決定手段MNは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400（2）で、遊技内容決定手段MNは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0131】

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

【0132】

次に、図21は、図20におけるステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理（第2主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、保留消化制御手段MJ31は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0133】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、保留消化制御手段MJ31は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）に一時記憶されている、今回の図柄変動に

係る第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ1410-1で、当否抽選手段MN10は、各遊技状態に対応する第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B）を参照し、第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【0134】

ここで、図22（主遊技テーブル1）は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、遊技状態を移行させ得ない当り（いわゆる小当り）については例示していないが、小当りが発生（小当りに当選）するよう構成してもよい。

【0135】

次に、ステップ1410-2で、第1主遊技図柄決定手段MN41-A（第2主遊技図柄決定手段MN41-B）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-B）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶する。

【0136】

ここで、図22（主遊技テーブル2）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当たりに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」）の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまでも一例であり、これには限定されない（例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が異なる状態（限定頻度状態）へ移行するよう構成してもよい）。

【0137】

次に、ステップ1410-3で、第1主遊技変動態様決定手段MN51-A（第2主遊技変動態様決定手段MN51-B）は、各遊技状態に対応する第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶して、ステップ1415に移行する。

【0138】

ここで、図22（主遊技テーブル3）は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果及び主遊技時短フラグ状態に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時短遊技状態）には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実

10

20

30

40

50

施形態では、説明の便宜上、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成してもよいことはいうまでもない。更には、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。

【0139】

次に、ステップ1415で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1416で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cにセットする。次に、ステップ1417で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1418で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

【0140】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0141】

次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

【0142】

次に、ステップ1430で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1432で、遊技内容決定手段MNは、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1432をスキップする。

【0143】

次に、ステップ1450で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1420でN oの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0144】

次に、図23は、図21におけるステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1452でY e sの場合、ステップ1454で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値を参照し、当該カウンタ値が0よりも大きいかなんかを判定する。ステップ1454でY e sの場合、ステップ1456で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1458で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が0であるか否かを判定する。ステップ1458でY e sの場合、ステップ1460及びステップ1462で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1452、ステップ1454又はステップ1458でN oの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0145】

次に、図24は、図8におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、役物連続作動装置作動フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1502でY e sの場合、ステップ1503で、条件判定手段MP31は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1503でY e sの場合、ステップ1504で、特別遊技制御手段MP30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1508で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値をクリアして、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1502又はステップ1503でN oの場合にも、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0146】

次に、図25は、図8におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、条件判定手段MP31は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でY e sの場合、ステップ1604で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、役物連続作動装置作動フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1604でY e sの場合、ステップ1606で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、役物連続作動装置作動フラグをオンにする。次に、ステップ1608で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1610で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1990の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1614に移行する。

【0147】

次に、ステップ1614で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言

すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1614でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1616で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1622で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ1623で、特別遊技実行手段MP33は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグをオンにし、ステップ1624に移行する。他方、ステップ1614でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1616～1623の処理を行うことなく、ステップ1624に移行する。

10

【0148】

次に、ステップ1624で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1990の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1625で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、入球待機中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1625でYesの場合、ステップ1626で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合、ステップ1627で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1627でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1627でNoの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

20

30

【0149】

次に、ステップ1628で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する（当該処理にて閉鎖に係る処理を実行しているが、実際にデバイスへの制御コマンドを送信する処理は、ステップ1990の制御コマンド送信処理にて実行されることとなる）。次に、ステップ1629で、特別遊技実行手段MP33は、大入賞口入球待機タイマMP34t3に大入賞口入球待機時間（本例では、3秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、入球待機中フラグをオンにし、ステップ1631に移行する。尚、ステップ1625でNoの場合にもステップ1631に移行する。

40

【0150】

次に、ステップ1631で、特別遊技実行手段MP33は、大入賞口入球待機タイマを参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1631でYesの場合、ステップ1632で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、入球待機中フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、特別遊技実行手段MP33は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグをオフにする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、開放タイマMP34t2をリセットする。次に、

50

ステップ1635で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1638でYesの場合、ステップ1640で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、役物連続作動装置作動フラグをオフにする。次に、ステップ1642で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにする。次に、ステップ1644で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1990の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1700で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。尚、ステップ1602、ステップ1631又はステップ1638でNoの場合にも、次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。

10

【0151】

20

次に、図26は、図25におけるステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、特定遊技制御手段MP50は、停止中の大当たり図柄が確変大当たり図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態となる主遊技図柄であり、本例では、5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1708に移行する。他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1706で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値に所定回数（本例では、100）をセットし、ステップ1708に移行する。次に、ステップ1708及びステップ1710で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。

30

【0152】

次に、図27は、図8におけるステップ1900のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、不正検知情報管理手段MEは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入力が所定回数連続でONであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でONとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図におけるの処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ1902でYesの場合、ステップ1904で、不正検知情報管理手段MEは、不正電波が検出されたと判定し、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリア内にある、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ1912に移行する。他方、ステップ1902でNoの場合、ステップ1906で、不正検知情報管理手段MEは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入力が所定回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1906でYesの場合、ステップ1908で、不正検知情報管理手段MEは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリア内にある、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ1912に移行する。尚、ステップ1906でNoの場合にも、ステップ1912に移行する。

40

【0153】

50

次に、ステップ1912で、不正検知情報管理手段MEは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入力回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1912でYesの場合、ステップ1914で、不正検知情報管理手段MEは、不正磁気検出されたと判定し、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリア内にある、不正磁気検出フラグをオンにし、ステップ1922に移行する。他方、ステップ1912でNoの場合、ステップ1916で、不正検知情報管理手段MEは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1916でYesの場合、ステップ1918で、不正検知情報管理手段MEは、不正磁気検出が終了したと判定し、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリア内にある、不正磁気検出フラグをオフにし、ステップ1922に移行する。尚、ステップ1916でNoの場合にも、ステップ1922に移行する。

10

【0154】

次に、ステップ1922で、不正検知情報管理手段MEは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入力回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1922でYesの場合、ステップ1924で、不正検知情報管理手段MEは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリア内にある、扉開放中フラグをオンにし、ステップ1932に移行する。他方、ステップ1922でNoの場合、ステップ1926で、不正検知情報管理手段MEは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1926でYesの場合、ステップ1928で、不正検知情報管理手段MEは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリア内にある、扉開放中フラグをオフにし、ステップ1932に移行する。尚、ステップ1926でNoの場合にも、ステップ1932に移行する。

20

【0155】

次に、ステップ1932で、不正検知情報管理手段MEは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1932でYesの場合、ステップ1934で、不正検知情報管理手段MEは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリア内にある、枠開放中フラグをオンにし、ステップ1934に移行する。他方、ステップ1932でNoの場合、ステップ1936で、不正検知情報管理手段MEは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1936でYesの場合、ステップ1938で、不正検知情報管理手段MEは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリア内にある、枠開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。尚、ステップ1936でNoの場合にも、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。

30

【0156】

次に、図28は、図8におけるステップ1950のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、エラー管理手段は、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する（尚、発生し得るエラー及びエラー発生時の制御については、図73及び図74を参照）。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、エラー管理手段は、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を送信する（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）。次に、ステップ1956で、エラー管理手段は、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する（エラーの解除条件及びエラー解除時の制御についても、図73及び図74を参照）。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、エラー管理手段は、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を送信（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ3000の処理）に移行する。尚、ステップ1952又はステップ1956でNoの場合にも次の処理（ステップ3000の処理）に移行する。

40

50

【0157】

次に、図29は、図8におけるステップ3000のサブルーチンに係る、賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3100で、主制御基板Mは、後述する対払出制御基板送信制御処理を実行する。次に、ステップ3200で、主制御基板Mは、後述する対払出制御基板受信制御処理を実行し、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

【0158】

次に、図30は、図29のステップ3100のサブルーチンに係る、対払出制御基板送信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ3105で、払出情報送受信手段MHsjは、第二回線（賞球払出中か否かに係るON・OFF信号を送信する線）の入力ポートを参照し、払出信号がOFFであるか否か、即ち、現在払出が実行されていないか否かを判定する。ステップ3105でYesの場合、ステップ3110で、払出情報送受信手段MHsjは、未払出賞球情報一時記憶手段MHbを参照し、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。ステップ3110でYesの場合、ステップ3115で、払出情報送受信手段MHsjは、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリアを参照し、賞球払出を行うことが不適なエラーである賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。ステップ3115でYesの場合、ステップ3120で、払出情報送受信手段MHsjは、未払出賞球情報一時記憶手段MHbに一時記憶されている、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球数分の賞球払出コマンド（図31参照）を、払出コマンド一時記憶手段MHsjbにセットする。そして、ステップ3125で、払出情報送受信手段MHsjは、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を、未払出賞球情報一時記憶手段MHbから消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、ステップ3130で、払出情報送受信手段MHsjは、払出コマンド一時記憶手段MHsjbにセットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信し、次の処理（ステップ3200の対払出制御基板受信制御処理）に移行する。尚、ステップ3105、ステップ3110及びステップ3115でNoの場合にも、次の処理（ステップ3200の対払出制御基板受信制御処理）に移行する。

【0159】

《主制御基板／払出制御基板間で送受信されるコマンド・情報の内容》

ここで、図31を参照しながら、主制御基板M及び賞球払出制御基板KH間で送受信されるコマンド及び情報の内容を説明する。ここで、本実施形態に係る主制御基板Mから賞球払出制御基板KHへのコマンドは、賞球払出コマンドであることの特定期間及び賞球個数の情報からなる。具体的には、ビット7～4は、1001固定である（当該コマンドが賞球払出コマンドであることの識別情報）。次に、ビット3～0は、賞球個数に関するものであり、例えば、0（0000B）は賞球0個であることを意味し、15（1111A）は賞球15個であることを意味する。

【0160】

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

【0161】

次に、図32は、図29のステップ3200のサブルーチンに係る、対払出制御基板受

信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ3205で、払出情報送受信手段MHsjは、払出コマンド一時記憶手段MHsjbを参照し、払出関連情報を受信したか否かを判定する。ここで、ステップ3205でYesの場合、ステップ3210で、不正検知情報管理手段MEは、受信した払出関連情報中にエラー情報（球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー）が存在するか否かを判定する。ステップ3210でYesの場合、ステップ3215で、不正検知情報管理手段MEは、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリアにアクセスし、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板KH側でのエラー情報を主制御基板M側でも管理（一元管理）する。他方、ステップ3210でNoの場合、ステップ3220で、不正検知情報管理手段MEは、不正関連情報一時記憶手段MEbのフラグエリアにアクセスし、賞球払出制御基板KH側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。そして、ステップ3225で、払出情報送受信手段MHsjは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。ステップ3225でYesの場合、ステップ3230で、払出情報送受信手段MHsjは、払出コマンド一時記憶手段MHsjbにセットされている賞球払出コマンド（今回の払出完了に係る賞球払出コマンド）をクリアし、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、ステップ3205及びステップ3225でNoの場合にも、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

10

【0162】

次に、図33は、図8におけるステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ3502で、外部信号出力制御手段MGは、遊技状態一時記憶手段MBを参照し、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ3504で、外部信号出力制御手段MGは、外部端子送信内容決定テーブル1を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1990の処理）に移行する。

20

【0163】

（外部中継端子板）

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

30

40

【0164】

また、本実施形態においては、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHは、外部中継端子板Gに対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するよう構成されている。即ち、外部中継端子板Gから主制御基板M及び賞球払出制御基板KHへ

50

は送信線が設けられていないのである（外部中継端子板GからホールコンピュータHCへの情報送信も同様）。

【0165】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると、まず、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHと外部中継端子板Gとの間、並びに外部中継端子板GとホールコンピュータHCとの間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板Gは通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHとホールコンピュータHCとは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHから外部中継端子板Gの入力端子に入力された電氣的な信号（電圧がHiレベル/Lowレベルである2値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン/オフである2値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板Gの出力端子からホールコンピュータHCへと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板Gは、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイルG1及び接点部G2を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイルG1を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部G2が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータHCが導通する。また、リレーコイルG1を消磁した場合には、接点部G2が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータHCが導通しなくなる。よって、ホールコンピュータHC側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板Gの入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるのである。このような構成となっているため、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHからホールコンピュータHCへの一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータHC側から主制御基板M及び賞球払出制御基板KHを不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータHCへの一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一对の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHに接続された発光部からの光を、ホールコンピュータHCに接続された受光部で読み取ることで、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

【0166】

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

【0167】

次に、図34を参照しながら、本実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【0168】

まず、その他の信号である；常にオフであることを出力する予備的な信号は；電源投入{例えば、図8の(a)主制御基板側メイン処理の実行開始}後の任意のタイミングから；常時、オフ信号を出力する信号である。尚、当該信号は、開発機種（遊技性の複雑さ）毎に応じて使用有無が異なる信号である。

【0169】

次に、IN/OUT系の信号である；遊技領域D30上に配置された全ての入球口（アウト口を含む）へ入球した遊技球個数（遊技領域D30に打ち込まれた遊技球個数）を出力する信号は；総排出確認センサC90sにて検出された遊技球数（例えば、総排出確

認数カウンタMJ11c-C90の値であるが、入球数カウンタMJ10cの値であってもよい)が所定数(10)の倍数に達する毎に;0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。

【0170】

次に、IN/OUT系の信号である;遊技機が払い出した遊技球個数を出力する信号は;払出カウントセンサKE10sにて検出された遊技球数が所定数(10)の倍数に達する毎に;0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後(1割り込み分=0.004秒)から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に(前記した所定期間が経過せずとも)出力開始するよう構成してもよい。

10

【0171】

次に、ユニット監視系の信号である;遊技機のガラス扉(透明板が装着された枠体であり、例えば、ガラス扉D18)が開放中であることを出力する信号は;扉ユニット開放検知センサD18sが、オフ→オンに変化した場合(例えば、ステップ1924で、扉開放中フラグをオンとした場合){※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間(0.1秒間)オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい};当該検知センサがオンである期間中(例えば、扉開放中フラグがオンである期間中)は、常時オン信号を出力する信号である{※但し、オン→オフに変化した後、所定期間(0.1秒間)が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

20

【0172】

次に、ユニット監視系の信号である;遊技機の前枠(遊技盤が装着された枠体であり、例えば、前枠ユニットD14)が開放中であることを出力する信号は;前枠ユニット開放検知センサD14sが、オフ→オンに変化した場合(例えば、ステップ1934で枠開放中フラグをオンとした場合){※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間(0.1秒間)オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい};当該検知センサがオンである期間中(例えば、枠開放中フラグがオンである期間中)は、常時オン信号を出力する信号である{※但し、オン→オフに変化した後、所定期間(0.1秒間)が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

30

【0173】

次に、ユニット監視系の信号である;遊技機の受け皿枠(球受け皿が装着された枠体であり球皿ユニットD17)が開放中であることを出力する信号は;球皿ユニット開放検知センサD20sが、オフ→オンに変化した場合{※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間(0.1秒間)オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい};当該検知センサがオンである期間中は、常時オン信号を出力する信号である{※但し、オン→オフに変化した後、所定期間(0.1秒間)が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

40

【0174】

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

【0175】

次に、図柄変動系の信号である;大入賞口(アタッカー)を開放させる契機となる図柄変動の全てを対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は;第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の変動表示が終了した場合(例えば、ステップ1424で変動中フラグをオン→

50

オフとした場合）{※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}；0.5秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。また、主遊技図柄の変動固定時間中である期間、当該信号を出力するよう構成してもよい。

【0176】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の一部（例えば、第2主遊技側の図柄変動）を対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第2主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、第2主遊技図柄表示処理における、ステップ1424にて、変動中フラグをオン→オフとした場合）{※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}；0.5秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第2主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。

【0177】

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

【0178】

次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）である、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技中（変動時間短縮機能作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ1606で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ1432で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合）、及び、時間短縮遊技が開始された場合（例えば、ステップ1708で主遊技時短フラグをオフ→オンとした場合、及び／又は、ステップ1710で、補助遊技時短フラグをオフ→オンとした場合）；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ及び／又は条件装置作動フラグがオンである期間中）、及び、時間短縮遊技が実行されている期間中（例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。

【0179】

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

【0180】

次に、IN/OUT系の信号である；遊技機からの払い出し予定である遊技球個数を出力する信号は；賞球払出し対象となる各入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した際に、払出すべき賞球数を合計し、当該合計した賞球数（例えば、賞球数カウンタMHCの値）が所定数（10）の倍数に達する毎に；0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後

10

20

30

40

50

、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（1割り込み分＝0.004秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

【0181】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてRAM初期化操作が行われたことを出力する信号は；RAM初期化操作を伴う、電源投入（例えば、ステップ1002でYesと判定した場合）後の任意のタイミング〔電源投入後から所定期間（1割り込み分＝0.004秒）の経過後〕から；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、IN/OUT系や入賞検知系における出力期間と同一の出力期間となるよう構成してもよい。

10

【0182】

次に、セキュリティ系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動から作動終了後における所定期間経過まで）以外の期間〔例えば、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間〕において、大入賞口（アタッカーであり、例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）への入球を検出したことを出力する信号は；特別遊技中における各ラウンドの実行期間（排出待ち期間やラウンド間期間を含む）以外〔例えば、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間〕において、大入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した場合（例えば、ステップ2305でNoと判定した場合）；0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。

20

【0183】

次に、セキュリティ系の信号である；磁石センサエラー（磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出）があったことを出力する信号は；磁石センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ1914で不正磁気検出中フラグをオフ→オンとした場合）〔※但し、当該オンとなった後から所定期間（1秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない〕；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

30

【0184】

次に、セキュリティ系の信号である；電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ1904で不正電波検出中フラグをオフ→オンとした場合）〔※但し、当該オンとなった後から所定期間（1秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない〕；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

40

【0185】

次に、セキュリティ系の信号である；払出制御基板側（例えば、賞球払出制御基板KH）にて電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；払出制御基板側に入力される電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ3215で、賞球払出制御基板KHからの電波検知エラーに係る情報を確認した場合）〔※但し、当該オンとなった後から所定期間（1秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない〕；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ない。また、払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）側から主制御基板（例えば、主制御基板M）側に対して、電波センサからの信号がオンとなった旨のコマンドを送信し、

50

当該コマンドを受信した主制御基板が信号を出力するよう構成してもよい。

【0186】

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

10

【0187】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてRAM初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為〔例えば、不正入賞・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を所定個数（5個）以上検出した、又は普通電動役物が開放し得ない期間中において、普通電動役物への入球を所定個数（5個）以上検出した。電波センサエラー・・・電波を感受するセンサが異常な電波を検出、又は、当該センサが未接続。盤面スイッチエラー・・・遊技盤面に設けられた、近接センサによって物体の接近を検出。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、又は、当該センサが未接続、等〕が行われていることを出力する信号は；1．RAM初期化操作が行われた（例えば、ステップ1002でYesと判定した場合）後の任意のタイミング、及び2．前記不正行為（不正入賞1、電波センサエラー）の検出時、及び3．前記不正行為（盤面スイッチエラー、磁石センサエラー）の検出時、の1～3のいずれかを満たした場合；前記1の場合には、第一期間（30秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記2の場合には、第二期間（30秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記3の場合には、第三期間（各不正行為の検出中）に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、すべての出力期間を重複させ、すべての出力期間が満了するまで、オン信号の出力を維持するよう構成されている。また、前記1の場合と、前記2の場合とでは、出力期間を異ならせておいてもよい

20

30

【0188】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてRAM初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為〔例えば、異常入賞エラー・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を検出した、普通電動役物が開放し得ない期間中（閉鎖直後の所定期間を除く）において、普通電動役物への入球を検出した、等。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、等。排出エラー・・・賞球払い出し対象となる各入球口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数と、当該スイッチよりも下流にある入球確認用のスイッチ（特に図示していないが、各入球口に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ）にて検出された入球数との差が所定数（100）を超えた、等〕が行われていることを出力する信号は；1．RAM初期化操作が行われた（例えば、ステップ1002でYesと判定した場合）後の任意のタイミング、及び2．前記不正行為

40

50

(異常入賞エラー、磁石センサエラー)の検出時、及び3. 前記不正行為(排出エラー)の検出時;前記1、2の場合には、0. 2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0. 2秒間に亘ってオフ信号を出力し、前記3の場合には、次回の前記1を満たすまでオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複(前記3以外)した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記1、2に係る出力期間であっても、前記3に係る出力タイミングとなった時点でオン信号の出力を維持し、前記3に係る出力期間中において、前記1、2に係る出力タイミングとなった場合であっても、オン信号の出力を維持するよう構成されている。

【0189】

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

【0190】

次に、図35~図46のフローチャートを参照しながら、賞球払出制御基板KH側での処理を詳述することとする。

【0191】

まず、図35は、賞球払出制御基板KH側で実行されるメインルーチン4000のフローチャートである。はじめに、ステップ4100で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4200で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、主制御基板Mとの間での、後述する賞球払出関連情報送受信処理を実行する。次に、ステップ4300で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する賞球払出制御処理(賞球払出開始・モータ駆動開始時)を実行する。次に、ステップ4400で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する賞球払出制御処理(モータ駆動終了時・賞球払出終了時)を実行する。次に、ステップ4500で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する賞球払出制御処理(モータ駆動実行時)を実行する。そして、ステップ4600で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述するモータエラー時処理を実行し、ステップ4100に移行する。

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

ここで、受信制御手段3110は、主制御基板Mからの情報(例えば、コマンド)の受信制御を司るメイン側受信制御手段3111を更に有している。そして、メイン側受信制

御手段 3 1 1 1 は、主制御基板 M 側から送信されてきた情報が一時記憶されるメイン側受信情報一時記憶手段 3 1 1 1 a を更に有している。また、送信制御手段 3 1 2 0 は、主制御基板 M 側に送信するための払出動作に係るエラー情報が一時記憶される払出関連エラー情報一時記憶手段 3 1 2 1 を更に有している。

【0195】

次に、エラー制御手段 3 2 0 0 は、賞球払出制御基板 K H 側での払出等のエラーフラグのオン・オフ状態を一時記憶するためのエラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 と、払出モータ動作異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 と、払出異常が検出された際のエラー制御を司る払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 と、球経路異常が検出された際のエラー制御を司る球経路異常検出時エラー制御手段 3 2 5 0 と、払出モータ異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 と、賞球払出動作に係る致命的な異常が検出された際のエラー制御を司る要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 と、賞球払出ユニット K E 1 0 の玉噛みエラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する玉噛みエラー発生タイマ 3 2 0 0 t と、払出カウントセンサ K E 1 0 s の未通過エラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する未通過エラー発生タイマ 3 2 0 0 t 2 と、を更に有している。ここで、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 は、払出モータ動作異常が検出された回数を累積してカウントするための不正払出累積カウンタ 3 2 3 1 を更に有している。また、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、過剰な賞球の払出個数を累積してカウントするための過剰払出累積カウンタ 3 2 4 1 を更に有している。また、球経路異常検出時エラー制御手段 3 2 5 0 は、賞球払出に係る払出間隔の時間延長処理を実行する払出間隔延長制御手段 3 2 5 1 を更に有している。また、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出モータ K E 1 0 m の異常動作解消を図るための再試行動作（リトライ動作）を実行するリトライ動作制御手段 3 2 6 1 を更に有している。

【0196】

次に、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出処理の際に必要な情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 を有している。ここで、払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 は、払出に関連した状態（例えば、払出中か否か・払出異常が発生しているか否か）を一時記憶するための払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 と、払出処理時に、払い出されるべき遊技球数がセットされる払出カウンタ 3 3 1 2 と、払出モータ K E 1 0 m の駆動されるべきステップ数を一時記憶するためのステップカウンタ一時記憶手段 3 3 1 3 と、払出モータ K E 1 0 m が駆動されている際、励磁されているステータの位置情報を一時記憶するための励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 と、1 回の連続払出動作（単位払出動作）後における所定時間（球通過待ち時間・モータ休止時間）を計時するための球通過待ちタイマ 3 3 1 5 と、単位払出動作によって払出されるべき遊技球数がセットされる単位払出カウンタ 3 3 1 7 と、を更に有している。ここで、本実施形態においては、球通過待ちタイマ 3 3 1 5 はデクリメント方式のタイマであり、タイマ値が 0 となった時点で停止するよう構成されているが、これには限定されず、インクリメント方式のタイマを用いて構成することも可能である。以下、各サブルーチンを詳述することとする。

【0197】

次に、図 3 6 は、図 3 5 のステップ 4 1 0 0 のサブルーチンに係る、異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ 4 1 1 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する払出モータ動作異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 2 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する払出異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 4 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する球経路異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 7 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する払出モータ異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 9 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する要払出停止異常検出時エラー制御処理を実行し、次の処理（ステップ 4 2 0 0 の賞球払出関連情報送受信処理）へ移行する。

【0198】

次に、図37は、図36のステップ4110のサブルーチンに係る、払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ動作異常を検出した場合には、当該異常発生回数をカウントすることと、当該異常発生回数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ4111で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、払出モータ動作異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ動作異常検出フラグは、賞球払出制御基板KH側での賞球払出処理を実行していない状況下で、払出カウンタセンサKE10sにて遊技球の通過を検出した場合（払出モータ動作異常）にオンとなるフラグである。ステップ4111でYesの場合、ステップ4112で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、払出モータ動作異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4113で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、不正払出累積カウンタ3231のカウンタ値を1加算（インクリメント）する。次に、ステップ4114で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、不正払出累積カウンタ3231のカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が所定数（例えば、25）以上であるか否かを判定する。ステップ4114でYesの場合、ステップ4115で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、エラーフラグー時記憶手段3221内の払出モータ動作エラーフラグをオンにし、ステップ4116へ移行する。尚、ステップ4111又はステップ4114でNoの場合にも、ステップ4116へ移行する。

10

20

【0199】

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

【0200】

30

次に、図38は、図36のステップ4120のサブルーチンに係る、払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出異常を検出した場合には、当該異常に起因した過剰な遊技球の払出数をカウントすることと、当該カウンタ数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ4121で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、払出異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出異常検出フラグは、主制御基板M側から送信されたコマンドに基づく所定の賞球払出数を超過して、過剰な遊技球の払出が検出された場合（払出異常）にオンとなるフラグである。ステップ4121でYesの場合、ステップ4122で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、払出異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4123で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出処理関連情報一時記憶手段3310に一時記憶されている過剰払出数を取得すると共に、当該過剰払出数を過剰払出累積カウンタ3241に加算する。次に、ステップ4124で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、過剰払出累積カウンタ3241のカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が所定数（例えば、25）以上であるか否かを判定する。ステップ4124でYesの場合、ステップ4125で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、エラーフラグー時記憶手段3221内の過剰払出エラーフラグをオンにし、ステップ4126へ移行する。尚、ステップ4121又はステップ4124でNoの場合にも、ステップ4126へ移行する。尚、当該過剰払出エラー（過剰払出エラーフラグがオンである状態）は、電源の再投入によってのみ、

40

50

解消されるよう構成されているが、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エラー解除スイッチの押下や、所定時間経過、等によって当該エラーが解消されるよう構成してもよい。

【0201】

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

10

【0202】

次に、図39は、図36のステップ4140のサブルーチンに係る、球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する球経路異常を検出した場合には、（1）賞球タンクKT又は賞球払出ユニットKE10内に遊技球が存在していない（球切れ）異常が発生したか、又は賞球払出ユニットKE10内に存在する遊技球が少量である（球不足）異常が発生したかを調査すると共に、当該球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。また、（2）球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、賞球払出の払出間隔を延長することで、球切れ異常又は球不足異常が解消されるまでの待ち時間を作り出すことである。まず、ステップ4141で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、球経路異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、球経路異常検出フラグは、賞球払出制御基板KH側で予定されている所定個数の払出動作（単位払出動作）実行終了時であって、モータ駆動が正常に動作していると判断されている状況下において、当該払出が予定されている所定個数に満たない状況が検出された場合にオンとなるフラグである。ステップ4141でYesの場合、ステップ4142で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、球経路異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4143で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、球切れ異常又は球不足異常の発生条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の発生条件には特に限定されないが、例えば、賞球タンクKT又は賞球払出ユニットKE10内の所定の位置に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサで遊技球の存在を検出できない場合に球切れ異常が発生している条件とする例や、賞球払出ユニットKE10内のスプロケットKE10pの直上における球流路（本例では、2条の球流路が存在）の夫々に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサの何れかで遊技球の存在を検出できない場合に球不足異常が発生している条件とする例を挙げることができる。ステップ4143でYesの場合、ステップ4144で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221内の球経路エラーフラグをオンにする。そして、ステップ4146で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出関連エラー情報として球経路エラーを、払出関連エラー情報ー時記憶手段3121にセットし、ステップ4151へ移行する。尚、ステップ4141又はステップ4143でNoの場合にも、ステップ4151へ移行する。

20

30

40

【0203】

次に、ステップ4151で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、球経路エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4151でYesの場合、ステップ4152で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、球切れ異常又は球不足異常の解消条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の解消条件には特に限定されず、前述の球切れ異常又は球不足異常の発生条件が未充足となった場合に当該異常が解消された条件とする例を挙げることができる。ステップ4152でYesの場合、ステップ4153で、球経路異常

50

検出時エラー制御手段 3 2 5 0 は、エラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 内の球経路エラーフラグをオフにする。そして、ステップ 4 1 5 5 で、払出間隔延長制御手段 3 2 5 1 は、通常動作時における励磁タイミング（例えば、 $3\text{ ms} \times 8\text{ ステップ} = 24\text{ ms}$ に 1 個の速度で所定個数の払出動作を行うよう連続して励磁）や球通過待ち時間（例えば、 500 ms ）を設定し、次の処理（ステップ 4 1 7 0 の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。他方、ステップ 4 1 5 2 で No の場合、ステップ 4 1 5 6 で、払出間隔延長制御手段 3 2 5 1 は、通常動作時と比較して相対的に球 1 個の払出速度が低速となるよう励磁タイミングや球通過待ち時間を変更し、次の処理（ステップ 4 1 7 0 の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ 4 1 5 1 で No の場合にも、次の処理（ステップ 4 1 7 0 の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。ここで、当該変更する励磁タイミングには特に限定されないが、例えば、 $3\text{ ms} \times 8\text{ ステップ} = 24\text{ ms}$ に 1 個の速度で球 1 個分の払出動作を実行した後、所定時間（例えば 5 秒）の待ち時間を設け、当該待ち時間経過後に、再度 $3\text{ ms} \times 8\text{ ステップ} = 24\text{ ms}$ に 1 個の速度で払出動作を実行するよう励磁タイミングを変更する例を挙げることができる。また、当該変更する球通過待ち時間にも特に限定されない（例えば、 500 ms から 30 秒へ変更）。

10

【0204】

次に、図 40 は、図 36 のステップ 4 1 7 0 のサブルーチンに係る、払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、払出モータ（賞球払出ユニット KE10 内のステッピングモータ KE10m）のリトライ動作への切替制御処理を実行することである。まず、ステップ 4 1 7 1 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、払出モータ異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ異常検出フラグは、球噛み等の外的要因により、モータ駆動が正常に動作していないと判断された場合にオンとなるフラグである。ステップ 4 1 7 1 で Yes の場合、ステップ 4 1 7 2 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 内の払出モータ異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ 4 1 7 3 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、エラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 内の払出モータエラーフラグをオンにする。次に、ステップ 4 1 7 5 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出関連エラー情報として払出モータエラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段 3 1 2 1 にセットする。そして、ステップ 4 1 7 6 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 内のリトライ動作実行待機フラグをオンにして、ステップ 4 1 7 7 へ移行する。尚、ステップ 4 1 7 1 で No の場合にも、ステップ 4 1 7 7 へ移行する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、後述するモータエラーが発生した後の所定時間はリトライ動作を待機状態とし、当該所定時間内のモータエラーの解消待ち時間を設けるためのフラグである。

20

30

【0205】

次に、ステップ 4 1 7 7 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、エラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、払出モータエラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 1 7 7 で Yes の場合、ステップ 4 1 7 8 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、リトライ動作実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 1 7 8 で Yes の場合、ステップ 4 1 7 9 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 内のリトライ動作実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 4 1 8 0 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、リトライ動作時における所定のステップ数を、ステップカウンタ一時記憶手段 3 3 1 3 内のステップカウンタ値（n）としてセットする。ここで、リトライ動作時における所定のステップ数には特に限定されないが、後述するリトライ動作時におけるロータ位置確認センサ KE10ms の確認タイミングと同数としておく例を挙げることができる。次に、ステップ 4 1 8 1 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 内の励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）として 0

40

50

をセットする。次に、ステップ4182で、リトライ動作制御手段3261は、ステップ
ングモータ動作に係るリトライ動作の励磁方式（例えば、周知の1-2相励磁方式）と
リトライ動作の1ステップの切替速度（例えば、6ms）を設定する。次に、ステップ
4183で、リトライ動作制御手段3261は、ステップングモータ動作に係る球通過待
ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、500ms）を、球通過待ちタイマ33
15にセットする。次に、ステップ4184で、リトライ動作制御手段3261は、払出
状態フラグ一時記憶手段3311内のリトライ動作実行中フラグをオンにする。そして、
ステップ4185で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグ一時記憶手段3
311内のモータ駆動中フラグをオンにして、次の処理（ステップ4190の要払出停止
異常検出時エラー制御処理）に移行する。尚、ステップ4177又はステップ4178で 10
Noの場合にも、次の処理（ステップ4190の要払出停止異常検出時エラー制御処理）
に移行する。

【0206】

次に、図41は、図36のステップ4190のサブルーチンに係る、要払出停止異常検
出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、賞球払出処理
の続行に係る致命的な異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると
共に、当該賞球払出処理の続行に係る致命的な異常が解消されるまで賞球払出処理の続行
を不能とすることである。ここで、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常とは、主制御
基板Mと賞球払出制御基板KH間の通信異常、カードユニットRと賞球払出制御基板KH
間の通信異常、払出カウントセンサKE10sのセンサ異常、受け皿（上皿）満タン異常 20
等が挙げられる。まず、ステップ4191-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段
3270は、エラーフラグ一時記憶手段3221を参照し、払出モータエラーフラグがオフ
からオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ4191-1でYesの場合、ステ
ップ4191-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、玉噛みエラー
発生タイマ3200tにエラー継続時間（例えば、120秒）をセットしてスタートさせ
、ステップ4192-1に移行する。他方、ステップ4191-1でNoの場合、ステッ
プ4191-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、玉噛みエラー発生
タイマ3200tを参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ419
1-3でYesの場合、ステップ4191-4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 30
3270は、エラーフラグ一時記憶手段3221内にある、払出モータエラーフラグをオフ
にし、ステップ4192-1に移行する。他方、ステップ4191-3でNoの場合にも、
ステップ4192-1に移行する。

【0207】

次に、ステップ4192-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エ
ラーフラグ一時記憶手段3221を参照し、スイッチ未通過エラー検出フラグがオフから
オンに切り替わったか否かを判定する。ステップ4192-1でYesの場合、ステップ
4192-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、未通過エラー発生タイ
マ3200t2にエラー継続時間（例えば、120秒）をセットしてスタートさせ、ステ
ップ4193-1に移行する。他方、ステップ4192-1でNoの場合、ステップ4
192-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、未通過エラー発生タイ 40
マ3200t2を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4192
-3でYesの場合、ステップ4192-4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3
270は、エラーフラグ一時記憶手段3221内にある、スイッチ未通過エラーフラグを
オフにし、ステップ4193-1に移行する。他方、ステップ4192-3でNoの場合
にも、ステップ4193-1に移行する。

【0208】

次に、ステップ4193-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エ
ラー解除スイッチKH3aが押下されたか否かを判定する。ステップ4193-1でYe
sの場合、ステップ4193-2～ステップ4193-5で、要払出停止異常検出時エラ
ー制御手段3270は、当該エラー解除スイッチKH3aの押下をエラー解除条件に含む 50

エラーに係るフラグ（例えば、払出モータ動作エラーフラグ、払出動作未完了時遊技球検出フラグ、払出モータエラーフラグ、スイッチ未通過エラー検出フラグ）をオフにし、ステップ4194-1に移行する。他方、ステップ4193-1でNoの場合にも、ステップ4194-1に移行する。

【0209】

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

10

【0210】

次に、ステップ4195-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、払出カウントセンサKE10sのセンサ異常（例えば、カウントセンサからの入力がない、又は、所定時間以上、入力値が一定である、等）が検出されたか否かを判定する。ステップ4195-1でYesの場合、ステップ4195-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の賞球装置エラーフラグをオンにして、ステップ4196-1へ移行する。他方、ステップ4195-1でNoの場合、ステップ4195-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の賞球装置エラーフラグをオフにして、ステップ4196-1へ移行する。

20

【0211】

次に、ステップ4196-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、受け皿（上皿）満タン異常が検出されたか否かを判定する。ステップ4196-1でYesの場合、ステップ4196-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の受け皿満タンエラーフラグをオンにして、ステップ4197-1へ移行する。他方、ステップ4196-1でNoの場合、ステップ4196-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の受け皿満タンエラーフラグをオフにして、ステップ4197-1へ移行する。

30

【0212】

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

40

【0213】

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

【0214】

ステップ4198-1でYesの場合、ステップ4198-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、通信エラーフラグ、賞球装置エラーフラグ、受け皿満タンエラーフラグ、CRユニット未接続エラー

50

フラグの全てのエラーフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ4198-2でYesの場合、ステップ4198-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、払出制御手段3300における通常の払出動作を実行（即ち、後述するステップ4198-4で払出動作を一時停止している場合において、当該払出動作を再開）し、次の処理（ステップ4200の処理）に移行する。他方、ステップ4198-1又はステップ4198-2でNoの場合、ステップ4198-4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、払出制御手段3300における払出動作を強制的に一時停止し、次の処理（ステップ4200の処理）に移行する。

【0215】

次に、図42は、図35のステップ4200のサブルーチンに係る、賞球払出関連情報受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。ここで、当該フローの前半が主制御基板Mからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）であり、当該フローの後半が主制御基板Mへの情報送信処理である。そこで、前半の主制御基板Mからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）から説明すると、まず、ステップ4205で、メイン側受信制御手段3111は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、賞球払出中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出中フラグ」とは、払出制御側での賞球払出処理が実行中の場合（払出装置の払出モータが駆動動作中である場合や、球通過待ち時間・モータ休止時間中である場合）にオンになるフラグである。ステップ4205でYesの場合、ステップ4210で、メイン側受信制御手段3111は、メイン側受信情報一時記憶手段3111aを参照し、賞球払出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ4210でYesの場合、ステップ4215で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、賞球払出開始許可フラグをオンにする。次に、ステップ4220で、払出制御手段3300は、メイン側受信情報一時記憶手段3111aに一時記憶されている賞球払出コマンド情報に基づき、今回払い出されるべき賞球数を導き、当該賞球数情報を払出カウンタ3312にセットし、次の処理（ステップ4225）に移行する。以上で、通常の賞球払出処理が実行される際の、賞球払出数のセット処理を終了する。尚、ステップ4205及びステップ4210でNoの場合にも次の処理（ステップ4225）に移行する。

【0216】

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

【0217】

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

賞球払出開始・モータ駆動開始時）}に移行する。以上で、賞球払出完了情報送信処理を終了する。

【0218】

次に、図43は、図35のステップ4300のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、次のステップ4400のモータ駆動処理を実行する前段階の処理であり、主制御基板側からの賞球払出コマンドを受信したことを受けてモータ駆動のステップ数等をセットする処理である。まず、ステップ4305で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、賞球払出開始許可フラグ（図42のステップ4215参照）がオンであるか否かを判定する。ステップ4305でYesの場合、ステップ4310及びステップ4315で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、賞球払出中フラグをオンにすると共に賞球払出開始許可フラグをオフにする。

10

【0219】

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

20

【0220】

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

30

40

【0221】

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

【0222】

他方、ステップ4345でNoの場合には、ステップ4350で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、賞球払出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、賞球払出継続フラグとは、単位払出動作における所定ス

50

テップ数分のステッピングモータ動作後であって、球通過待ち時間・モータ休止時間経過時において、賞球払出動作を継続すべき場合（詳細な条件については後述する）にオンとなるフラグである。ステップ4350でYesの場合には、次の処理〔ステップ4400の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）〕に移行する。

【0223】

他方、ステップ4350でNoの場合には、ステップ4352で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311にアクセスし、賞球払出継続フラグをオフにする。そして、ステップ4354で、払出制御手段3300は、単位払出カウンタ3317を参照し、当該カウンタ値が0超過であるか否か（即ち、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったか否か）を判定する。ステップ4354でYesの場合、ステップ4356で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311にアクセスし、球経路異常検出フラグをオンにして、ステップ4320へ移行する。他方、ステップ4354でNoの場合には、ステップ4356を実行することなくステップ4320へ移行する。即ち、賞球払出継続フラグがオンである場合には、主制御基板側からの賞球払出コマンドの受信を契機とすることなく、再度モータ駆動のステップ数等をセットする処理を実行すると共に、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったと判定された場合には、球切れエラー又は球不足エラーの要因となる異常発生が検出されることとなる。

【0224】

次に、図44は、図35のステップ4400のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ4300）で予定されているすべてのモータの駆動終了を実行し、或いは、予定されているすべての賞球払出が実行された際の終了処理である。ここで、ステップ4402～ステップ4419にかけてモータ駆動終了処理を実行し、ステップ4420～ステップ4425にかけて遊技球検知処理を実行し、ステップ4430～ステップ4462にかけて賞球払出終了処理を実行する。

【0225】

はじめに、モータ駆動終了処理から説明すると、まず、ステップ4402で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、賞球払出中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4402でYesの場合、ステップ4405で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4405でYesの場合、ステップ4410で、払出制御手段3300は、ステップカウンタ一時記憶手段3313内のカウンタ値（n）を参照し、カウンタ値が0であるか否か、即ち、図43のステップ4325又はステップ4330でセットした今回の単位払出動作におけるステップ数がすべて実行されたか否かを判定する。ステップ4410でYesの場合、ステップ4415で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、モータ駆動中フラグをオフにする。次に、ステップ4416で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、リトライ動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4416でYesの場合、ステップ4417で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにして、ステップ4418へ移行する。他方、ステップ4416でNoの場合には、ステップ4418へ移行する。次に、ステップ4418で、払出制御手段3300は、ステッピングモータの休止状態を維持（本例では、励磁出力を下げた上で、現在の励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）に継続励磁）する。次に、ステップ4419で、払出制御手段3300は、球通過待ちタイマ3315をスタートさせ、ステップ4420に移行する。尚、ステップ4405又はステップ4410でNoの場合にもステップ4420に移行する。以上で、モータ駆動終了処理を終了する。

【0226】

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

10

【0227】

次に、賞球払出終了処理を説明すると、まず、ステップ4430で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312を参照し、カウンタ値が0以下であるか否かを判定する。ステップ4430でYesの場合、ステップ4431で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグエリアを参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4431でYesの場合（即ち、当該払出に係るモータの駆動が終了していないにも拘わらず、当該払出に係る遊技球数分の遊技球がセンサに検知された場合）、ステップ4432で、払出制御手段3300は、エラーフラグー時記憶手段3221内にある、払出未完了時遊技球検出フラグをオンにし、ステップ4435に移行する。他方、ステップ4431でNoの場合にも、ステップ4435に移行する。

20

【0228】

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

30

40

【0229】

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

50

、スイッチ未通過エラーが発生したと判定するよう構成してもよい）。

【0230】

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

【0231】

ここで、ステップ4402でNoの場合(即ち、賞球払出処理が実行中でない場合)には、ステップ4470で、払出制御手段3300は、払出カウントセンサKE10sから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ4470でYesの場合、ステップ4472で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311内の払出モータ動作異常検出フラグをオンにして、次の処理{ステップ4500の賞球払出制御処理(モータ駆動実行時)}へ移行する。尚、ステップ4470でNoの場合にも、次の処理{ステップ4500の賞球払出制御処理(モータ駆動実行時)}へ移行する。

【0232】

次に、図45は、図35のステップ4500のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理(モータ駆動実行時)のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理(ステップ4400)でセットされたステップ数に基づき、実際にモータ駆動を実行する処理である。まず、ステップ4505で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。尚、モータ駆動中フラグは、ステップカウンタ一時記憶手段3313に所定のステップカウンタ数がセットされた際にオンとなるフラグであり(図43のステップ4340参照)、当該所定のステップカウンタ数と対応した励磁がすべて実行された際にオフとなるフラグである。ここで、ステップ4505でYesの場合、ステップ4510で、払出制御手段3300は、ステップカウンタ一時記憶手段3313のステップカウンタ値(n)を1減算する。次に、ステップ4520で、払出制御手段3300は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314における励磁ステータ位置特定カウンタ値(j)を更新(1インクリメント)する。次に、ステップ4525で、払出制御手段3300は、所定の励磁方式と切替速度に基づき、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314における励磁ステータ位置特定カウンタ値(j)に対応したステータを励磁する。

【0233】

次に、ステップ4530で、払出制御手段3300は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314内のカウンタ値(j)が、ロータ位置確認センサKE10msの確認タイミングであるか否かを判定する。ここで、ロータ位置確認センサKE10msの確認とは、モータ動作に係る異常動作(球噛み等による脱調現象)が発生しているか否かを確認する目的で行われるものである。ステップ4530でYesの場合、ステップ4550で、払出制御手段3300は、ロータ位置確認センサKE10msからの検知信号の有無を参照する。そして、ステップ4555で、エラー制御手段3200は、ステップ4550での検知信号の有無に基づき、ロータが正しく回転していないか否か、即ち、モータエラーが発生しているか否かを判定する。ステップ4555でYesの場合、ステップ4560で、エラー制御手段3200は、払出状態フラグ一時記憶手段3311におけるモータ位置異常フラグをオンにし、次の処理(ステップ4600のモータエラー時処理)

に移行する。尚、ステップ4530でNoの場合にも、次の処理（ステップ4600のモータエラー時処理）に移行し、ステップ4555でNoの場合には、ステップ4565で、エラー制御手段3200は、エラーフラグ一時記憶手段3221におけるモータエラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ4600のモータエラー時処理）に移行する。

【0234】

次に、図46は、図35のステップ4600のサブルーチンに係る、モータエラー時処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、モータエラーを検出した際には、モータ駆動を休止状態へと強制的に移行することである。まず、ステップ4605で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311を参照し、モータ位置異常フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、図45のステップ4560に示すように、所定の検知タイミングにてモータが所定の回転位置に存在するか否かを検知した上、当該所定の回転位置に存在しない場合には脱調等をしたと判定し、このモータ位置異常フラグはオンとなる。ステップ4605でYesの場合、ステップ4610で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311にアクセスし、モータ位置異常フラグをオフにする。次に、ステップ4615で、払出制御手段3300は、払出状態フラグ一時記憶手段3311を内の払出モータ異常検出フラグをオンにする。そして、ステップ4620で、エラー制御手段3200は、ステップカウンタ一時記憶手段3313におけるステップカウンタ値（n）をクリアして、次の処理（ステップ4100の異常検出時エラー制御処理）に移行する。これは、モータエラー発生により、今回セットしたステップ数を実行しなくなったためであり、当該カウント値のクリア実行後は、モータ駆動が休止状態へと移行することとなる（図44のステップ4410及びステップ4415参照）。尚、ステップ4605でNoの場合にも、次の処理（ステップ4100の異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【0235】

次に、図47～図52を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図47は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ5002で、サブメイン制御部SMは、メイン側から受信した情報に基づき、初期処理（例えば、メイン側からRAMクリア情報を受信した場合には、サブ側のRAMを初期化、メイン側から各種情報コマンドを受信した場合には、電断時の演出関連情報をセットして復元、等）を実行する。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（e）を繰り返し実行するループ処理に移行する。

【0236】

ここで、（e）が実行された場合、同図（e）の処理に示されるように、まず、ステップ5100で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ5400で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ5500で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ5600で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ5700で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述するエラー報知実行処理を実行する。次に、ステップ5020で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0237】

以上のように、サブメイン制御部SMは、リセット後、サブメイン側ルーチン（ステップ5100～ステップ5700及びステップ5020）をループ処理する形態を採用している。

【0238】

また、同図（f）の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子（本例では、NMI端子）に接続されていた場合における処理フロー（f）である。即ち、サブメイン制御部SMのCPUにおいてNMI割り込みが発生した場合（STB信号線からの信号状態がオンとなった場合）、ステップ5004で、サブメイン制御部SMは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ5006で、サブメイン制御部SMは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11b）に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。 10

【0239】

次に、同図（g）の処理は、例えば、電源供給ユニットEや主制御基板M等からの電断信号受信時における、電断時処理のフローチャートである。即ち、電断信号を受信した場合、ステップ5014で、サブメイン制御部SMは、RAMに記憶されている遊技関連情報を退避領域に記憶する。次に、ステップ5016で、サブメイン制御部SMは、退避領域に予備電力を供給開始する。次に、ステップ5018で、サブメイン制御部SMは、割り込み処理の実行を禁止し、電断待ちループに移行する。尚、これには限定されず、RAMに電断後も自動的に予備電力が供給される領域を設け（又は、自動的に予備電力が供給されるRAMを設け）、遊技関連情報を当該領域に記憶するよう構成してもよい。 20

【0240】

次に、図48は、図47におけるステップ5100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ5102で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から新たな保留発生コマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ5102でYesの場合、ステップ5104で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算する。次に、ステップ5106で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値）を、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶し、ステップ5116に移行する。 30

【0241】

他方、ステップ5102でNoの場合、ステップ5108で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ5108でYesの場合、ステップ5110で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ5112で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該図柄変動に係る保留情報を、装図保留情報一時記憶手段SM22bから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ5114で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグ領域にアクセスし、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ5116に移行する。次に、ステップ5116で、装図保留情報表示制御手段SM22は、演出表示手段SSを駆使して演出表示装置SG上（特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13）に、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ5400の処理）に移行する。尚、ステップ5108でNoの場合には、ステップ5116に移行する。 40

【0242】

次に、図49は、図47におけるステップ5400のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ5402で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、 50

図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ5402でYesの場合、ステップ5404で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ5406で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段SM21b（及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶する。

10

【0243】

次に、ステップ5408で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ5500の処理）に移行する。尚、ステップ5402でNoの場合にも、次の処理（ステップ5500の処理）に移行する。

【0244】

次に、図50は、図47におけるステップ5500のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ5502で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ5502でYesの場合、ステップ5504で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ5506で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ5508で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ5510に移行する。尚、ステップ5502でNoの場合にも、ステップ5510に移行する。

20

30

【0245】

次に、ステップ5510で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ5510でYesの場合、ステップ5511で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次に、ステップ5512で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ5512でYesの場合、ステップ5514で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ5020の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ5530に移行する。

40

【0246】

他方、ステップ5512でNoの場合、ステップ5516で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ5516でYesの場合、ステップ5518で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ5020の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ5530に移行する。

【0247】

50

他方、ステップ5516でNoの場合、ステップ5520で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、装図変動時間管理タイマSM21tと予告演出関連情報一時記憶手段SM24b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ5520でYesの場合、ステップ5522で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ5020の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ5530に移行する。尚、ステップ5520でNoの場合にも、ステップ5530に移行する。

【0248】

次に、ステップ5530で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ5530でYesの場合、ステップ5532で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ5020の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ5534で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ5536で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ5600の処理）に移行する。尚、ステップ5510又はステップ5530でNoの場合にも、次の処理（ステップ5600の処理）に移行する。

【0249】

次に、図51は、図47におけるステップ5600のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ5602で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ5602でYesの場合、ステップ5604で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ5604でYesの場合、ステップ5606で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該大当たりが初当たり（非確率変動・非時間短縮遊技状態中における大当たり）でないか否かを判定する。ステップ5606でYesの場合、ステップ5610に移行する。他方、ステップ5606でNoの場合（初当たりである場合）、ステップ5608で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23c2の値をリセット（ゼロクリア）し、ステップ5610に移行する。

【0250】

次に、ステップ5610で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23c2の値に1加算（インクリメント）する。次に、ステップ5612及びステップ5614で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ5616に移行する。尚、ステップ5602でNoの場合にも、ステップ5616に移行する。

【0251】

次に、ステップ5616で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ5618で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23c2を参照し、当該カウンタ値が所定値（例えば、10）以上であるか否かを判定する。ステップ5618でYesの場合、ステップ5620で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、当該実行中の大当たりが最大ラウンド大

当り（例えば、16R大当りであり、7A・7B図柄に係る大当り）であるか否かを判定する。ステップ5620でYesの場合、ステップ5622で、背景演出表示制御手段SM23は、エンディング演出〔所定条件（例えば、特定遊技中における、連荘回数、連荘時における総獲得出玉数、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件）を満たした場合にのみ表示される特別遊技中又は特定遊技中の演出〕の表示に係るコマンドをセットし、ステップ5626に移行する。他方、ステップ5618、ステップ5620のいずれかでNoの場合、ステップ5624で、背景演出表示制御手段SM23は、大当り進行中表示に係るコマンドをセットし、ステップ5626に移行する。

【0252】

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

【0253】

次に、ステップ5626で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ5426でYesの場合、ステップ5428で、背景演出表示制御手段SM23は、演出表示装置SG上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ5430で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ5700の処理）に移行する。尚、ステップ5404又はステップ5426でNoの場合にも、次の処理（ステップ5700の処理）に移行する。

【0254】

次に、図52は、図47におけるステップ5700のサブルーチンに係る、エラー報知実行処理のフローチャートである。まず、ステップ5702で、エラー報知制御手段SM30は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側からエラー発生コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ5702でYesの場合、ステップ5704で、エラー報知制御手段SM30は、当該受信したエラー発生コマンドに対応するエラー種別に基づき、エラー報知態様及びエラー報知終了条件を決定し、エラー報知を実行する。尚、本実施形態において発生し得るエラー、及びエラー発生時の制御については、（図73）及び（図74）にて詳細に図示している。

【0255】

次に、ステップ5706で、エラー報知制御手段SM30は、前述の処理で決定したエラー報知終了条件を充足したか否かを判定する。ステップ5706でYesの場合、当該エラー報知終了条件を充足したエラーに係るエラー報知を終了し、次の処理（ステップ5020の処理）に移行する。尚、ステップ5702又はステップ5706でNoの場合にも、次の処理（ステップ5020の処理）に移行する。

【0256】

以上のように構成することで、本実施形態に係る遊技機によれば、遊技進行状況やエラー発生情報に関する情報を、外部出力（例えば、ホールコンピュータHCに対して出力）するに際し、信号の出力態様のバリエーションが豊富であるため、遊技機の特性に合わせた適切な情報を外部出力することができることとなる。

【0257】

（第2実施形態）

10

20

30

40

50

尚、本実施形態にて示した遊技機の特長とは異なる特長を有する遊技機においては、ホールコンピュータH Cに対して出力すべき情報が異なる場合がある。そこで、そのような場合における構成を、第2実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【0258】

ここで、第2実施形態においては、第2主遊技始動口B 1 0内に、遊技球が入球可能な特定領域C 2 2（及び、特定領域入球検出装置C 2 2 s）を有している。また、特別遊技制御手段M P 3 0は、後述する振分遊技の実行を司る振分遊技実行制御手段M P 3 6を有している。また、確変終了条件判定手段M P 5 1は、確率変動遊技状態を終了させるまでの残り変動回数を計数するための確変回数カウンタM P 5 1 cを有している。

10

【0259】

次に、図53は、第2実施形態における図21にて参照される、主遊技テーブルの構成イメージ図である。はじめに、本実施形態との相違点は、大当たり時に実行される特別遊技の実行態様（特に、大入賞口の開放態様）として、開放時間が短時間であり、賞球の獲得が期待できない「短開放」を有していることである（相対的に、開放時間が長時間であり、賞球の獲得が期待できる開放態様を「長開放」としている）。即ち、大当たり図柄「4 A」に係る大当たりでは、8 R短開放となる特別遊技が実行される。また、大当たり図柄「4 B」に係る大当たりでは、16 R短開放となる特別遊技が実行される。また、大当たり図柄「5 A」「5 B」に係る大当たりでは、8 R長開放となる特別遊技が実行される。また、大当たり図柄「7 A」「7 B」に係る大当たりでは、16 R長開放となる特別遊技が実行されることとなる。尚、本例では特に図示していないが、後述する振分遊技を実行するラウンドについてのみ、短開放の開放態様にて大入賞口を開放するよう構成してもよい（大入賞口の開放態様を短開放とするのは、特定領域C 2 2への入球予定を設定し得るよう構成することが趣旨であるため）。

20

【0260】

次に、図54は、第2実施形態における図21での、ステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1472（第2）～ステップ1478（第2）についてであり、その目的は、特別遊技終了後に所定回数の図柄変動が停止したことを契機として、確率変動遊技状態が終了し得るよう構成することである。即ち、ステップ1472（第2）で、特定遊技制御手段M P 5 0は、確変回数カウンタM P 5 1 cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなかを判定する。ステップ1472（第2）でY e sの場合、ステップ1474（第2）で、特定遊技制御手段M P 5 0は、確変回数カウンタM P 5 1 cの値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1476（第2）で、特定遊技制御手段M P 5 0は、確変回数カウンタM P 5 1 cを参照し、当該カウンタ値が0であるかなかを判定する。ステップ1476（第2）でY e sの場合、ステップ1478（第2）で、特定遊技制御手段M P 5 0は、特定遊技関連情報一時記憶手段M B 3 0 bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1454以降の処理（時間短縮遊技状態の終了判定に係る処理）に移行する。他方、ステップ1472（第2）又はステップ1476（第2）でN oの場合にも、ステップ1454の処理に移行する。

30

40

【0261】

次に、図55は、第2実施形態における図8での、ステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1510（第2）についてであり、その目的は、大当たりとなった場合、確率変動遊技状態が終了するまでの残り変動回数を計数するカウンタの値をリセットすることである。即ち、ステップ1410（第2）で、特別遊技制御手段M P 3 0は、確変回数カウンタM P 5 1 cの値をクリア（ゼロクリア）し、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0262】

次に、図56は、第2実施形態における図8での、ステップ1600のサブルーチンに

50

係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1612（第2）及びステップ1650（第2）についてであり、その目的は、特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行するか否かに係る、後述する振分遊技実行処理を実行することである。即ち、ステップ1612（第2）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b（特に、ラウンド数カウンタ）を参照し、当該ラウンドが振分遊技を実行するラウンド（第2ラウンド又は第4ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1612（第2）でYesの場合、ステップ1650（第2）で、振分遊技実行制御手段MP36は、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1638に移行する。他方、ステップ1612（第2）でNoの場合、ステップ1614に移行し、本実施形態で述べた特別遊技中の処理を実行する。

10

【0263】

次に、図57は、第2実施形態における、図57でのステップ1650（第2）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1666に移行する。

【0264】

他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1654で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、当該実行中の特別遊技に係る大当り図柄が長開放大当りとなる図柄（例えば、5A、7A、又は5B、7B）であるか否かを判定する。ステップ1654でYesの場合、ステップ1655で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、15秒間の開放であって、特定領域C22への入球が容易となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1658に移行する。他方、ステップ1614でNoの場合、即ち、当該特別遊技に係る大当り図柄が短開放大当りとなる図柄（例えば、4A、4B）である場合、ステップ1656で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、0.1秒間の開放であって、特定領域C22への入球が困難となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1658に移行する。

20

【0265】

次にステップ1658で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ1660で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオンにする。次に、ステップ1662で、振分遊技実行制御手段MP36は、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放すし、開放タイマMP34t2をスタートさせる。次に、ステップ1664で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、第2大入賞口有効期間中フラグをオンにし、ステップ1666に移行する。

30

【0266】

次に、ステップ1666で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技中に係る遊技状態情報コマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1668で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、入球待機中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1668でYesの場合、ステップ1670で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（10個）入賞したか否かを判定する。ステップ1670でYesの場合、ステップ1672に移行する。他方、ステップ1670でNoの場合、ステップ1671で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1671でYesの場合、ステップ1672に移行する。

40

【0267】

50

次に、ステップ1672で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1674で、振分遊技実行制御手段MP36は、大入賞口入球待機タイマMP34t3に大入賞口入球待機時間（本例では、3秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ1676で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、入球待機中フラグをオンにし、ステップ1678に移行する。尚、ステップ1668でNoの場合にもステップ1678に移行する。

【0268】

次に、ステップ1678で、振分遊技実行制御手段MP36は、大入賞口入球待機タイマMP34t3を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1678でYesの場合、ステップ1680及びステップ1682で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、入球待機中フラグ及び第2大入賞口有効期間中フラグをオフにする。次に、ステップ1684で、振分遊技実行制御手段MP36は、開放タイマMP34t2の値をリセット（ゼロクリア）して停止させる。次に、ステップ1686で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオフにする。

【0269】

次に、ステップ1688で、振分遊技実行制御手段MP36は、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1688でYesの場合、ステップ1690で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、当該実行中の特別遊技に係る大当たり図柄が短開放大当たりとなる図柄（例えば、4A、4B）であるか否かを判定する。ステップ1690でYesの場合、換言すれば、特定領域C22への入球が困難である（予定されていない）はずの特別遊技中にて、特定領域C22への入球が検出された場合、ステップ1692で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22不正入球コマンド{サブ側へのコマンドであり、特に図示しないが、当該コマンドをサブ側で受信した場合、不正入球に係る報知（例えば、「不正な入球を検知しました」と表示）を実行する}をセットし、ステップ1694に移行する。他方、ステップ1690でNoの場合（特定領域C22への入球が正常である場合）にも、ステップ1694に移行する。次に、ステップ1694で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1696に移行する。他方、ステップ1688でNoの場合にもステップ1696に移行する。次に、ステップ1696で、振分遊技実行制御手段MP36は、ラウンド数カウンタに1加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ1638の処理）に移行する。尚、ステップ1671又はステップ1678でNoの場合も、次の処理（ステップ1638の処理）に移行する。

【0270】

次に、図58は、第2実施形態における、図56でのステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、特別遊技中（特に、振分遊技中）における、特定領域C22への入球があったか否かによって、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定すること、及び確率変動遊技状態が継続する、特別遊技終了後における主遊技図柄の変動上限回数を設定し得るよう構成することである。即ち、ステップ1720（第2）で、特定遊技制御手段MP50は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1720（第2）でYesの場合、ステップ1722（第2）で、特定遊技制御手段MP50は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1724（第2）及びステップ1726（第2）で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51c及び時短回数カウンタMP52cに所

定回数（例えば、150）をセットし、ステップ1704～ステップ1710の処理（主遊技確変フラグ、主遊技時短フラグ、補助遊技時短フラグをオンにする処理）を実行する。他方、ステップ1720（第2）でNoの場合、ステップ1706で時短回数カウンタMP52cに所定回数（例えば、確率変動遊技状態となる場合よりも少ない値であり、例えば、100）をセットし、ステップ1708及びステップ1710の処理（主遊技時短フラグ、補助遊技時短フラグをオンにする処理）を実行する。

【0271】

次に、図59は、第2実施形態における、図8でのステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ3504-2（第2）についてであり、その目的は、第2実施形態に係る遊技機
10
の特性に合わせた信号を出力し得るよう、参照するテーブルを追加することである。即ち、ステップ3502で遊技機の状態を確認した後、ステップ3504-2（第2）で、外部信号出力制御手段MGは、外部端子送信内容決定テーブル1及び2を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1990の処理）に移行する。

【0272】

次に、図60を参照しながら、第2実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを
20
補足しておく。

【0273】

まず、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動（例えば、第1主遊技側の図柄変動）の一部を対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第1主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、第1主遊技図柄表示処理における、ステップ1424にて、変動中フラグをオン→オフとした場合）{※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}；0.5秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第1主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。

【0274】

次に、大当たり系の信号である；確率変動遊技状態への移行可否を決定するための入球領域（本例では、特定領域C22）を備えた大入賞口（アタッカーであり、例えば、第2大入賞口C20）が短開放する（例えば、最大開放時間が0.01秒である）ラウンド実行中（特別電動役物作動中）であって、且つ、当該入球領域への入球検出が有効となっている状態であるときに、遊技球が当該入球領域へ入球したことを出力する信号は；第2大入賞口を短開放するラウンド実行中であって、且つ、特定領域への入球検出が有効となっている状態であるときに、遊技球が特定領域へ入球した場合（例えば、ステップ1690でYesと判定した場合）；1秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、1回の特別遊技の実行時において、前記出力タイミングを満たす1個目以外の場合は、出力しない
40
よう構成しておくことが好適となる。

【0275】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機に電源投入されたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為{例えば、異常入賞・・・開放制御を行っている大入賞口とは異なる大入賞口への入球。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出。電波センサエラー・・・電波を感受するセンサが異常な電波を検出。振動センサエラー・・・振動を感受するセンサが、所定条件下＝大当たり時における各ラウンドの実行中以外で、異常な振動を検出。スイッチ異常エラー・・・各入賞口への入球を検出するためのスイッチで入球検出された一方、当該スイッチよりも下流にある入球確認用のスイッチにて入球検出されない。大入賞口異常排出エラー・・・大入賞口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数と比較して、当該スイッチよりも下流にある排出確認用の
50

スイッチにて検出された入球数の方が多い。大入賞口入出球不一致エラー・・・大入賞口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数と比較して、当該スイッチよりも下流にある排出確認用のスイッチにて検出された入球数の方が少ない、等}が行われていることを出力する信号は；1. 電源投入{例えば、図8の(a)主制御基板側メイン処理の実行開始}後の任意のタイミング{電源投入後から所定期間(1割り込み分=0.004秒)の経過後}及び2. 前記不正行為の検出時{※検出時から所定期間(1割り込み分=0.004秒)の経過後であってもよい}；前記1の場合には、第一期間(30秒間)に亘ってオン信号を出力、前記2の場合には、第二期間(18秒間)に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間を破棄した上で、新たに、次の出力を開始するよう構成されている{※次の出力タイミングを満たした場合、所定期間(1割り込み分=0.004秒)の経過後において、今回出力している1信号の出力期間を破棄した上で、新たに、次の出力を開始するよう構成してもよい}。また、同一の出力信号であっても、前記1の場合と、前記2の場合とでは、出力期間を異ならせることが好適である。

10

【0276】

次に、入賞検知系の信号である；大入賞口(アタッカー)を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の一部(例えば、第1主遊技始動口A10)を対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は；第1主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合(例えば、ステップ2206で第1主遊技始動フラグをオフ→オンにした場合)；0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。

20

【0277】

次に、入賞検知系の信号である；大入賞口(アタッカー)を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の一部(例えば、第2主遊技始動口B10)を対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は；第2主遊技始動口(電動役物が搭載されているもの)への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合(例えば、ステップ2226で第2主遊技始動フラグをオフ→オンにした場合)；0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、第2主遊技始動口(電動役物が搭載されているもの)への不正な入球を検出した場合には、当該入球を契機として出力タイミングを満たさないよう構成してもよい。

30

【0278】

次に、入賞検知系の信号である；普通電動役物(電チューであり、例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口(例えば、補助遊技始動口H10)の全てを対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は；補助遊技始動口(通過ゲート)への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合(例えば、ステップ2106で補助遊技始動フラグをオフ→オンにした場合)；0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。

40

【0279】

以上のように構成することで、第2実施形態に係る、特別遊技中の所定のラウンド(本例では、第2、第4ラウンド)にて特定領域C22に遊技球が入球することで当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行することが決定されるよう構成された遊技機においても、遊技進行状況やエラー発生情報に関する情報を外部出力(例えば、ホールコンピュータHCに対して出力)するに際し、遊技機の特性に合わせた適切な情報を外部出力することができることとなる。

【0280】

50

(第3実施形態)

尚、本実施形態及び第2実施形態にて示した遊技機の特性とは異なる特性を有する遊技機においては、ホールコンピュータHCに対して出力すべき情報が異なる場合がある。そこで、そのような場合における構成を、第3実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【0281】

ここで、第3実施形態においては、補助遊技始動口H10及び補助遊技始動口入球検出装置H11sは、後述する特定入球口及び特定入球口入球検出装置としての機能をも兼ね備えている（第3実施形態に係る説明では、特定入球口H10及び特定入球口入球検出装置H11sと呼ぶことがある）。

10

【0282】

次に、図61は、第3実施形態における、図8でのステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1605（第3）及びステップ1607（第3）についてであり、その目的は、大当り図柄の停止表示後、特定入球口H10への遊技球の入球が検出されるまで、特別遊技を開始しないよう構成することである。即ち、ステップ1604でYesの場合（大当り図柄停止後であって、特別遊技に係る大入賞口の開放前である場合）、ステップ1605（第3）で、特別遊技制御手段MP30は、特定入球口H10への入球が検出されたか否かを判定する。ステップ1605（第3）でYesの場合、ステップ1606に移行し、特別遊技の実行に係る通常の処理を実行する。他方、ステップ1605（第3）でNoの場合、ステップ1607（第3）で、特別遊技制御手段MP30は、特定入球口入球操作表示開始指示コマンド（サブ側へのコマンド）をセット（後述するように、サブ側では特定入球口への入球を促す画像が表示される）し、次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。尚、本例では特定入球口H10への入球がなされるまで、特定入球口入球操作表示開始指示コマンドをサブ側に送信するよう構成しているが、これには限定されず、例えば、大当り図柄の停止表示後に、サブ側での表示を開始するためのコマンドを一度だけ送信するよう構成してもよいし、大当り図柄の停止表示後において特定入球口H10への入球による特別遊技の開始が有効になるまでの準備期間を待ってから、サブ側での表示を開始するためのコマンドを送信し得るよう構成してもよい。このように構成することで大当り図柄の停止表示後、特定入球口H10への入球が検出されるまで、特定入球口H10への入球を促す画像を表示することとなる。

20

30

【0283】

次に、図62は、第3実施形態における、図47でのステップ5600のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ5640（第3）及びステップ5642（第3）についてであり、その目的は、メイン側からのコマンドに合わせて、特定入球口H10への入球を促す画像を表示することである。即ち、ステップ5602でYesの場合（特別遊技実行前である場合）、ステップ5640（第3）で、演出表示制御手段SM20は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特定入球口入球操作表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ5640（第3）でYesの場合、ステップ5642（第3）で、演出表示制御手段SM20は、遊技球を特定入球口H10へ入球させることを促す画像を表示（例えば、「特定入球口に入球すると特別遊技が開始されます」と表示）するコマンドをセットし、ステップ5604に移行する。他方、ステップ5640（第3）でNoの場合もステップ5604に移行する。

40

【0284】

次に、図63は、第3実施形態における、図8でのステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ3504-3（第3）についてであり、その目的は、第3実施形態に係る遊技機の特性に合わせた信号を出力し得るよう、参照するテーブルを追加することである。即ち、ステップ3502で遊技機の状態を確認した後、ステップ3504-3（第3）で、外

50

部信号出力制御手段MGは、外部端子送信内容決定テーブル1及び3を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1990の処理）に移行する。

【0285】

次に、図64を参照しながら、第3実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。また、本例においては特に図示していないが、大入賞口を所定の条件（例えば、所定数の入球又は所定時間の経過）を満たすまで開放する単位遊技を1回だけ実行する小当り（単位遊技を複数回実行する場合を大当りと呼ぶ）を実行し得るよう構成されている。同図では小当りを実行し得るよう構成されているものとして記載している。

10

【0286】

まず、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る条件を充足したこと（役物連続作動装置に係る条件装置を作動させることとなる図柄の組み合わせが表示されたこと）、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）であることを出力する信号は；大当り図柄に係る図柄の変動表示が終了した（例えば、ステップ1432で条件装置作動フラグをオフ→オンとした）後から、所定期間（例えば、0.5秒であるが、次の割り込み処理にて信号を出力する場合には、割り込み処理の周期を加算した、0.504秒）が経過した場合{※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}；前記出力タイミング後となる期間中、及び、特別遊技が実行中である期間中（例えば、条件装置作動フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。尚、大当り図柄に係る図柄の変動表示が終了した後、特定の入球口（例えば、特定入球口H10）への遊技球の入球がなければ特別遊技が実行されないため、前記の出力期間が可変する場合がある。

20

【0287】

次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る第一条件を充足したこと（役物連続作動装置に係る条件装置を作動させることとなる図柄の組み合わせが表示されたこと）、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）であることを出力する、加えて、大入賞口（アタッカー）を開放させ得る第二条件を充足したこと（特別電動役物が作動することとなる図柄の組み合わせが表示されたこと）、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物作動中）であることを出力する信号は；大当り図柄に係る図柄の変動表示が終了した（例えば、ステップ1432で条件装置作動フラグをオフ→オンとした）後から、所定期間（例えば、0.5秒であるが、次の割り込み処理にて信号を出力する場合には、割り込み処理の周期を加算した、0.504秒）が経過した場合、及び、小当り図柄に係る図柄の変動表示が終了した{例えば、後述する第4実施形態における構成を例に挙げて説明すると、ステップ1436（第4）で小当りフラグをオフ→オンとした}後から、所定期間（例えば、0.5秒であるが、次の割り込み処理にて信号を出力する場合には、割り込み処理の周期を加算した、0.504秒）が経過した場合{※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}；前記出力タイミング後となる期間中、及び、特別遊技（大当りに係るもの、小当りに係るもの）が実行中である期間中（例えば、条件装置作動フラグがオンである期間中、及び、後述する第4実施形態における構成を例に挙げて説明すると、小当りフラグ及び／又は小当り実行フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力{※尚、小当りに係る特別遊技の場合には、開始デモ時間や終了デモ時間を含めてもよく、小当りに係る特別遊技の開始前の遊技状態に応じて、更に出力期間を付加する（時間短縮遊技状態であれば1.0秒、非時間短縮遊技状態であれば10.0秒を付加する）ことが好適となる、この場合、大入賞口の閉鎖からの出力期間は最大で9.0秒の差が生じる一

30

40

50

方、大当りに係る特別遊技においては、大入賞口の閉鎖からの出力期間は一定である、又は小当りに係る特別遊技における出力期間の付加期間の差よりも短い期間の差しか生じないよう構成してもよい。また、時間短縮遊技状態中における小当りの終了デモ時間は、時間短縮遊技状態中及び非時間短縮遊技状態中における大当りの終了デモ時間としてとり得る時間よりも短い（最短となる）よう構成することで、出玉を獲得困難な大入賞口の開放（小当り）においては、小当りの発生自体を遊技者に認識させないよう構成することが可能である（その場合、当該信号の出力期間は、大当りの終了デモ時間又は小当りの終了デモ時間に基づいた期間となる）} する信号である。尚、大当り図柄に係る図柄の変動表示が終了した後、特定の入球口（例えば、特定入球口H10）への遊技球の入球がなければ特別遊技が実行されないため、前記の出力期間が可変する場合がある。

10

【0288】

次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る条件を充足したこと（役物連続作動装置に係る条件装置を作動させることとなる図柄の組み合わせが表示されたこと）、大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）であること、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技中（変動時間短縮機能作動中）であることを出力する信号は；大当り図柄に係る図柄の変動表示が終了した（例えば、ステップ1432で条件装置作動フラグをオフ→オンとした）後から、所定期間（例えば、0.5秒であるが、次の割り込み処理にて信号を出力する場合には、割り込み処理の周期を加算した、0.504秒）が経過した場合、及び、時間短縮遊技が開始された場合（例えば、ステップ1708で主遊技時短フラグをオフ→オンとした場合、及び／又は、ステップ1710で、補助遊技時短フラグをオフ→オンとした場合）；前記出力タイミング後となる期間中（例えば、ステップ1432で条件装置作動フラグをオフ→オンとしてから所定時間が経過した後であって、条件装置作動フラグをオン→オフとするまでの期間中）、特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ及び／又は条件装置作動フラグがオンである期間中）、及び、時間短縮遊技が実行されている期間中（例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。尚、大当り図柄に係る図柄の変動表示が終了した後、特定の入球口（特定入球口H10）への遊技球の入球がなければ特別遊技が実行されないため、前記の出力期間が可変する場合がある。

20

【0289】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてRAM初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為〔例えば、磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出。大入賞口入賞異常エラー・・・大入賞口の最長開放期間内（又は、複数回のラウンドを実行する場合には、その合計期間）において設計上入球可能な入球数と比較して、大入賞口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数の方が多い。始動口入賞異常エラー1・・・ある始動口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数と比較して、当該スイッチよりも下流にある不正防止用のスイッチにて検出された入球数の方が少ない。始動口入賞異常エラー2・・・普通電動役物の最長開放期間内（閉鎖後のインターバルを含む）において設計上入球可能な入球数と比較して、普通電動役物への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数の方が多い、或いは、普通電動役物が開放し得ない期間中において、普通電動役物への入球を検出するためのスイッチで入球が検出された、等〕が行われていることを出力する信号は；1. RAM初期化操作が行われた（例えば、ステップ1004で、RAMクリアを実行）後の任意のタイミング及び2. 前記不正行為の検出時；前記1の場合には、第一期間（30秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記2の場合には、第二期間（30秒間）に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間を破棄した上で、新たに、次の出力を開始するよう構成されている。また、前記1の場合と、前記2の場合とでは、出力期間を異ならせておいてもよい。

40

【0290】

以上のように構成することで、第3実施形態に係る、大当り図柄の停止表示後、特定入

50

球口H10に遊技球を入球するまで、特別遊技の実行（大入賞口の開放）を待機し得るよう構成された遊技機においても、遊技進行状況やエラー発生情報に関する情報を外部出力（例えば、ホールコンピュータHCに対して出力）するに際し、遊技機の特性に合わせた適切な情報を外部出力することができることとなる。尚、本例では特に図示していないが、特定入球口H10（補助遊技始動口H10）及び第2主遊技始動口電動役物B11dに遊技球が入球し易いよう構成してもよく、また、第2主遊技始動口B10への入球に係る賞球数が、第1主遊技始動口A10への入球に係る賞球数よりも少なくなるよう構成してもよい。

【0291】

（第4実施形態）

尚、本実施形態、第2実施形態、第3実施形態にて示した遊技機の特性と異なる特性を有する遊技機においては、ホールコンピュータHCに対して出力すべき情報が異なる場合がある。そこで、そのような場合における構成を、第4実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【0292】

ここで、第4実施形態においては、遊技進行手段MPは、小当り遊技に係る処理を司る小当り遊技制御手段MP40を有している。

【0293】

まず、図65は、第4実施形態における、主制御側メイン処理及びタイマ割り込み時処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1800（第4）についてであり、その目的は、後述する小当り遊技制御処理を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ1800（第4）で、小当り遊技制御手段MP40は、後述する小当り遊技制御処理を実行し、次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。

【0294】

次に、図66は、第4実施形態における、図20でのステップ1400（1）及びステップ1400（2）のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1434（第4）及びステップ1436（第4）についてであり、その目的は、主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄であった場合には、小当り遊技を実行する契機となるフラグ（小当りフラグ）をオンとすることである。即ち、ステップ1430でNoの場合（停止図柄が大当り図柄でない場合）、ステップ1434（第4）で、遊技進行手段MPは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、停止表示されている主遊技図柄が小当り図柄であるかを判定する。

【0295】

ここで、図67は、主遊技内容を決定する際に参照される主遊技テーブルのイメージ図である。同図に示されるように、第4実施形態においては、小当りに当選し得るよう構成されている（小当りに係る図柄は「K」）。また、大当り図柄「3A」に係る大当りは、大入賞口の開放態様が短開放となるよう構成されている。

【0296】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1434（第4）でYesの場合、ステップ1436（第4）で、遊技進行手段MPは、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、小当りフラグをオンにし、ステップ1450に移行する。他方、ステップ1434（第4）でNoの場合にも、ステップ1450に移行する。

【0297】

次に、図68は、第4実施形態における図65でのステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1605-1（第4）、ステップ1605-2（第4）、ステップ1617（第4）についてであり、その目的は、時間短縮遊技状態中の大当りに係る特別遊技である場合、当該特別遊技終了後に時間短縮遊技状態に移行するよう構成する、及び、大入賞口の開放態様として長開放と短開放とを設定（特に、短開放においては、後述する小当りによ

10

20

30

40

50

る大入賞口の開放パターンと類似した開放パターンとなるよう設定)し得るよう構成することである。即ち、ステップ1604でYesの場合(大当たり図柄停止直後における当該処理の実行時)、ステップ1605-1(第4)で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、当該特別遊技が時間短縮遊技状態中の大当りに係る特別遊技であるか否かを判定する。ステップ1605-1(第4)でYesの場合、ステップ1605-2(第4)で、特別遊技制御手段MP30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、時短移行予約フラグをオンにし、ステップ1606に移行し、特別遊技の開始処理を実行する。尚、ステップ1605-1(第4)でNoの場合にも、ステップ1606に移行する。

【0298】

また、ステップ1614でYesの場合(特別遊技中におけるあるラウンドの開始タイミングである場合)、ステップ1617(第4)で、特別遊技制御手段MP30は、当該ラウンドにおける大入賞口の開放パターンをセット{例えば、長開放大当たりである場合には、30秒間の開放→閉鎖となる開放パターン、短開放大当たりである場合には、0.2秒間の開放→閉鎖となる開放パターン(入球待機時間を含めると、当該特別遊技に係る5R分の大入賞口の開放には13.0秒間を要する)をセット}し、ステップ1618に移行する。

【0299】

次に、図69は、第4実施形態における図68でのステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1740で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該特別遊技に係る大当たり図柄が確変大当たり図柄(例えば、3A、5A、5B、7A、7B)であるか否かを判定する。ステップ1740でYesの場合、ステップ1742で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにする。

【0300】

次に、ステップ1744で、特定遊技制御手段MP50は、当該特別遊技の契機となった大当たり図柄が、時短なし大当たり図柄(例えば、大当たり図柄「3A」)であるか否かを判定する。ステップ1744でYesの場合、ステップ1746で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、時短移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1746でYesの場合、ステップ1748に移行する。他方、ステップ1746でNoの場合、即ち、当該特別遊技が非時間短縮遊技状態中における時短なし大当たり図柄(例えば、「3A」)に係る特別遊技である場合、時間短縮遊技へと移行することなく、次の処理(ステップ1800の処理)に移行する。

【0301】

他方、ステップ1744でNoの場合{当該特別遊技が時短なし大当たり図柄(例えば、「3A」)に係る大当たりでない場合}も、ステップ1748に移行する。

【0302】

次に、ステップ1748で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、時短移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1750及びステップ1752で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理(ステップ1800の処理)に移行する。

【0303】

他方、ステップ1740でNoの場合(当該特別遊技が非確変大当たり図柄に係る特別遊技である場合)、ステップ1754で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値として、所定回数(時間短縮遊技状態が継続する変動上限回数であり、例えば、50)をセットし、ステップ1748に移行する。このように構成することで、非時間短縮遊技状態中における、大当たり図柄「3A」に係る特別遊技(出玉の獲得が期待で

10

20

30

40

50

きない特別遊技)終了後には、確率変動・非時間短縮遊技状態へと移行することとなるのである。

【0304】

次に、図70は、第4実施形態における図65でのステップ1800のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、小当り遊技制御手段MP40は、遊技状態一時記憶手段MBのフラグエリアを参照し、小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、小当り遊技制御手段MP40は、遊技状態一時記憶手段MBのフラグエリア内にある、小当りフラグをオフにする。次に、ステップ1806で、小当り遊技制御手段MP40は、当該ラウンド(当該小当り遊技)に係る開放パターン{短開放大当り時の大入賞口の開放パターンと類似するような開放パターンが好ましく、例えば、「0.2秒間の開放→3秒間の閉鎖」を5回繰り返す(繰り返しの最後については、次の開放までの閉鎖となる)開放パターン、等}をセットする。次に、ステップ1808で、小当り遊技制御手段MP40は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ1812で、小当り遊技制御手段MP40は、第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)を開放し、開放タイマMP34t2をスタートさせる。次に、ステップ1814で、小当り遊技制御手段MP40は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1(第2)大入賞口有効期間中フラグをオンにし、ステップ1818に移行する。

10

【0305】

20

他方、ステップ1802でNoの場合、ステップ1816で、小当り遊技制御手段MP40は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリアを参照し、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1816でYesの場合、ステップ1818に移行する。

【0306】

次に、ステップ1818で、小当り遊技制御手段MP40は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、小当り入球待機中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1818でYesの場合、ステップ1820で、小当り遊技制御手段MP40は、入賞球カウンタMP33cを参照し、第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)に所定個数(例えば、10個)の入球があったか否かを判定する。ステップ1820でYesの場合には、ステップ1824に移行する。他方、ステップ1820でNoの場合、ステップ1822で、小当り遊技制御手段MP40は、開放タイマMP34t2を参照して大入賞口開放に係る所定時間{例えば、「0.2秒間の開放→3秒間の閉鎖」を5回繰り返す(繰り返しの最後については、次の開放までの閉鎖となる)開放パターンを実行するのに必要な時間である、13.0秒間}が経過したか否かを判定する。ステップ1822でYesの場合、ステップ1824に移行する。

30

【0307】

次に、ステップ1824で、小当り遊技制御手段MP40は、第1大入賞口電動役物C11d又は第2大入賞口電動役物C21dの駆動を停止して第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1826で、小当り遊技制御手段MP40は、大入賞口入球待機タイマMP34t3に大入賞口入球待機時間(例えば、3秒)をセットしてスタートさせる。次に、ステップ1828で、小当り遊技制御手段MP40は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、小当り入球待機中フラグをオンにし、ステップ1830に移行する。他方、ステップ1818でNoの場合にも、ステップ1830に移行する。

40

【0308】

次に、ステップ1830で、小当り遊技制御手段MP40は、大入賞口入球待機タイマMP34t3を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1830でYesの場合、ステップ1832で、小当り遊技制御手段MP40は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、小当り入球待機中フラグをオフにする

50

。次に、ステップ1834で、小当り遊技制御手段MP40は、入球関連情報一時記憶手段MJ10bのフラグエリア内にある、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグをオフにする。次に、ステップ1836で、小当り遊技制御手段MP40は、開放タイマMP34t2を停止してリセットする。次に、ステップ1838で、小当り遊技制御手段MP40は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、小当り実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。尚、ステップ1816又はステップ1822でNoの場合にも、次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。

【0309】

このように構成することで、大入賞口が短開放の開放態様（例えば、短開放大当りである場合には、0.2秒間の開放→閉鎖となる開放パターン（5R分実行する場合、入球待機時間を含めると、「0.2秒間の開放→3秒間の閉鎖」を5回繰り返す（繰り返しの最後については、次の開放までの閉鎖となる））で開放される短開放大当りと、当該短開放大当りと類似した開放態様（例えば、「0.2秒間の開放→3秒間の閉鎖」を5回繰り返す（繰り返しの最後については、次の開放までの閉鎖となる）開放パターン）にて大入賞口を開放させる小当りとが実行され得るため、現在の遊技状態が判別困難となり、遊技の興趣性を向上させることができるのである。尚、特に図示していないが、当該短開放大当りと小当りとでは、サブ側で実行される演出が同一（又は略同一）となるよう構成されていることが好適である。

【0310】

次に、図71は、第4実施形態における、図65でのステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ3504-4（第4）についてであり、その目的は、第4実施形態に係る遊技機の特性に合わせた信号を出力し得るよう、参照するテーブルを追加することである。即ち、ステップ3502で遊技機の状態を確認した後、ステップ3504-4（第4）で、外部信号出力制御手段MGは、外部端子送信内容決定テーブル1及び4を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1990の処理）に移行する。

【0311】

次に、図72を参照しながら、第4実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【0312】

まず、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技（変動時間短縮機能作動）が予定されていることを条件とする大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）である、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技中（変動時間短縮機能作動中）であることを出力する信号は；時間短縮遊技への移行が予定されている条件下で特別遊技が開始された場合（例えば、時短移行予約フラグをオフ→オンとした場合、又は、大当り図柄「3A」以外の大当り図柄に係る特別遊技における条件装置作動フラグ及び／又は役連装置作動フラグをオフ→オンとした場合）、及び、時間短縮遊技が開始された場合（例えば、ステップ1750で主遊技時短フラグをオフ→オンとした場合、及び／又は、ステップ1752で、補助遊技時短フラグをオフ→オンとした場合）；時間短縮遊技への移行が予定されている条件下での特別遊技が実行中である期間中（例えば、時短移行予約フラグがオンである期間中、又は大当り図柄「3A」以外の大当り図柄に係る特別遊技における条件装置作動フラグ及び／又は役連装置作動フラグがオンである期間中）、及び、時間短縮遊技が実行されている期間中（例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。尚、当該信号は、小当りが発生した場合には、時間短縮遊技に係る情報（例えば、主遊技時短フラグ

及び／又は補助遊技時短フラグのオン・オフ)に基づいて出力される一方、大当たりが発生した場合には、時間短縮遊技に係る情報(例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグのオン・オフ)だけでなく、特別遊技に係る情報(例えば、時短移行予約フラグ、条件装置作動フラグ及び／又は役連装置作動フラグ)に基づいて出力されることとなることを補足しておく。

【0313】

次に、大当たり系の信号である；複数回のラウンドに亘って大入賞口(アタッカー)を開放させ得る期間中(役物連続作動装置作動中)であることを出力する、加えて、大入賞口(アタッカー)を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技中(変動時間短縮機能作動中)でないことを条件とする、1回のラウンドにおいてのみ大入賞口(アタッカー)を開放させ得る期間中(特別電動役物作動中)であることを出力する信号は；大当たり図柄に係る特別遊技が開始された場合(例えば、ステップ1606で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ1432で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合)、及び、非時間短縮遊技である条件下で小当たり図柄に係る特別遊技が開始された場合(例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグがオフである状況下、小当たりフラグ又は小当たり実行フラグをオフ→オンとした場合)；前記出力タイミング後において、特別遊技(大当たりに係るもの、小当たりに係るもの)が実行中である期間中(例えば、役物連続作動装置作動フラグ及び／又は条件装置作動フラグがオンである期間中、及び、小当たりフラグ及び／又は小当たり実行フラグがオンである期間中)は、常時オン信号を出力する{※尚、小当たりに係る特別遊技の場合には、開始デモ時間や終了デモ時間を含めてもよい}信号である。

【0314】

次に、大当たり系の信号である；大入賞口(アタッカー)を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技中(変動時間短縮機能作動中)であること、前記した時間短縮遊技中である場合に、大入賞口(アタッカー)を開放させ得る条件を充足し(役物連続作動装置に係る条件装置を作動させることとなる図柄の組み合わせが表示され)複数回のラウンドに亘って大入賞口(アタッカー)を開放させ得る期間中(役物連続作動装置作動中)であること、及び、前記した時間短縮遊技中でない場合に、所定の図柄の組み合わせ(出玉が略獲得できない予定となるもの)以外によって大入賞口(アタッカー)を開放させ得る条件を充足し(役物連続作動装置に係る条件装置を作動させることとなる図柄の組み合わせが表示され)複数回のラウンドに亘って大入賞口(アタッカー)を開放させ得る期間中(役物連続作動装置作動中)であることを出力する信号は；時間短縮遊技が開始された場合(例えば、ステップ1750で主遊技時短フラグをオフ→オンとした場合、及び／又は、ステップ1752で、補助遊技時短フラグをオフ→オンとした場合)、時間短縮遊技である条件下で大当たり図柄に係る特別遊技が開始された場合(例えば、時短移行予約フラグをオフ→オンとした場合)、及び、非時間短縮遊技である条件下で所定の大当たり図柄以外に係る特別遊技が開始された場合(例えば、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグがオフであり、大当たり図柄「3A」以外の大当たり図柄が停止表示されている状況下、役物連続作動装置作動フラグ及び／又は条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合)；時間短縮遊技が実行されている期間中(例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグがオンである期間中)、及び、前記出力タイミング後において、特別遊技が実行中である期間中(例えば、役物連続作動装置作動フラグ及び／又は条件装置作動フラグがオンである期間中)は、常時オン信号を出力する信号である。

【0315】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてRAM初期化操作又はエラー解除操作(賞球の払い出し動作が行われにも拘わらず、払い出し不足となった事象が所定期間内に所定回数発生した場合のエラーを解除する操作)が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為{例えば、不正入賞1・・・大入賞口(アタッカー)を開放させ得る期間中(特別電動役物の作動時)以外の期間において、大入賞口(アタッカー)への入球を検出した。不正入賞2・・・普通電動役物が開放し得ない期間中(閉鎖直後の所定期間を除

く)において、普通電動役物への入球を検出するためのスイッチで入球が検出された。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出(0.1秒以上に亘って検出)。電波センサエラー・・・電波を感受するセンサが異常な電波を検出(0.01秒以上に亘って検出)。入賞口スイッチエラー・・・各入賞口への入球を検出するためのスイッチで、所定期間以上(0.2秒以上)に亘って入球を検出し続けた、等}が行われていることを出力する信号は;1. RAM初期化操作(例えば、ステップ1004で、RAMクリアを実行)又はエラー解除操作が行われた後の任意のタイミング、及び2. 前記不正行為(不正入賞1、不正入賞2)の検出時、及び3. 前記不正行為(磁石センサエラー、電波センサエラー、入賞口スイッチエラー)の検出時;前記1の場合には、第一期間(30秒間)に亘ってオン信号を出力し、前記2の場合には、第二期間(30秒間)に亘ってオン信号を出力し、前記3の場合には、第三期間(各不正行為の検出中及び各不正行為が未検出となった後の30秒間)に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間を破棄した上で、新たに、次の出力を開始するよう構成されている。また、前記1の場合と、前記2の場合とでは、出力期間を異ならせておいてもよい。

10

【0316】

次に、セキュリティ系の信号である;遊技機にてRAM初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為{例えば、大入賞口不正入賞エラー・・・大入賞口(アタッカー)を開放させ得る期間中(特別電動役物の作動時)以外の期間において、大入賞口(アタッカー)への入球を所定個数(5個)以上検出した、但し、1回のラウンドにおいてのみ大入賞口(アタッカー)を開放させ得る期間中(特別電動役物作動中)は除く。所定始動口不正入賞エラー・・・普通電動役物が開放し得ない期間中において、普通電動役物への入球を検出した。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出。誘導磁界検知エラー・・・電波を感受するセンサが異常な電波を検出、等}が行われていることを出力する信号は;1. RAM初期化操作が行われた(例えば、ステップ1004で、RAMクリアを実行)後の任意のタイミング及び2. 前記不正行為の検出時;0.05秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.05秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、IN/OUT系、図柄変動系、入賞検知系における出力期間と同一の出力期間となるよう構成してもよい。

20

30

【0317】

以上のように構成することで、第4実施形態に係る、大入賞口が短開放の開放態様{例えば、短開放大当りである場合には、0.2秒間の開放→閉鎖となる開放パターン(5R分実行する場合、入球待機時間を含めると、「0.2秒間の開放→3秒間の閉鎖」を5回繰り返す(繰り返しの最後については、次の開放までの閉鎖となる)}で開放される短開放大当りと、当該短開放大当りと類似した開放態様{例えば、「0.2秒間の開放→3秒間の閉鎖」を5回繰り返す(繰り返しの最後については、次の開放までの閉鎖となる)開放パターン}にて大入賞口を開放させる小当りを実行し得ることで、現在の遊技状態を判別困難にし、遊技の興趣性を向上させるよう構成された遊技機においても、遊技進行状況やエラー発生情報に関する情報を外部出力(例えば、ホールコンピュータHCに対して出力)するに際し、遊技機の特性に合わせた適切な情報を外部出力することができることとなる。

40

【0318】

(エラー制御)

次に、図73及び図74は、本例に係る遊技機における、エラー発生時の処理について纏めた表である。同図を参照しながら、エラー発生時の処理について説明する。

【0319】

まず、図73について説明する。遊技球排出に係るエラーとして;払出制御基板(例えば、賞球払出制御基板KH)は;自身が有するカウンタ(過剰払出カウンタであり、例え

50

ば、過剰払出累積カウンタ3241)を参照し;前記カウンタが所定数に到達(過剰な払出し分の累積数が許容数を越えた)した場合(例えば、ステップ4124でYesと判定した場合);払出動作の停止、及びエラー表示器(7セグ表示器へのエラー番号(1)の表示を実行する。また、電源断後からの復帰により;払出動作の解除、及び前記エラー番号を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、演出表示装置SGにてエラー表示、枠装飾LED点滅、エラー報知音声再生にてエラー報知を実行してもよい。

【0320】

次に、遊技球払出に係るエラーとして;払出制御基板(例えば、賞球払出制御基板KH)は;カウントセンサ(例えば、払出カウントセンサKE10s)を参照し;前記センサからの異常な信号を検出した場合(例えば、ステップ4195-2で、賞球装置エラーフラグをオフ→オンとした場合);払出動作の停止、及びエラー表示器(7セグ表示器)へのエラー番号(3)の表示を実行する。また、電源断後からの復帰により;払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器(7セグ表示器)へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

10

【0321】

次に、遊技球払出に係るエラーとして;払出制御基板(例えば、賞球払出制御基板KH)は;カウントセンサ(例えば、払出カウントセンサKE10s)を参照し;払出制御の非実行時において前記センサからの入球信号を検出した場合(例えば、ステップ2372で、払出モータ動作異常検出フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ4115で、払出モータ動作エラーフラグをオフ→オンとした場合);払出動作の停止、及びエラー表示器(7セグ表示器)へのエラー番号(5)の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作(例えば、エラー解除スイッチKH3aの押下)により;払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器(7セグ表示器)へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

20

30

【0322】

次に、遊技球払出に係るエラーとして;払出制御基板(例えば、賞球払出制御基板KH)は;カウントセンサ(例えば、払出カウントセンサKE10s)を参照し;所定数分の払出制御の実行完了前において前記センサから当該所定数分を超える入球信号を検出した場合(例えば、ステップ4432で、払出動作未完了時遊技球検出フラグをオフ→オンとした場合);払出動作の停止、及びエラー表示器(7セグ表示器)へのエラー番号(5)の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作(例えば、エラー解除スイッチKH3aの押下)により;払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器(7セグ表示器)へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

40

【0323】

次に、遊技球払出に係るエラーとして;払出制御基板(例えば、賞球払出制御基板KH)は;払出モータセンサ(例えば、ロータ位置確認センサKE10ms)を参照し;遊技球1個分の払出モータ駆動完了時において、スプロケット(例えば、スプロケットKE10p)が所定角度分の回転変位をしていない場合(例えば、ステップ4560で、モータ位置異常フラグをオフ→オンとした場合、又は、ステップ4173で、払出モータエラーフラグをオフ→オンとした場合);払出動作の停止(又はリトライ動作の実行)、及びエラー表示器(7セグ表示器)へのエラー番号(7)の表示を実行する。また、また、エラ

50

一解除スイッチの操作（例えば、エラー解除スイッチKH3aの押下）、又はエラー発生後から所定期間（例えば、2分）の経過（例えば、ステップ4191-3で、Yesと判定）により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【0324】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；カウントセンサ（例えば、払出カウントセンサKE10s）を参照し；所定数分の払出制御の実行完了時（又は完了後の所定期間経過時）において前記センサから当該所定数分未満の入球信号を検出した場合（例えば、ステップ4446で、スイッチ未通過エラー検出フラグをオフ→オンとした場合）；払出動作の停止（又は低速な払出動作の実行）、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（7）の表示を実行する。また、また、エラー解除スイッチの操作（例えば、エラー解除スイッチKH3aの押下）、又はエラー発生後から所定期間（例えば、2分）の経過（例えば、ステップ4192-3で、Yesと判定）により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【0325】

次に、異常入賞に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第1（第2）大入賞口センサ（例えば、第1大入賞口C10入球検出装置又は第2大入賞口C20入球検出装置）を参照し；第1（第2）大入賞口有効期間外における、第1（第2）大入賞口への遊技球入球を検出した場合（例えば、ステップ2305でNoと判定した場合）（※但し、特別遊技実行中においては、1回の特別遊技実行中に所定回数、当該入球を検出した場合としてもよい）；枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD18-L）の点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、及びエラー報知音再生を実行する。また、RAMクリアボタンを押下した状態で電源再投入（例えば、ステップ1002でYesと判定した場合）、又はエラー発生から所定時間（30秒間）経過により；前記エラー報知を終了する。

【0326】

次に、扉開放に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；扉開放センサ（例えば、扉ユニット開放検知センサD18s）を参照し；扉開放センサが、オフからオンに変化した場合（例えば、ステップ1924で、扉開放中フラグをオフ→オンとした場合）；払出動作の停止、球貸出の禁止、及び枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD18-L）の点滅、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、第1（第2）主遊技始動口又は補助遊技始動口への入球を検出した場合には専用の入球効果音の再生、を実行する。また、扉開放センサがオンからオフに変化することにより（例えば、ステップ1928で、扉開放中フラグをオン→オフとした場合）；払出動作を再開、球貸出を許可、及び前記エラー表示、エラー報知音再生、入球効果音の再生を終了する（エラー解除後も、所定時間経過まで枠装飾LEDの点滅は継続）。尚、他の大入賞口異常検知に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止及び球貸出の禁止を維持、及び報知制御に関しては、大入賞口異常検知を優先するよう構成されている。また、検出主体は主制御基板でもよいし、優先度の高いエラー（例えば、大入賞口異常検知）発生時には、当該優先度の高いエラーに係る処置を優先して実行してもよい。また、エラー解除からエラー報知音再生を終了するまでの時間は、主遊技図柄の最短変動時間以内となり得る一方エラー解除から枠装飾LEDの点滅を終了までの時間は、主遊技図柄の最短変動時間を超過するよう構成されていることを補足しておく。

【0327】

次に、枠に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；枠開放センサ（前枠ユニット開放検知センサD14s）を参照し；枠開放センサが、オフからオンに変化した場合（例えば、ステップ1934で、枠開放中フラグをオフ→オンとした場合）；払出動作の停止、球貸出の禁止、及び枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD18-L）の点滅、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することにより（例えば、ステップ1938で、枠開放中フラグをオン→オフとした場合）；前記エラー表示、エラー報知音の再生を終了する（エラー解除後も、所定時間経過まで枠装飾LEDの点滅は継続）。尚、検出主体は主制御基板でもよい。

10

【0328】

次に、大入賞口異常検知に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第1（第2）大入賞口センサ（例えば、第1大入賞口C10入球検出装置又は第2大入賞口C20入球検出装置）を参照し；第1（第2）大入賞口有効期間外における、第1（第2）大入賞口への遊技球の入球を検出した場合（例えば、ステップ2305でNoと判定した場合）；当該エラー発生に係る入球を無効とする、及び枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD18-L）・盤面装飾LED（例えば、電飾ランプD26）・モニターLED（例えば、エラーランプSS3）の点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、電源再投入〔例えば、図8の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始〕、又は前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することにより（例えば、ステップ1938で、枠開放中フラグをオン→オフとした場合）；前記エラー報知を終了する。尚、枠装飾LED（及び盤面装飾LED）は点滅ではなく点灯である。また、枠開放におけるエラー解除条件と同一だが、枠装飾LEDの消灯条件が異なる。

20

【0329】

次に、入賞口異常検知に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；電波センサ、全入球口の入球センサ（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、第1大入賞口C10入球検出装置、第2大入賞口C20入球検出装置、一般入賞口入球検出装置、アウト口入球検出装置C80s）、第1（第2）大入賞口センサを参照し；異常電波検知（例えば、ステップ1912で、不正電波検出中フラグをオフ→オンとした場合）や、入賞センサ又はアウトスイッチで一定時間ONが継続したことを検出（例えば、ステップ2242、ステップ2322、ステップ2422、ステップ2622で、各入球口に対応する長時間検出フラグをオフ→オンとした場合）、特別遊技中において大入賞口への所定数以上の遊技球の入球を検出した場合；当該エラー発生に係る入球を無効とする、及び枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD18-L）・盤面装飾LED（例えば、電飾ランプD26）・モニターLED（例えば、エラーランプSS3）の点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、電源再投入〔例えば、図8の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始〕、又は前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することにより（例えば、ステップ1938で、枠開放中フラグをオン→オフとした場合）；前記エラー報知を終了する。尚、全入球口とは、第1（第2）主遊技始動口、一般入賞口、第1（第2）大入賞口、アウト口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、アウト口C80）のことである。

30

40

【0330】

次に、普通電動役物入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第2主遊技始動口センサ（例えば、第2主遊技始動口入球検出装置B11s）を参照し；第2主遊技始動口有効期間中フラグオフ→オン→オフの期間（第2主遊技始動口有効期間中フラグがオンである期間）に第2主遊技始動口に所定数A（15球）以上の遊技球が入球した場合、又は第2主遊技始動口有効期間中フラグオフの状態第2主遊技始動口に所定数B（10球）以上の遊技球が入球した場合、又は普通電動役物入賞異常発生中（例えば、当該エラー発生中）に第2主遊技始動口に遊技球が所定数C（1球）以上入球

50

した場合；サブ入力ボタン（例えば、サブ入力ボタン S B）、サブ入力ボタン装飾 L E D（不図示）、その他の各種 L E D が点滅又は点灯、及び演出表示装置 S G にてエラー表示 {※エラー解除しない場合には、所定時間 A（300 秒）後に終了}、エラー報知音再生 {※エラー解除しない場合には、所定時間 B（90 秒）後に終了} を実行する。また、電源再投入 {例えば、図 8 の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始} により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない所定数 $A > \text{所定数 } B > \text{所定数 } C$ となっている。また、サブ入力ボタン系 L E D の表示態様が演出に依存しない一方、演出表示装置 S G の表示態様は演出に依存しつつエラー表示も実行されるよう構成されている。

【0331】

次に、図 74 について説明する。大入賞口入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板 M）は；第 1（第 2）大入賞口センサ（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 入球検出装置又は第 2 大入賞口 C 2 0 入球検出装置）を参照し；小当り実行中において小当り実行フラグオンから小当り入球待機中フラグオン→オフの期間 {例えば、小当り遊技中における、第 1（第 2）大入賞口有効期間中フラグがオンである期間} に大入賞口に所定数 A（11 球）の遊技球が入球した場合、特別遊技の実行中に大入賞口に停止中の主遊技図柄に基づいた所定数 N の遊技球が入球した場合、小当り実行フラグオフ且つ条件装置作動フラグオフ時 {第 1（第 2）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間中} に大入賞口に所定数 B（3 球）の遊技球が入球した場合、大入賞口入賞異常中発生中（例えば、当該エラー発生中）に大入賞口に遊技球が所定数 C（1 球）入球した場合；サブ入力ボタンセンサ（例えば、サブ入力ボタン S B）、サブ入力ボタン装飾 L E D（不図示）、その他の各種 L E D が点滅又は点灯、演出表示装置 S G にてエラー表示 {※エラー解除しない場合には、所定時間 A（300 秒）後に終了}、エラー報知音再生 {※エラー解除しない場合には、所定時間 B（90 秒）後に終了} を実行する。また、電源再投入 {例えば、図 8 の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始} により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、所定数 N は停止中の主遊技図柄によって決定され、同一ラウンド数で構成されている特別遊技であっても所定数 N は相違し得る。また、所定数 $A > \text{所定数 } B > \text{所定数 } C$ となるよう構成されている。また、同一の大入賞口を開放する場合において、所定数 N の最小値は、所定数 A の値と同値となることを補足しておく。

【0332】

次に、始動口入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板 M）は；第 1 主遊技始動口センサ及び第 1 主遊技始動口確認センサ（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s 及び第 1 主遊技始動口確認センサ A 1 1 s 2）を参照し；第 1 主遊技始動口入球数カウンタ値（例えば、第 1 主遊技始動口入球数カウンタ M J 1 0 c - A の値）が第 1 主遊技始動口確認カウンタ値（第 1 主遊技始動口確認カウンタ M J 1 0 c 2 - A の値）よりも所定数（100 球）以上多い場合；ジョグセンサ（例えば、サブ入力ボタン S B）、ジョグ装飾 L E D（不図示）、その他の各種 L E D が点滅又は点灯、演出表示装置 S G にてエラー表示 {※エラー解除しない場合には、所定時間 A（300 秒）後に終了}、エラー報知音再生 {※エラー解除しない場合には、所定時間 B（90 秒）後に終了} を実行する。また、電源再投入 {例えば、図 8 の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始} により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、第 1 主遊技始動口センサは非接触センサであり第 1 主遊技始動口確認センサは接触センサであるよう構成することが好適である。また、第 1 主遊技始動口センサを接触センサに、第 1 主遊技始動口確認センサを非接触センサにしてもよい。

【0333】

次に、皿満タンエラーに係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；下球皿満タンセンサ（不図示）を参照し；賞球払出装置 K E 又は遊技球貸出装置 R の作動によって受け皿満タンエラーフラグがオフ→オンとなった場合（例えば、ステップ 4196-2 で、受け皿満タンエラーフラグをオフ→オンとした場合）；払出動作の

10

20

30

40

50

停止、及び演出表示装置 S G にてエラー表示、エラー報知音再生を実行する。また、受け皿満タンエラーフラグがオン→オフとなった場合（例えば、ステップ 4 1 9 6 - 4 で、受け皿満タンエラーフラグをオン→オフとした場合）；払出動作の再開、及び前記エラー報知を終了する。尚、エラー報知音は所定の主遊技図柄（大当り図柄）停止時且つ条件装置作動フラグオン時（特に、同一ラウンド数で構成されている特別遊技であっても、賞球の獲得が容易である、長開放大当りに係る特別遊技時）にのみ再生されるよう構成されている。また、検出主体は主制御基板でもよい。

【0334】

次に、扉開放エラーに係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；扉開放センサ（例えば、扉ユニット開放検知センサ D 1 8 s）及び枠開放センサ（例えば、前枠ユニット開放検知センサ D 1 4 s）を参照し；枠開放センサが、オフ→オンに変化した場合（例えば、ステップ 1 9 3 4 で、枠開放中フラグをオフ→オンとした場合）；払出動作の停止、サブ制御の演出用役物（他のエラー報知の視認性を阻害しないような役物であり、例えば、演出用開閉役物 D 1 8 - Y）を初期位置に移動、及び枠装飾 L E D（例えば、枠装飾ランプ D 1 8 - L）の点灯、演出表示装置 S G にてエラー表示、エラー報知音再生 {※エラー発生から所定時間（300 秒）後に再生終了} を実行する。また、扉開放センサが、オン→オフに変化した場合（例えば、ステップ 1 9 2 8 で、扉開放中フラグをオン→オフとした場合）、又は枠開放センサが、オン→オフに変化した場合（例えば、ステップ 1 9 3 8 で、枠開放中フラグをオン→オフとした場合）；払出動作の再開、及びエラー解除後所定時間 A（30 秒）後に枠装飾 L E D を消灯、前記エラー表示を終了、エラー解除後所定時間 B（5 秒）後にエラー報知音の再生を終了する。尚、サブ制御の演出用役物がエラー表示を視認し難くなり得るよう構成している場合には、エラー発生時には初期位置に移動することで、他のエラー表示を視認し易くするよう構成してもよい。また、検出主体は主制御基板でもよい。

【0335】

次に、異常入賞に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板 M）は；第 2 主遊技始動口センサ（第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s）及び第 1（第 2）大入賞口センサ（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 入球検出装置又は第 2 大入賞口 C 2 0 入球検出装置）を参照し；第 2 主遊技始動口有効期間中フラグオフ時に第 2 主遊技始動口に遊技球が所定数 A（10 球）以上入球した場合、又は第 1（第 2）大入賞口有効期間中フラグオフ時に第 1（第 2）大入賞口に遊技球が所定数 A（10 球）以上入球した場合；枠装飾 L E D（例えば、枠装飾ランプ D 1 8 - L）の点灯 {※エラー発生から所定時間 A（1 秒）後に消灯} を実行する。；また、第 2 主遊技始動口有効期間中フラグオフ時に第 2 主遊技始動口に遊技球が所定数 B（30 球）以上入球した場合、又は第 1（第 2）大入賞口有効期間中フラグオフ時に第 1（第 2）大入賞口に遊技球が所定数 B（30 球）以上入球した場合；枠装飾 L E D（例えば、枠装飾ランプ D 1 8 - L）の点灯 {※エラー発生から所定時間 B（30 秒）後に消灯} を実行する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、2つのエラー報知態様に付随して、夫々のエラー発生条件が異なる且つエラー報知の終了契機が2つ以上存在することが特徴である。

【0336】

次に、排出エラーに係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板 M）は；全入球口の入球センサ（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s、第 1 大入賞口 C 1 0 入球検出装置、第 2 大入賞口 C 2 0 入球検出装置、一般入賞口入球検出装置）及び入球確認用のスイッチ（特に図示していないが、各入球口に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ）を参照し；入球数カウンタ値（例えば、全入球口の入球センサによって検出された遊技球数）と入球確認用のスイッチが検出した遊技球数との差が所定数（100）を超えた場合；演出表示装置 S G にてエラー表示 {※エラー発生から所定時間（30 秒）後にエラー報知終了}、エラー報知音再生 {※エラー発生から所定時間（30 秒）後にエラー報知終了}、枠装飾 L E D（例えば、枠装飾ランプ

D 1 8 - L) 点灯 {※エラー発生から所定時間 (30 秒) 後にエラー報知終了} を実行する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、異常入賞エラーよりもエラー報知態様が多く、エラー報知終了条件が少ない。

【0337】

次に、図 7 5 は、図 3 4、図 6 0 (第 2)、図 6 4 (第 3)、図 7 2 (第 4) のテーブルにて示した信号の同一性について纏めた信号出力パターン対応表である。同図に図示しているパターン 1 ~ パターン 7 までの出力パターンにおいて、同一の記号 (丸囲み付き数値となっている記号が同一) となるものは、オン信号の出力期間 (出力態様) を同一としてもよい。尚、「-」として示している項目は、出力期間中において常時信号を出力し続けるため、同一性については除外することとする。尚、各出力パターンにおいて、記号の数値 (丸囲み付き数値) の大小関係は、出力期間の長短関係と対応していることを補足しておく。また、出力開始のタイミングについては、ある契機から出力開始する信号は、当該ある契機から所定時間 (例えば、タイマ割り込みの周期である 4 m s 等) 経過後から出力開始するよう構成してもよいし、逆にある契機から所定時間経過後に出力開始する信号を、ある契機から出力開始するよう構成してもよい。

【0338】

(第 5 実施形態)

尚、本実施形態 ~ 第 4 実施形態にて示した遊技機の特性とは異なる特性を有する遊技機においては、ホールコンピュータ H C に対して出力すべき情報が異なる場合がある。そこで、そのような場合における構成を、第 5 実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【0339】

ここで、第 5 実施形態においては、小当り遊技に係る処理を司る小当り遊技制御手段 M P 4 0 と、主遊技図柄の変動停止タイミングから次の主遊技図柄の変動開始が可能となるまでの時間である変動固定時間に係る処理を司る変動固定制御手段 M N 3 0 と、変動固定時間に係る情報を一時記憶する変動固定関連情報一時記憶手段 M N 3 0 b と、変動固定時間を計測可能な変動固定時間タイマ M N 3 0 t と、V 入賞口 C 2 2 の有効期間等を管理する V 入賞口制御手段 M N 7 0 と、V 入賞口 C 2 6 への入球の有無を判定する V 入賞口入球判定手段 M J 1 1 - V と、を有している。

【0340】

はじめに、図 7 6 は、第 5 実施形態におけるぱちんこ遊技機の正面図である。本実施形態との相違点は、第 2 大入賞口 C 2 0 内部の構成である。第 2 大入賞口 C 2 0 は小当り遊技時に開放し得るよう構成されており、小当り遊技時且つ V 入賞口入球検出装置 C 2 6 s が有効である状況にて、V 入賞口 C 2 6 (V 入賞口入球検出装置 C 2 6 s) に遊技球が入球したことを契機に大当りが開始されるよう構成されている。尚、大当り時に開放し得る大入賞口は第 1 大入賞口 C 1 0 となっている。V 入賞口 C 2 6 については後述することとする。また、大当り時及び小当り時には右打ち (遊技者から見て遊技盤面右方向に遊技球を発射し続ける遊技方法) にて遊技を進行させる遊技性となっている。

【0341】

次に、図 7 7 は、第 2 大入賞口 C 2 0 に係る作用図であり、より具体的には、第 2 大入賞口内 C 2 0 内に設けられた上遮蔽部材 C 2 4 及び下遮蔽部材 C 2 5 の開放態様及び閉鎖態様に基づく V 入賞口 C 2 6 への遊技球の入球可否に係る作用図である。尚、第 5 実施形態においては、小当り遊技実行中に遊技球を第 2 大入賞口 C 2 0 に向けて発射し続けていれば (右打ちし続けていれば)、第 2 大入賞口 C 2 0 に遊技球が複数球入球するよう構成されている {例えば、第 2 大入賞口 C 2 0 (第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d) の開放態様は「0. 2 秒開放 → 0. 8 秒閉鎖 → 1 秒開放 → 1 秒閉鎖 → 1 秒開放 → 閉鎖」である} ため、V 入賞口 C 2 6 への遊技球の入球可否は、第 2 大入賞口 C 2 0 内の遊技球が、上遮蔽部材 C 2 4 と下遮蔽部材 C 2 5 との開放タイミングとうまく合致するか否かによって決定される。以下、小当り遊技中にて、第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球の作用について詳述する。

【0342】

まず、図77(a)に示されるように、第2大入賞口C20は、その内部に(第2大入賞口C20内部における遊技球の流路として)、第2大入賞口C20への入球を検出する第2大入賞口入賞検出装置C21sと、V入賞口C26と、V入賞口C26への入球を検出するV入賞口入球検出装置C26sと、V入賞口C26へ入球されなかった遊技球の排出流路である第2大入賞口排出口C27と、第2大入賞口排出口C27への入球を検出する第2大入賞口排出検出装置C27sと、を備え、更に、V入賞口C26の上方に設けられた下遮蔽部材C25と、下遮蔽部材C25の上方に設けられた上遮蔽部材C24と、を備え、上遮蔽部材C24及び下遮蔽部材C25は、遊技盤から(遊技者から見て手前側に)突き出した状態(進出状態)となることで遊技球の落下を阻害可能又は阻害容易となる閉鎖状態と、遊技盤内(遊技者から見て奥側)に引っ込んだ状態(退避状態)となることで遊技球の落下を阻害不可能又は阻害困難(遊技球が落下可能)となる開放状態と、を採り得るよう構成されている(いわゆる、ペロ型アタッカーのような構成である)。より詳細には、第5実施形態においては、上遮蔽部材C24が閉鎖状態の場合には、遊技球は下遮蔽部材C25まで到達不可能又は到達困難であり、上遮蔽部材C24が開放状態の場合には、遊技球は下遮蔽部材C25まで到達可能又は到達容易であり、下遮蔽部材C25が閉鎖状態の場合には、遊技球はV入賞口C26まで到達不可能又は到達困難であり、下遮蔽部材C25が開放状態の場合には、遊技球はV入賞口C26まで到達可能又は到達容易となるように構成されている。次に、小当り遊技実行中に第2大入賞口C20に入球した遊技球の具体的な流路に関して説明する。

【0343】

図77(a)に示すように、小当り遊技実行中に第2大入賞口C20に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sを通過した後、閉鎖状態である上遮蔽部材C24まで誘導され、上遮蔽部材C24及び第2大入賞口C20の内壁面等で形成される領域(停留領域とする。)にて停留する(上遮蔽部材C24上に載置される)。第5実施形態では、当該停留領域は遊技球が一つのみ載置可能なように構成されているため、図77(a)に示されるように、或る遊技球が当該停留領域に載置されている場合には、当該或る遊技球の載置タイミング以降に第2大入賞口C20内部に誘導された遊技球は、上遮蔽部材C24上に載置された当該或る遊技球と衝突して、上遮蔽部材C24を通過せずに第2大入賞口排出検出装置C27s及び第2大入賞口排出口C27へ到達する流路(V入賞口C26への入球が不可能又は困難となる流路)へと誘導されるよう構成されている(尚、当該停留領域は、当該別の遊技球が衝突した際の衝撃によっては、当該或る遊技球が当該停留領域から拔出されないよう構成されている)。ここで、図77(a)右部は、図77(a)におけるX-X断面を模式的に示した断面図である。当該断面図に示されるように、図77(a)では、上遮蔽部材C24及び下遮蔽部材C25が共に閉鎖状態{遊技盤から(遊技者から見て手前側に)突き出した状態(当該断面図において左側に突出している状態)}となっており、この場合、上遮蔽部材C24上に遊技球が載置可能となっていることが理解される。

【0344】

次に、図77(a)にて、上遮蔽部材C24が閉鎖状態から開放状態へ遷移した場合(本例においては、小当り遊技開始から5秒後に上遮蔽部材C24が閉鎖状態から開放状態へ遷移する。)の遊技球の流路(上遮蔽部材C24が開放状態となることで上遮蔽部材C24に載置されていた遊技球が上遮蔽部材C24の下方に落下した場合の遊技球の流路)を、図77(b)及び図77(c)を参照しながら説明する。

【0345】

次に、図77(b)は、上遮蔽部材C24が開放状態となり(遊技球が上遮蔽部材C24の位置から落下し)、遮蔽部材C25の位置まで到達したタイミングにおいて、下遮蔽部材C25が開放状態であった場合の遊技球の流路を示す図である。この場合、下遮蔽部材C25の位置まで到達した遊技球は、下遮蔽部材C25によって落下を阻害されことなく、下遮蔽部材C25の下流に設けられたV入賞口入球検出装置C26s及びV入賞口

C 2 6 まで到達し得る。ここで、図 7 7 (b) 下部は、図 7 7 (b) における Y-Y 断面を模式的に示した断面図である。当該断面図に示されるように、図 7 7 (b) においては、上遮蔽部材 C 2 4 及び下遮蔽部材 C 2 5 が共に開放状態 {遊技盤内 (遊技者から見て奥側) に引っ込んだ状態 (当該断面図において右側の壁面内に収容されている状態) となっており、上遮蔽部材 C 2 4 の位置から落下した遊技球は、下遮蔽部材 C 2 5 に障害されることなく下遮蔽部材 C 2 5 の位置よりも下方に落下可能となっていることが理解される。

【0346】

尚、上記態様 {図 7 7 (b) に係る態様} をより詳細に説明すると、遊技球が上遮蔽部材 C 2 4 の位置から下遮蔽部材 C 2 5 の位置まで流下するまでには略一定の時間 (本例では、0. 2 秒) が必要となり、上遮蔽部材 C 2 4 の位置から落下し、下遮蔽部材 C 2 5 の位置に達した遊技球が V 入賞口 C 2 6 に入球可能か否か (遊技球の落下が下遮蔽部材 C 2 5 に障害されないか否か) は、当該一定の時間 (本例では、0. 2 秒) 経過後に下遮蔽部材 C 2 5 が開放状態であるか閉鎖状態であるかによって決定され得る。従って、第 5 実施形態においては、上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となるタイミングと下遮蔽部材 C 2 5 が開放状態となるタイミングとが略同時である場合に V 入賞口 C 2 6 へ遊技球を入球することが可能となり得る (上遮蔽部材 C 2 4 及び下遮蔽部材 C 2 5 が共に 1 秒間開放状態となるため) と共に、下遮蔽部材 C 2 5 が開放状態となるタイミングよりも、当該ある略一定の時間 (本例では、0. 2 秒) だけ早く上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となる場合も、V 入賞口 C 2 6 へ遊技球を入球することが可能となり得る。更には、下遮蔽部材 C 2 5 が開放状態となるタイミングよりも、下遮蔽部材 C 2 5 の開放時間 (本例では、1 秒) から当該略一定の時間 (本例では、0. 2 秒) を減じた時間 (本例では、0. 8 秒) 分だけ遅く上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となる場合にも、V 入賞口 C 2 6 へ遊技球を入球することが可能となり得る。

【0347】

尚、上述のように、上記停留領域は遊技球が 1 個のみ停留可能な構造となっている。ここで、本例において、上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となるタイミング (上遮蔽部材 C 2 4 の位置から遊技球が落下し、停留領域を抜け出すタイミング) は、小当り遊技実行後に一定時間 (本例では、5 秒) 経過した後である。停留領域に或る遊技球が載置している場合には、上述のように、当該或る遊技球の載置タイミング以降に第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球は、当該ある遊技球と衝突して第 2 大入賞口排出検出装置 C 2 7 s 及び第 2 大入賞口排出口 C 2 7 側へと誘導される。従って、小当り遊技開始後、一定時間 (本例では、5 秒) が経過するまでは、停留領域に存在し得る遊技球 (上遮蔽部材 C 2 4 の位置まで到達し得る遊技球) は 1 個のみとなる。更に、本例においては、第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球が上遮蔽部材 C 2 4 の位置まで到達するために要する時間は 1 秒未満となるよう構成されており、且つ、第 2 大入賞口 C 2 0 (第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d) の開放態様は「0. 2 秒開放→0. 8 秒閉鎖→1 秒開放→1 秒閉鎖→1 秒開放→閉鎖」であり、最後の 3 回目の開放 (1 秒開放) 中に遊技球が第 2 大入賞口 C 2 0 に入球したと仮定した場合でも、当該遊技球が上遮蔽部材 C 2 4 の位置まで到達するのは、小当り遊技開始から 5 秒未満となる。即ち、上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となる期間 (本例においては、小当り開始後 5 秒後～6 秒後の 1 秒間) において、新たな遊技球は上遮蔽部材 C 2 4 の位置まで到達不可能又は到達困難となる。以上説明したように、本例においては、或る小当り遊技が実行された際、上遮蔽部材 C 2 4 の位置から下遮蔽部材 C 2 5 の位置まで落下し得る (V 入賞口 C 2 6 に入球し得る) 遊技球は 1 球のみ (1 回の小当り遊技につき 1 球のみ) となるように構成されている。

【0348】

次に、図 7 7 (c) は、上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となり (遊技球が上遮蔽部材 C 2 4 の位置から落下し)、下遮蔽部材 C 2 5 の位置まで到達したタイミングにおいて、下遮蔽部材 C 2 5 が閉鎖状態であった場合の遊技球の流路を示す図である。このような場合、下遮蔽部材 C 2 5 の位置まで到達した遊技球は、遊技盤から (遊技者から見て手前側に) 突き出した状態 (閉鎖状態) である下遮蔽部材 C 2 5 と衝突し、落下を障害される (下遮

蔽部材 C 2 5 の下流に設けられた V 入賞口 C 2 6 への入球を阻害される)。その後、遊技球は下遮蔽部材 C 2 5 上を転動し、第 2 大入賞口排出検出装置 C 2 7 s 及び第 2 大入賞口排出口 C 2 7 へと誘導される。ここで、図 7 7 (c) 下部は、図 7 7 (c) における Z-Z 断面を模式的に示した断面図である。当該断面図に示されるように、図 7 7 (c) においては、上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態 {遊技盤内 (遊技者から見て奥側) に引っ込んだ状態 (当該断面図において右側の壁面内に収容されている状態)} であり、下遮蔽部材 C 2 5 が閉鎖状態 {遊技盤から (遊技者から見て手前側に) 突き出した状態 (当該断面図において左側に突出している状態)} であるため、上遮蔽部材 C 2 4 の位置から落下した遊技球は、下遮蔽部材 C 2 5 に落下を阻害され、下遮蔽部材 C 2 5 の位置よりも下流には流下不可能又は流下困難となっていることが理解される。

10

【0349】

以上説明したように、第 5 実施形態においては、上遮蔽部材 C 2 4 は小当り遊技開始から一定時間後 (本例では、小当り遊技開始から 5 秒後) に開放されるように設定されており、下遮蔽部材 C 2 5 は電源投入時から一定周期 (本例では、4 秒周期) で閉鎖状態と開放状態との遷移を繰り返すよう構成されている (下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングは周期的なものとなる) 状況下、V 入賞口 C 2 6 への入球の可否は、上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となるタイミング (換言すれば、小当り遊技開始のタイミング) によって主に決定されるのである (下遮蔽部材 C 2 5 が開放状態となるタイミングと上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となるタイミングとが略一致する予定である小当り遊技が開始される場合に、V 入賞口 C 2 6 へ遊技球が入球し得る)。

20

【0350】

尚、第 5 実施形態はあくまで一例であり、上遮蔽部材 C 2 4 及び下遮蔽部材 C 2 5 は、遊技球の落下を阻害不能又は阻害困難な状態と、遊技球の落下を阻害可能又は阻害容易な状態と、を遷移可能であればどのような構造であってもよいし、その他の構成に関しても何ら限定されるものではない。

【0351】

尚、前述したように小当り遊技中且つ V 入賞口入球検出装置 C 2 6 s が有効である状況にて、遊技球が第 2 大入賞口 C 2 0 に入球し V 入賞口 C 2 6 に入球することにより、大当りの移行権利を獲得することとなり、当該実行中の小当り遊技終了後に大当りが開始されることとなる。

30

【0352】

次に、図 7 8 は、第 5 実施形態における主制御基板側でのメインフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 6 2 0 0 (第 5) であり、即ち、ステップ 1 8 0 0 (第 4) で、主制御基板 M は、小当り遊技制御処理を実行した後、ステップ 6 2 0 0 (第 5) で、主制御基板 M は、後述する、V 入賞口入球判定処理を実行し、ステップ 1 9 0 0 に移行する。尚、ステップ 1 8 0 0 (第 4) の小当り遊技制御処理は第 4 実施形態と同様の処理となっている。

【0353】

次に、図 7 9 は、第 5 実施形態における、図 7 8 でのステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 1 3 2 6 - 1 (第 5) であり、ステップ 1 3 2 4 で第 2 主遊技フラグをオフとした後、ステップ 1 3 2 6 - 1 (第 5) で、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B は、入球関連情報一時記憶手段 M J 1 0 b を参照し、第 2 主遊技図柄は変動中ではないか否かを判定する。1 3 2 6 - 1 (第 5) で Y e s の場合には、ステップ 1 3 2 8 に移行して第 2 主遊技内容決定乱数を取得し、N o の場合には次の処理 (ステップ 1 4 0 0 の処理) に移行する。このように、第 5 実施形態においては、第 2 主遊技側では、保留が生起不可能 (保留が生起可能な個数が 0 個) となるよう構成されている (主遊技図柄が変動していない場合に遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 に入球した場合には、当該入球に係る乱数を取得して一旦保留した後当該保留を消化する。また、主遊技図柄が変動している場合に遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 に入球した場合には、当該入球に係る乱数は取得せず

40

50

、保留もしないこととなる）。尚、不図示であるが、第2主遊技図柄が変動固定時間中である場合に第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合にも、第2主遊技内容決定乱数は取得されない（変動中の場合と同様の扱いとなる）よう構成されている。

【0354】

ここで、第5実施形態のような構成を採用している場合、主遊技側の遊技進行と補助遊技側の遊技進行との連動性を高めておくことが好適となるのであるが、双方の遊技進行は夫々独立して制御される（一方の遊技進行を行う際に、他方の遊技進行を待つような連動制御が行われない）ため、時間設定に工夫を凝らすことで連動性を高めるよう構成しておくことが好適となる。より具体的には、例えば、（X）「時間短縮遊技時における補助遊技図柄に係る変動時間の平均時間値（又は変動時間が複数種類ある場合の最小時間値）」
+（Y）「第2主遊技始動口電動役物B11dの開放総時間（時間短縮遊技時における補助遊技図柄1回の当選で第2主遊技始動口電動役物B11dが開閉する際に開放状態を維持しているトータル期間であるが、このトータル期間が複数種類ある場合には最小時間値でもよい）」 $\geq$ （Z）「時間短縮遊技時における（特に第2主遊技図柄の）小当たり時での変動時間の平均時間（又は変動時間が複数種類ある場合の最大時間値）」+（W）「時間短縮遊技時における小当たり遊技の実行開始までの待機期間＝いわゆる開始デモ期間（小当たり図柄の固定表示期間を含めてもよい）」+（V）「小当たり遊技時に開放される第2大入賞口C20の開放総時間」+（T）「第2大入賞口C20内に入球した遊技球の排出待ち時間」との関係性が成立するよう各時間設定を行うことを例示できる。このように構成した場合、補助遊技側の遊技進行が（X）→（Y）として行われた際に（第2主遊技始動口電動役物B11dで遊技球が拾われ）、主遊技側の遊技進行が（Z）→（W）→（V）→（T）と行われた場合、この（T）が完了した時点で、新たな補助遊技側の遊技進行が行われていたとしても（X）又は（Y）が未だ継続中となり、第2主遊技始動口電動役物B11dで遊技球が拾われるチャンスが残存することとなる。よって、このように構成した場合には、第2主遊技図柄の変動開始条件を充足できない状況下{（Z）→（W）→（V）→（T）が未だ継続中である状況下}では、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放タイミングに到達せず{新たな補助遊技側の遊技進行が行われていたとしても（X）が未だ継続中となり}、第2主遊技図柄の変動開始条件を充足できる状況下{（Z）→（W）→（V）→（T）が完了した後の状況下}では、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放タイミングに到達し得る{新たな補助遊技側の遊技進行が行われていた際の（X）が完了し得る}ため、主遊技側の遊技進行と補助遊技側の遊技進行との連動性が高まることとなる（いわゆる被り入賞球が発生し難くなる）。

【0355】

次に、図80は、第5実施形態における、図20でのステップ1400（1）、（2）のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ6100（第5）及びステップ1435-1（第5）～ステップ1435-5（第5）であり、即ち、ステップ1410-3で主遊技図柄に関する変動態様を決定した後、ステップ6100（第5）で、変動固定制御手段MN30は、後述する、変動固定時間決定処理を実行し、ステップ1415に移行する。

【0356】

また、ステップ1424で変動中フラグをオフにした後、ステップ1435-1（第5）で、変動固定制御手段MN30は、決定された変動固定時間を変動固定時間タイマMN30t（デクリメントタイマ）にセットしてスタートさせる。次に、ステップ1435-2（第5）で、変動固定制御手段MN30は、変動固定関連情報一時記憶手段MN30bのフラグエリア内にある変動固定フラグをオンにし、ステップ1435-4（第5）に移行する。

【0357】

また、ステップ1426で変動中フラグがオフであった場合、ステップ1435-3（第5）で、変動固定制御手段MN30は、変動固定関連情報一時記憶手段MN30bのフラグエリアを参照し、変動固定中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ143

5 - 3 (第5)でY e sの場合にはステップ1 4 3 5 - 4 (第5)に移行し、N oの場合には次の処理(ステップ1 5 0 0の処理)に移行する。

【0 3 5 8】

次に、ステップ1 4 3 5 - 4 (第5)で、変動固定制御手段M N 3 0は、変動固定時間タイマM N 3 0 tを参照し、当該タイマ値は0であるか否かを判定する。ステップ1 4 3 5 - 4 (第5)でY e sの場合、ステップ1 4 3 5 - 5 (第5)で、変動固定制御手段M N 3 0は、変動固定関連情報一時記憶手段M N 3 0 bのフラグエリア内にある変動固定中フラグをオフにしてステップ1 4 3 0に移行する。他方、ステップ1 4 3 5 - 4 (第5)でN oの場合には、次の処理(ステップ1 5 0 0の処理)に移行する。尚、同図の処理においては、第4形態と同様に小当たり図柄に係る処理が実行されるよう構成されている。また、ステップ1 4 0 3の変動開始条件として、小当たり遊技中でないこと及び変動固定時間中ではないことが追加されている。

10

【0 3 5 9】

次に、図8 1は、第5実施形態における、図8 0でのステップ6 1 0 0 (第5)のサブルーチンに係る、変動固定時間決定処理のフローチャートである。まず、ステップ6 1 0 2で、変動固定制御手段M N 3 0は、特定遊技関連情報一時記憶手段M B 3 0 bを参照し、遊技状態は時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ6 1 0 2でY e sの場合、ステップ6 1 0 4で、変動固定制御手段M N 3 0は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段M B 1 1 b - Cを参照し、当該図柄変動は小当りに係る変動であるか否かを判定する。ステップ6 1 0 4でY e sの場合、ステップ6 1 0 6で、変動固定制御手段M N 3 0は、当該図柄変動の変動固定時間を短時間(本例では、0. 2秒)に決定し、次の処理(ステップ1 4 1 5の処理)に移行する。他方、ステップ6 1 0 4でN oの場合、ステップ6 1 0 6で、変動固定制御手段M N 3 0は、当該図柄変動の変動固定時間を長時間(本例では、0. 8秒)に決定し、次の処理(ステップ1 4 1 5の処理)に移行する。このように、第5実施形態においては、時間短縮遊技状態の小当たり図柄に係る変動固定時間が短時間(非時間短縮遊技状態の小当たり図柄や、すべての大当たり図柄、すべてのハズレ図柄よりも短時間)となるよう構成されている。尚、変動固定時間が相違する要素は本例には限定されず、非時間短縮遊技状態における小当たり図柄に係る変動固定時間を短時間としてもよいし、大当たり図柄又はハズレ図柄に係る変動固定時間を短時間としてもよい。また、第5実施形態においては、時間短縮遊技状態且つ停止図柄が小当たり図柄の場合の変動固定時間が短時間となるよう構成したが、これには限定されず、遊技状態に拘らず、停止図柄が小当たり図柄の場合には変動固定時間を短時間としてもよいし、遊技状態に拘らず第1主遊技図柄の変動固定時間は長時間(又は、短時間)、第2主遊技図柄の変動固定時間は短時間(又は、長時間)としてもよい。また、そのように構成した場合にも、後述する図柄変動回数を出力する信号の出力期間を、変動固定時間が長時間の場合には出力期間も長時間、変動固定時間が短時間の場合には出力期間も短時間となるよう構成してもよい。

20

30

【0 3 6 0】

次に、図8 2は、第5実施形態における、主遊技テーブルの一例である。本実施形態との相違点は、小当りを設け、第1主遊技側の小当たり図柄を1種類(7 A K)、第2主遊技側の小当たり図柄を2種類(2 B K・7 B K)設けたことである。尚、第5実施形態においては、確率変動遊技状態は存在しておらず、主遊技に係る遊技状態は時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態との2つとなっている。尚、第1主遊技側にも小当たり図柄を複数種類(例えば、2 A K・7 A Kの2種類)設けてもよい。そのような場合には、「2 A K」と「7 A K」との当選比率の差は「2 B K」と「7 B K」との当選比率の差よりも少なくしてもよい(例えば、「2 A K」が「0~4 5 0」の乱数値、「7 A K」が「4 5 1~1 0 2 3」の乱数値)。また、そのように構成した場合には更に、当選時に非時間短縮遊技状態の場合には、「2 A K」を契機とした特別遊技終了後には非時間短縮遊技状態に移行し、「7 A K」を契機とした特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行する一方、当選時に時間短縮遊技状態の場合には、「2 A K」を契機とした特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行(必ず移行しても一部移行してもよい)し、「7 A K」を契機とした特別遊

40

50

技終了後にも時間短縮遊技状態に移行するよう構成してもよい。

【0361】

また、本例における構成として、大当り又は小当り（V入賞口への入球）を契機とした大当りに当選した際の遊技状態に応じて、時間短縮遊技状態移行率が異なる（同一の大当り図柄、同一の小当り図柄であっても、遊技状態に応じて時間短縮遊技状態に移行する否かが異なる）、更に言えば、時間短縮遊技状態である場合における、大当りや小当り（V入賞口への入球）を契機とした大当りについては時間短縮遊技状態に移行し易いよう構成してもよい。

【0362】

次に、図83は、第5実施形態における、図78でのステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1504-1（第5）であり、即ち、ステップ1503で条件装置作動フラグがオンであった場合に、ステップ1504-1（第5）で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある特定遊技フラグ（主遊技時短フラグ、補助遊技時短フラグ）をオフにし、ステップ1508に移行する。このように、第5実施形態においては、主遊技確変フラグが存在しないため、本処理でオフにする処理が削除されている。

【0363】

次に、図84は、第5実施形態における、図25でのステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1738で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、V入賞口C26への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する（第5実施形態においては、小当り遊技中にV入賞口C26へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成されている）。ステップ1738でYesの場合、ステップ1739で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、停止図柄が時短大当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、4B・5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1739でYesの場合、ステップ1741に移行する。他方、ステップ1738でNoの場合、ステップ1740で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、時短小当り図柄（当特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる、当該特別遊技への移行契機となる小当り図柄であり、本例では、7AK・7BK）を契機とした特別遊技終了後であるか否かを判定する。ステップ1740でYesの場合にはステップ1741に移行する。

【0364】

次に、ステップ1741で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値に所定回数（本例では、100回）をセットする。次に、ステップ1742及びステップ1742で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理〔ステップ1800（第4）の処理〕に移行する。尚、ステップ1739又はステップ1740でNoの場合にも次の処理〔ステップ1800（第4）の処理〕に移行する。このように、第5実施形態においては、小当り遊技を契機として（小当り遊技中にV入賞口C26に遊技球が入球したことを契機として）特別遊技が実行された場合には、当該契機となった小当り図柄によって、特別遊技終了後に時間短縮遊技状態に移行するか否かが相違し得るよう構成されている。

【0365】

次に、図85は、図78におけるステップ6200（第5）のサブルーチンに係る、V入賞口入球判定処理のフローチャートである。まず、ステップ6202で、V入賞口制御手段MN70は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、条件装置作動予約フラグ（後述するステップ6210でオンとなるフラグであり、即ち、排

出待機時間中においてV入賞口C 2 6に遊技球が入球した場合にオンとなるフラグ) がオフであるか否かを判定する。ステップ6 2 0 2でY e sの場合、ステップ6 2 0 4で、V入賞口制御手段MN 7 0は、V入賞口入球判定手段MJ 1 1 - Vを参照し、V入賞口C 2 6への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ6 2 0 4でY e sの場合、ステップ6 2 0 6で、V入賞口制御手段MN 7 0は、V入賞口有効期間(小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間)内であるか否かを判定する。ステップ6 2 0 6でY e sの場合、ステップ6 2 0 8で、V入賞口制御手段MN 7 0は、V入賞検出コマンド(不図示であるが、V入賞口C 2 6に遊技球が入球した旨を報知するV入賞検出演出を実行するためのコマンド)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT 1 0にセット(ステップ1 9 9 0の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ6 2 1 0で、V入賞口制御手段MN 7 0は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB 2 0 bのフラグエリア内にある、条件装置作動予約フラグをオンにし、次の処理(ステップ1 9 0 0の処理)に移行する。

10

【0 3 6 6】

他方、ステップ6 2 0 2でN oの場合、ステップ6 2 1 2で、V入賞口制御手段MN 7 0は、V入賞口有効期間(小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間)が終了したか否かを判定する。ステップ6 2 1 2でY e sの場合、ステップ6 2 1 4で、V入賞口制御手段MN 7 0は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB 2 0 bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにし、次の処理(ステップ1 9 0 0の処理)に移行する。尚、ステップ6 2 0 4、ステップ6 2 0 6又はステップ6 2 1 2でN oの場合にも、次の処理(ステップ1 9 0 0の処理)に移行する。また、ステップ6 2 0 6でN oの場合、換言すれば、小当り遊技が実行されていないにも拘わらずV入賞口C 2 6に遊技球が入球する等の不正入球の危険性が高まる場合においては、適宜エラー処理を実行するよう構成しておくことが好適である。尚、V入賞口C 2 6への入球に係る特別遊技のラウンド数は「1 5 R」となっており、「小当り遊技→V入賞口C 2 6への入球に係る特別遊技」の一連の流れを合計すると、小当り遊技に係るラウンド数の「1 R」と特別遊技に係るラウンド数の「1 5 R」とで、「1 6 R」となっている。

20

【0 3 6 7】

次に、図8 6は、第5実施形態における、図7 8でのステップ3 5 0 0のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ3 5 0 4 - 5(第5)についてであり、その目的は、第5実施形態に係る遊技機の特性に合わせた信号を出力し得るよう、参照するテーブルを追加することである。即ち、ステップ3 5 0 2で遊技機の状態を確認した後、ステップ3 5 0 5 - 5(第5)で、外部信号出力制御手段MGは、外部端子送信内容決定テーブル1及び5を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理(ステップ1 9 9 0の処理)に移行する。

30

【0 3 6 8】

次に、図8 7を参照しながら、第5実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容(数値、報知態様、重複時の処置等)はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

40

【0 3 6 9】

まず、図柄変動回数の信号である;第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動停止回数(確定停止回数)を出力する信号は;第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動停止タイミング(例えば、ステップ1 4 2 0でY e sとなった場合);時間短縮遊技状態における小当り図柄の変動停止タイミングでは0. 2 0 0秒間オン信号を出力した後にオフとなり、その他の場合(非時間短縮遊技状態中における小当り図柄の変動停止タイミング、大当り図柄の変動停止タイミング及びハズレ図柄の変動停止タイミング)では0. 8 0 0秒間

50

オン信号を出力した後にオフとなる。また、図柄変動回数の信号である；第1主遊技図柄（確定停止回数）を出力する信号は；第1主遊技図柄の変動停止タイミング（例えば、ステップ1420でYesとなった場合）；時間短縮遊技状態における小当り図柄の変動停止タイミングでは0.200秒間オン信号を出力した後にオフとなり、その他の場合（非時間短縮遊技状態中における小当り図柄の変動停止タイミング、大当り図柄の変動停止タイミング及びハズレ図柄の変動停止タイミング）では0.800秒間オン信号を出力した後にオフとなる。

【0370】

以上のように構成することで、第5実施形態に係る、小当り遊技中に第2大入賞口C20内のV入賞口C26に遊技球が入球することにより、大当りの移行権利を獲得可能となるよう構成した遊技機において、時間短縮遊技状態における小当り図柄の変動停止タイミングに出力される外部信号の出力期間をその他のタイミングに出力される外部信号の出力期間よりも短時間とすることで、小当り遊技当選に係る外部信号と小当り遊技中にV入賞口C26に入球したことを契機として実行される大当りに係る外部信号とを重複させずに適切に信号出力を実行することができることとなる。尚、詳細は後述することとなるが、小当り遊技中にV入賞口C26に入球したことを契機として実行される大当りに係る外部信号の出力期間は、V入賞口C26への入球を検出したタイミングから大当りが終了するタイミングまでとなっている。尚、非時間短縮遊技状態においては、正常な遊技の進行時にはV入賞口C26に入球不能（あるいは、し難い）よう構成されているため、時間短縮遊技状態における小当り図柄の変動停止タイミングにおいてのみ短時間の信号出力となる。尚、時間短縮遊技状態において、小当り図柄の変動時間は大当り図柄の変動時間よりも相対的に短時間であることが好適であり、少なくとも小当り図柄の変動時間の最短時間は大当り図柄の変動時間の最短時間よりも短時間であることが好適である。また、大当り図柄の停止を契機とした大当りの特別遊技開始デモ時間は小当り図柄変動に係る変動固定時間（及び変動固定時間に係る図柄確定信号出力期間）よりも長時間であることが好適である。また、時間短縮遊技中においてハズレ図柄変動は小当り図柄変動よりも相対的に長時間としてもよい。

【0371】

（第5実施形態からの変更例1）

尚、本実施形態～第5実施形態にて示した遊技機の特長とは異なる特長を有する遊技機においては、ホールコンピュータHCに対して出力すべき情報が異なる場合がある。そこで、そのような場合における構成を、第5実施形態からの変更例1とし、以下、第5実施形態との変更点についてのみ、詳述する。

【0372】

はじめに、図88は、第5実施形態からの変更例1におけるぱちんこ遊技機の正面図である。第5実施形態からの変更点は、V大入賞口V30（不図示であるが、ハネ役物V11dからV入賞口C26までの大入賞口全体を総称している）が設けられていることである。まず、第5実施形態における遊技球がV入賞口C26に入球するまでの遊技の流れを以下に詳述する。

【0373】

まず、振分装置V16は、V大入賞口V30に遊技球が入球することによって開状態となり得る、小当り遊技に対応する入賞口（振分装置として機能）である。具体的構成としては、振分装置V16は、振分装置V16（V大入賞口V30）の内部に設けられているV入賞口C26及び通常領域V13と、遊技球をV入賞口C26及び通常領域V13のいずれかへ誘導する誘導装置V15と、V入賞口C26への遊技球の入球を検出するためのV入賞口入球検出装置C26sと、通常領域V13への遊技球の入球を検出するための通常領域入球検出装置V14sと、ハネ役物V11dと、振分装置V16への遊技球の入球を検出する振分装置入球検出装置V11sとを備える。上述した振分装置V16（V大入賞口V30）の内部に設置された各構成部分には、ハネ役物V11dが開状態（図中の点線で示される位置）の際に入賞した遊技球のみが到達可能であり、ハネ役物V11dが閉

状態（図中の実線で示される位置）の際には到達不能に構成されている。ここで、振分装置 V 1 6 は、一つの弁部材を有する誘導装置 V 1 5 を備えており、ハネ役物 V 1 1 d が閉状態であるときには、誘導装置 V 1 5 における弁部材は下降状態（図中の実線で示される位置）にある。他方、ハネ役物 V 1 1 d が開状態となったことを契機として、誘導装置 V 1 5 における弁部材は上昇状態（図中の破線で示される位置）へ変位し、当該ハネ役物 V 1 1 d の開状態からの所定期間（例えば、1 秒）経過後には再び下降状態へ変位する。ここで、誘導装置 V 1 5 における弁部材が上昇状態にあるときには、流下してきた遊技球が V 入賞口 C 2 6 へ誘導される一方、下降状態にあるときには、流下してきた遊技球は通常領域 V 1 3 へ誘導される。即ち、ハネ役物 V 1 1 d が開状態となった直後に振分装置 V 1 6 内に進入した遊技球のみに V 入賞口 C 2 6 へ入球する機会が与えられるよう構成されていることとなる（当該誘導装置 V 1 5 の動作が正常でない場合に後述する誘導装置異常エラーが発生することとなる）。尚、第 5 実施形態からの変更例 1 では、変位〔本例では、軸を基準として回転変位する態様であるが、上下方向に変位する態様、左右方向に変位する態様、前後方向に変位する態様（例えばベロのように板状の部材が遊技領域 D 3 0 から出たり引っ込んだりするような変位）、回転変位する態様〔例えば、穴が設けられた円形部材を公転変位（例えば反時計回り）させ、穴が所定位置（例えば 2 時）のときに遊技球を受け入れて下流に誘導するような態様〕、これらの二以上の任意の組み合わせ〕可能な誘導装置を設けているが、誘導部材が存在しないような構成であってもよい（例えば、遊技球の転動態様によって複数穴のうちいずれかに振り分けられる所謂「クルーン」のような態様）。更には、本例では、V 入賞口 C 2 6 はその位置が固定されている状態であるが、可動式であってもよい〔例えば、電源立ち上げから回転動作をする回転部材の外周の一部に特定領域が設けられており、所定位置（例えば 1 2 時の位置）のときに遊技球が流下してきた場合に V 入賞口 C 2 6 に入球するように構成されている態様〕。

【0374】

次に、左第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 1 及び右第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 2 は、主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、左第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 1 は、左第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s - 1 を備え、右第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 2 は、右第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s - 2 を備える。ここで、左第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s - 1 は左第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 1 への遊技球の入球を検出するセンサであり、右第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s - 2 は右第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、どちらも入球時にその入球を示す主遊技始動口入球情報を生成する。

【0375】

ここで、本例においては、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され易い一方、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され難いよう構成されている〔但し、これには限定されず、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球をも、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され易いよう構成してもよい〕。

【0376】

ここで、本例においては、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 1 に誘導され易く、右第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 2 に誘導され難くなっており、他方、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は右第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 2 に誘導され易く、左第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 1 に誘導され難くなっている。そして、前述したように、左第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 1 と右第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 2 とは、機能的な役割が同一となる入球口である（主遊技始動口入球情報の生成契機となる入球口である）ため、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球及び遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、主遊技始動口入球情報の生成契機となる入球口〔以降、左第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 1 と右第 1 主遊技始動口 A 1 0 - 2 とを総称して主遊技始動口と呼ぶことがある〕に誘導され易いよう構成されていることとなる。但し、遊技領域 D 3 0 の

左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が左第1主遊技始動口A10-1へ入球する割合（入球確率）は、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が右第1主遊技始動口A10-2に入球する割合（入球確率）よりも高くなるよう構成しておくことが、第5実施形態における遊技性を実現するためには好適であり、その場合には、右第1主遊技始動口A10-2に入球する割合を低めるためのゲージ構成（遊技領域D30に配置されている遊技釘や風車の配置変更）を採用してもよいし、右第1主遊技始動口A10-2への入球を振り分けるための更なる構成（例えば、右第1主遊技始動口A10-2へ入球する穴と、右第1主遊技始動口A10-2へ入球することなく遊技領域D30上に戻すための穴と、を有する所謂クルーン）を遊技領域D30上に設けてもよい。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ10000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。また、これには限定されず、主遊技始動口を1つのみ設けて、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球とのどちらもが主遊技始動口に誘導され易いよう構成してもよい。

10

【0377】

次に、図89は、第5実施形態からの変更例1における、図78でのステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。はじめに、第5実施形態からの変更点は、ステップ3504-5（第5変1）についてであり、その目的は、第5実施形態からの変更例1に係る遊技機の特性に合わせた信号を出力し得るよう、参照するテーブルを追加することである。即ち、ステップ3502で遊技機の状態を確認した後、ステップ3505-5（第5変1）で、外部信号出力制御手段MGは、外部端子送信内容決定テーブル1及び5-1を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1990の処理）に移行する。

20

【0378】

次に、図90を参照しながら、第5実施形態からの変更例1における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。具体的な変更可能な例としては、図柄変動系の信号を第1主遊技の図柄変動回数のみ出力してもよいし、第2主遊技の図柄変動回数のみ出力してもよいし、第1主遊技の図柄変動と第2主遊技の図柄変動とを共通した図柄変動回数に係る信号を出力してもよくこれら信号のいずれか1つ以上を有する構成であれば問題ない。また、第1主遊技に係る信号の出力時間と第2主遊技に係る信号の出力時間とを相違させてもよい。

30

【0379】

まず、図柄変動回数の信号である；第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動停止回数（確定停止回数）を出力する信号は；第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動停止タイミング（例えば、ステップ1420でYesとなった場合）；時間短縮遊技状態におけるすべての図柄の変動停止タイミングでは0.6秒間オン信号を出力した後にオフとなり、非時間短縮遊技状態におけるすべての図柄の変動停止タイミング（例えば、ステップ1420でYesとなった場合）では1秒間オン信号を出力した後にオフとなる。また、大当り系の信号である；大当たり中であること（例えば、条件装置作動フラグがオンであること）を出力する信号は；小当りを契機としたV入賞口C26への入球に基づく大当りの場合にはV入賞口C26への入球を検出したタイミング、大当たり図柄の停止を契機とした大当りの場合には条件装置作動フラグオフ→オンのタイミング（大当たり開始のタイミング）であり；大当たりが終了するまで（条件装置作動フラグオン→オフまで）オン信号を出力した後にオフとなる。また、；大当たり中（例えば、条件装置作動フラグがオン）又は時間短縮遊技状態（例えば、主遊技時短フラグがオン）であることを出力する信号は；小当りを契機としたV入賞口C26への入球に基づく大当りの場合にはV入賞口C26への入球を検出したタイミング、大当たり図柄の停止を契機とした大当りの場合には条件装置作動フラグ

40

50

オフ→オンのタイミング（大当たり開始のタイミング）であり；大当たりが終了したタイミング（例えば、条件装置作動フラグオン→オフのタイミング）で主遊技時短フラグがオフとなっているタイミング又は時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行するタイミング（例えば、主遊技時短フラグオン→オフ）にて、条件作動装置フラグがオフとなっているタイミングまでオン信号を出力した後にオフとなる。

【0380】

また、追加外部端子系の信号である；非時間短縮遊技状態における小当たり遊技中にV入賞口C26に遊技球が入球したことを出力する信号は；非時間短縮遊技状態における小当たり遊技中にてV入賞口有効期間（V入賞口C26に遊技球が入球することにより大当たりの移行権利を獲得できる期間）内にV入賞口C26に遊技球が入球したタイミング；0.200秒オンとなった後0.200秒オフとなる。また、小当たり遊技中であることを出力する信号は；小当たり遊技に係る第2大入賞口C20の開放開始タイミング{例えば、ステップ1436（第4）で小当たりフラグがオンとなったタイミング}；小当たり遊技に係る第2大入賞口C20の開放時間終了タイミングまでオンとなる。また、第2大入賞口入球センサ（第2大入賞口入賞検出装置C21s）が遊技球を検出したことを出力する信号は；第2大入賞口入球センサオフ→オン（例えば、第2大入賞口入賞検出装置C21sが遊技球の入球を検出した）場合；0.200秒オンとなった後0.200秒オフとなる。尚、他の信号と出力期間が重複した場合には、先に出力していた信号の0.200秒オン→0.200秒オフの出力期間の、0.200秒オフが終了するまで待機した後にオンとなる（実行中の出力が終了するまで待機）。

【0381】

また、セキュリティ系の信号である；誘導装置異常エラー又は排出エラーを検出したことを出力する信号は；誘導装置異常エラーの場合には、大入賞口内に設けられている、ハネ型の形状である誘導装置V15が開閉するべきタイミングで開閉していない（開放状態通りに開放していない）場合、又は、排出エラーの場合には、大入賞口への入球を検出するためのスイッチ（例えば、第2大入賞口入賞検出装置C21s）で検出された入球数と比較して、当該スイッチよりも下流にある排出確認用のスイッチ（例えば、排出口の入球検出装置）にて検出された入球数の方が多い場合；誘導装置異常エラーと判断したタイミング又は排出エラーと判断したタイミング；0.200秒オンとなった後0.200秒オフとなる。尚、他の信号と出力期間が重複した場合には、先に出力していた信号の0.200秒オン→0.200秒オフの出力期間の、0.200秒オフが終了するまで待機した後にオンとなる（実行中の出力が終了するまで待機）。尚、誘導装置異常エラーとは、誘導装置V15に設けられた位置センサにより、現在の誘導装置V15の状態が開放状態か閉鎖状態かを認識可能とし、その開放／閉鎖状態が、現在の遊技状態（誘導装置V15が開放状態とすべき状態又はしてもよい状態か、そうでない状態か）に応じた適切なものであるかを判断し、不適切である場合に発生するエラーである。具体的には、小当たり遊技開始から小当たり遊技終了後の所定期間経過までは開放状態であってもエラーとはしないが、それ以外の期間であるとエラーとする等であり、この場合、大当たり中に検知された場合はエラーと見做さなくてもよい。

【0382】

以上のように構成することで、第5実施形態からの変更例1に係る、小当たり遊技中に第2大入賞口C20内のV入賞口C26に遊技球が入球することにより、大当たりの移行権利を獲得可能となるよう構成した遊技機において、大当たりが大当たり図柄の停止を契機としたか、小当たり遊技中におけるV入賞口C26への入球を契機としたかによって、当該大当たりに係る信号の出力開始タイミングが相違するよう構成されており、第5実施形態の構成に対して適切な信号の出力態様とすることができる。

【0383】

尚、第5実施形態からの変更例1のように、時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とで主遊技図柄の停止後に出力される信号の出力時間を相違される場合には、変動固定時間も当該信号の出力時間と同様に、時間短縮遊技状態の場合には短時間、非時間短縮遊技状

態の場合には長時間とすることにより、非時間短縮遊技状態の場合に保留を生起することができない場合にも、毎変動の間隔を長めにするにより、遊技者に対して遊技が進行していないことによる倦怠感を抱かせる恐れを軽減することができる。

【0384】

(第5実施形態からの変更例2)

尚、本実施形態～第5実施形態からの変更例1にて示した遊技機の特性とは異なる特性を有する遊技機においては、ホールコンピュータHCに対して出力すべき情報が異なる場合がある。そこで、そのような場合における構成を、第5実施形態からの変更例2とし、以下、第5実施形態との変更点についてのみ、詳述する。

【0385】

はじめに、図91は、第5実施形態からの変更例2におけるぱちんこ遊技機の正面図である。同図を用いて第5実施形態からの変更例2の遊技性の特徴を詳述する。

【0386】

まず、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄(特別図柄)又は第2主遊技図柄(特別図柄)が小当り図柄(図柄の種類については後述する)にて停止した場合に開状態となる、アウト口D36の右上方、且つ、第1大入賞口C10の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d(及び第2大入賞口ソレノイドC24)と、その内部に、後述する特別遊技(本例においては、第1大入賞口C10を開放状態とする遊技)の実行契機となるV入賞口C26と、V入賞口C26への遊技球の入球を検出するセンサであるV入賞口入球検出装置C26sと、第2大入賞口C20へ入球した遊技球を第2大入賞口C20外へ直接排出させるかV入賞口C26へ一旦誘導させるかを振り分けるための振分役物C23と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる(第2大入賞口ソレノイドC24を励磁して可変させる)。尚、本例では、第2大入賞口電動役物C21dは、第1大入賞口電動役物C11dと同様に平板状の部材ではあるが、第1大入賞口電動役物C11dの可変態様とは異なり、遊技盤(遊技領域D30)に対して垂直方向に可変する態様を採る。即ち、第2大入賞口電動役物C21dは、遊技盤(遊技領域D30)内に略完全に埋没する状態(以下、退避状態と呼ぶことがある)と、遊技盤(遊技領域D30)から透明板D16と近接するまで、遊技者側に向かって突き出した状態(以下、進出状態)とを採る。そして、第2大入賞口電動役物C21dは、遊技盤(遊技領域D30)から突き出し遊技領域D30を流下する遊技球を受入れ可能な箱状部材C20-1(この箱状部材に入球した遊技球が第2大入賞口C20内へ進入する)の蓋となる役割を果たし、即ち、第2大入賞口電動役物C21dが退避状態を採る場合には、箱状部材C20-1(延いては第2大入賞口C20内)へ遊技球が進入可能となる一方で、第2大入賞口電動役物C21dが進出状態を採る場合には、箱状部材C20-1(延いては第2大入賞口C20内)へ遊技球が進入不能となる(この箱状部材が略密閉された状態となる)よう構成されている。そして、第2大入賞口C20内へ進入した遊技球が、振分役物C23によって、第2大入賞口C20外へ直接排出されるか、或いは、V入賞口C26へ一旦誘導されるかが振り分けられるよう構成されている。

【0387】

次に、VランプV10は、V入賞口C26の周囲に設置され、点灯等することで演出(V入賞口C26に遊技球が入球した旨を遊技者に報知する演出)の役割を果たす。

【0388】

以上が、第5実施形態からの変更例2のぱちんこ遊技機における前面側の基本構造であるが、第5実施形態からの変更例2の特徴部分の説明に先立ち、この遊技盤上で展開され

10

20

30

40

50

る遊技内容について概説しておく。まず、遊技領域D30へ向けて発射された遊技球は、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）に形成された流下ルート（以下、左打ちルートと呼ぶことがある）を流下するか、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）に形成された流下ルート（以下、右打ちルートと呼ぶことがある）を流下するか、に大きく2分される。ここで、左打ちルート上を流下した遊技球は、第1主遊技始動口A10又は第1大入賞口C10に入球する機会を得られる一方で、右打ちルートを流下した遊技球は、補助遊技始動口H10、第2大入賞口C20、第2主遊技始動口B10、第1大入賞口C10に入球する機会を得られる。また、本実施形態においては、右打ちルートを流下した遊技球は、左打ちルート上を流下した遊技球よりも第1大入賞口C10に入球し易いよう構成されている（「入球し易い」及び「入球し難い」は、例えば、遊技球を右打ちルート及び左打ちルートにそれぞれ10000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。）。

10

【0389】

また、左打ちルート上には（不図示ではあるが）、多数の遊技釘及び風車によって、第1主遊技始動口A10へ向かって遊技球が誘導されたり誘導されなかったり、といったように遊技球が様々な流下態様を採る一方で、右打ちルート上には（不図示ではあるが）、左打ちルートと比較して遊技釘及び風車の数が少なく、遊技球が略一般的な流下態様を採る。

【0390】

右打ちルートに関してより具体的には、まず、遊技領域D30の右側を狙って発射された遊技球（例えば、発射装置による遊技球の発射強度が最大である場合であり、右打ちとも呼ばれる）は、外レールD32に沿って遊技領域D30内を飛び、遊技領域D30の右上端（遊技領域中央を基準）に設けられたストッパ部材（ゴム等で形成された部材）に衝突することで自重による落下を始める。次に、当該落下した遊技球は、その直下にある補助遊技始動口H10へ高確率で入球した後、流路幅が遊技球1個分を超え且つ遊技球2個分未満となる整流通路D50へ集球される（補助遊技始動口H10へ入球したか否かに拘わらず集球される）。次に、整流通路D50に沿って流下した遊技球は、整流通路D50の出口から放出された後、水平方向に対してやや左傾斜であり且つ3段構えとなっている第1段通路D51-1、第2段通路D51-2、第3段通路D51-3、の各通路上を転動した後、アウト口D36へ向かって放出される。

20

30

【0391】

ここで、第1段通路D51-1に関しては、進出状態にある第2大入賞口電動役物C21dによって形成される一方で、第2段通路D51-2及び第3段通路D51-3に関しては、合成樹脂等によって形成された遊技球通路が遊技盤に対して予め固着されることで形成されている。即ち、第2大入賞口電動役物C21dが通常状態（進出状態）にあり、且つ、第1大入賞口電動役物C11dが通常状態（閉鎖状態）にある場合には、整流通路D50の出口から放出された遊技球が、第1段通路D51-1上を転動する→第1段通路D51-1から放出された遊技球が、第2段通路D51-2上を転動する→第2段通路D51-2から放出された遊技球が、第3段通路D51-3上を転動する→第3段通路D51-3から放出された遊技球がアウト口D36へ向かって放出される、との略一般的な流下態様を採るよう構成されていることとなる。

40

【0392】

このように、右打ちルートを流下した遊技球が略一般的な流下態様を採るため、右打ちルートへ向けて遊技球を連続発射（約0.6秒間隔で1個発射）した場合、補助遊技始動口H10へ安定して入球し、第2大入賞口電動役物C21dが開放状態（退避状態）となった場合には、箱状部材C20-1（延いては第2大入賞口C20内）へ安定して入球し、第1大入賞口電動役物C11dが開放状態となった場合には、第1大入賞口C10へ安定して入球するよう構成することができる。尚、第2段通路D51-2から放出された遊技球が、第3段通路D51-3に到達するまでの空間には、退避状態と進出状態とを採り得る第2主遊技始動口電動役物B11dが設けられており、第2主遊技始動口電動役物B1

50

1 d が進出状態となった場合には、第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ向かって遊技球を誘導可能に構成されている。

【0393】

尚、このような構成とした場合、整流通路 D 5 0 の出口から放出された遊技球が、第 1 段通路 D 5 1 - 1、即ち、進出状態にある第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d と強く衝突してしまうと、第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d が破損してしまう恐れがある。そこで、少なくとも整流通路 D 5 0 の出口においては、整流通路 D 5 0 内を流下（略落下）してきた遊技球の勢いを削ぐための構成が肝要となる。第 5 実施形態からの変更例 2 においては、整流通路 D 5 0 の出口付近において図示するように、整流通路 D 5 0 の通路壁面が整流通路 D 5 0 内に向かって突起する形状となっており、この形状により整流通路 D 5 0 内を遊技球がジグザグに落下することで、遊技球の勢いを削ぐよう構成されているのである。尚、本例においては、同様の理屈で、第 1 段通路 D 5 1 - 1 上を転動する遊技球の勢い（転動速度）を削ぐための構成をも備えている。

10

【0394】

また、第 5 実施形態からの変更例 2 においては、第 2 主遊技側の小当たり当選確率は 1 / 5 程度（第 2 主遊技保留が最大数の場合に、いずれかの第 2 主遊技保留で当選容易な保留数）となっている。また、遊技の進行の流れとして、「第 1 主遊技側の大当たり当選（大当たり図柄の停止又は小当たり中の V 入賞口 C 2 6 への入球）→時間短縮遊技状態に移行→第 2 主遊技小当たり図柄に当選し、当該小当たりを契機とした大当たり当選→非時間短縮遊技状態に移行→第 2 主遊技側の残存保留 4 個にて第 2 主遊技小当たり図柄に当選」のような流れを繰り返して遊技球を獲得してゆく遊技性となっている。

20

【0395】

次に、図 9 2 は、第 5 実施形態からの変更例 2 における、図 7 8 でのステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。第 5 実施形態からの変更点は、第 2 主遊技側にも保留が 4 つまで生起し得るよう構成されていることであり、当該構成は本実施形態の処理と同一の処理となっているため説明は省略する。

【0396】

次に、図 9 3 は、第 5 実施形態からの変更例 2 における、図 7 8 でのステップ 3 5 0 0 のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。はじめに、第 5 実施形態からの変更点は、ステップ 3 5 0 4 - 5（第 5 変 2）についてであり、その目的は、第 5 実施形態からの変更例 2 に係る遊技機の特性に合わせた信号を出力し得るよう、参照するテーブルを追加することである。即ち、ステップ 3 5 0 2 で遊技機の状態を確認した後、ステップ 3 5 0 5 - 5（第 5 変 2）で、外部信号出力制御手段 M G は、外部端子送信内容決定テーブル 1 及び 5 - 2 を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板 G を介して、ホールコンピュータ H C に遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ 1 9 9 0 の処理）に移行する。

30

【0397】

次に、図 9 4 を参照しながら、第 5 実施形態からの変更例 2 における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

40

【0398】

まず、大当たり系の信号である；大当たり中、小当たり中及び時間短縮遊技状態中である旨、即ち、遊技者にとって有利な状態である旨を出力；大当たり開始（例えば、条件装置作動フラグオフ→オン）から 0.504 秒後のタイミング；条件装置作動フラグオン→オフ時に主遊技時短フラグがオフとなっているタイミング、又は、主遊技時短フラグオン→オフ時に条件装置作動フラグオフとなっているタイミングまでオン信号を出力。尚、出力終了し得るタイミングである、条件装置作動フラグオン→オフ時に主遊技時短フラグがオフとなっているタイミングとなった場合にも、第 2 主遊技側に係る保留に係る図柄変動がすべて終了するまでオンとなる。

50

【0399】

以上のように構成することで、第5実施形態からの変更例2に係る、小当たり遊技中に第2大入賞口C20内のV入賞口C26に遊技球が入球することにより、大当たりの移行権利を獲得可能となるよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利な状態である旨の信号を出力する際に、大当たり終了且つ非時間短縮遊技状態に移行した場合にも、第2主遊技保留が存在しなくなるまで、当該信号の出力を継続するよう構成することにより、当該第2主遊技保留が大当たりとなった場合（小当たりとなって、当該小当たりを契機として大当たりに応じた場合）に、前記遊技者にとって有利な状態（連荘状態）が継続することとなり、第5実施形態からの変更例2に適し連荘の区切り態様及び第5実施形態のからの変更例2の構成に対して適切な信号の出力態様とすることができる。

10

【0400】

また、第5実施形態からの変更例2においては、小当たり遊技中にV入賞口C26に入球することにより大当たりの移行権利を獲得し得る遊技機であるため、大当たり中の超過入賞（累積）を判断する閾値N（大当たり図柄により可変）が、小当たりにおける排出を考慮して、排出整合が合っからの2R以降を対象とするよう構成されている。

【0401】

また、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、特定領域C22の順に、不正行為確認用スイッチとの差異数に基づくエラー報知条件が厳しくなる。但し、それ以外のエラー報知態様や遊技状態、終了条件は同一であるよう構成してもよい。また、第1主遊技側に小当たりを設け、当該第1主遊技側の小当たりを第2主遊技側の小当たりとは異なる大入賞口の開放態様とすることでV入賞口C26へ入球しない（又はし難い）遊技者を煽るための小当たりとした場合、当該第1主遊技側の小当たりでV入賞口C26へ入球することはほぼありえないため（あるとしたら、不正行為を行った場合なので）、このような小当たりでの、V入賞口C26への入球においてはセキュリティ外端信号を出力し、それ以外では出力しないよう構成してもよい。また、不正行為確認用スイッチとは、各入球口（第1主遊技始動口、第2主遊技始動口、特定領域、等）の入球検知センサを通過した後に、当該通過した遊技球が遊技機外に排出されたことを確認するために、当該各入球口よりも下流に設置されたスイッチであり、当該各入球口への遊技球検知数（入球検知数）と、不正行為確認用スイッチの遊技球検知数との差異数に基づいてエラー報知を行う。この差異数がA、B、Cであり大小関係が $A > B > C$ とすると、各入球口に対応するエラー報知条件の差異数は、第1主遊技始動口がA、第2主遊技始動口がB、特定領域がCとなる{遊技の結果への影響が大きい程差異数が小さくなる（エラーになり易くなる）}。

20

30

【0402】

（第6実施形態）

尚、本実施形態～第5実施形態からの変更例2にて示した遊技機の特長とは異なる特長を有する遊技機においては、ホールコンピュータHCに対して出力すべき情報が異なる場合がある。そこで、そのような場合における構成を、第6実施形態とし、以下、本実施形態との変更点についてのみ、詳述する。

【0403】

ここで、第6実施形態においては、特別遊技における最初のラウンドの実行前に設けられた特別遊技終了デモ時間開始時間を計測し得る開始デモ時間タイマMP30t4を有している。

40

【0404】

はじめに、図95は、第6実施形態における、主遊技テーブルの一例である。本実施形態との相違点は、小当たりを設け、第1主遊技側の小当たり当選率が第2主遊技側の小当たり当選率よりも高くなるよう構成したことである。また、第6実施形態の大当たり図柄は様々な種類が設けられており、具体的には、潜伏ループ大当たり図柄（大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行することとなり、時間短縮遊技状態に移行するか否かは大当たり時の遊技状態に依存することとなる大当たり図柄であり詳細は後述する）、初回潜伏大当たり図柄（大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行することとなり、時間短縮遊技状態に移行するか否かは

50

大当たり時の遊技状態に依存することとなる大当たり図柄であり詳細は後述する）、非確変大当たり図柄（大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当たり図柄である）、確変大当たり図柄（大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当たり図柄である）、が設けられている。

【0405】

次に、図96は、第6実施形態における、図8でのステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1646-1（第6）～ステップ1646-4（第6）であり、即ち、ステップ1604で、役物連続作動装置フラグがオフであった場合に、ステップ1646-1（第6）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技開始デモフラグ（特別遊技における最初のラウンドの実行前に設けられた特別遊技開始デモ時間開始時にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1646-1（第6）でYesの場合、ステップ1646-2（第6）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある特別遊技開始デモフラグをオンにする。次に、ステップ1646-3（第6）で、特別遊技制御手段MP30は、開始デモ時間タイマMP30t4（デクリメントタイマ）に開始デモ時間（例えば、5秒間であり、大当たりである旨を遊技者に報知する演出等が実行される）をセットしてスタートし、ステップ1646-4（第6）に移行する。他方、ステップ1646-1（第6）でNoの場合にもステップ1646-4（第6）に移行する。次に、ステップ1646-4（第6）で、特別遊技制御手段MP30は、開始デモ時間タイマMP30t4を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1646-4（第6）でYesの場合にはステップ1606に移行し、Noの場合には次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。

【0406】

次に、図97は、第6実施形態における、図96でのステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理である。本実施形態との相違点は、ステップ1745-1（第6）～ステップ1745-4（第6）であり、即ち、ステップ1745-1（第6）で、特定遊技制御手段MP50は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、停止中の大当たり図柄は確変大当たり図柄（大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当たり図柄であり、本例では、3A・5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1745-1（第6）でYesの場合にはステップ1704に移行し、Noの場合にはステップ1706に移行する。また、ステップ1704で主遊技確変フラグがオンとなった後、又は、ステップ1706で時短回数カウンタMP52cに所定回数（本例では、100回）をセットした後、ステップ1745-2（第6）で、特定遊技制御手段MP50は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、停止中の大当たり図柄は潜伏確変大当たり図柄〔大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行し得ることとなる大当たり図柄（大当たり当選時の遊技状態によって大当たり終了後の遊技状態が相違し得る）であり、本例では、1A・3A〕であるか否かを判定する。ステップ1745-2（第6）Yesの場合はステップ1708に移行し、Noの場合には、ステップ1745-3（第6）で、特定遊技制御手段MP50は、停止中の大当たり図柄の大当たり当選時の遊技状態は時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ1745-3（第6）でYesの場合、ステップ1745-4（第6）で、特定遊技制御手段MP50は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、停止中の大当たり図柄は初回潜伏確変大当たり図柄（大当たり終了後の遊技状態として、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当たりした場合には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行し、その他の遊技状態にて大当たりした場合には確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり図柄であり、本例では、3A）であるか否かを判定する。尚、「1A」は潜伏ループ大当たり図柄であり、大当たり終了後の遊技状態として、非時間短縮遊技状態にて大当たりした場合には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行し、時間短縮遊技状態にて大当たりした場合には確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する

こととなる大当り図柄である。ステップ1745-4(第6)でYesの場合、ステップ1745-5(第6)で、特定遊技制御手段MP50は、停止中の大当り図柄の大当り当選時の遊技状態は確率変動遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ1745-5(第6)でYesの場合には次の処理{ステップ1800(第4)}の処理に移行し、Noの場合には、ステップ1708に移行する。

【0407】

次に、図98は、第6実施形態における、図8でのステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ3504-6(第6)についてであり、その目的は、第6実施形態に係る遊技機10の特性に合わせた信号を出力し得るよう、参照するテーブルを追加することである。即ち、ステップ3502で遊技機の状態を確認した後、ステップ3505-6(第6)で、外部信号出力制御手段MGは、外部端子送信内容決定テーブル1及び6を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理(ステップ1990の処理)に移行する。

【0408】

次に、図99を参照しながら、第6実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容(数値、報知態様、重複時の処置等)はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【0409】

まず、大当り系の信号である；大当中及び時間短縮遊技状態中である旨、即ち、遊技者にとって有利な状態である旨を出力；大当り開始(例えば、条件装置作動フラグオン→オフ)；条件装置作動フラグオン→オフ時に主遊技時短フラグがオフとなっているタイミ20ングまで。尚、大当り図柄の停止から、当該大当り図柄停止による非時間短縮遊技状態への移行期間もオンのままとなる。

【0410】

次に、図柄変動系の信号である；第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動停止回数(確定停止回数)を出力する信号は；第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動停止タイミ30ング(例えば、ステップ1420でYesとなった場合)；時間短縮遊技状態における小当り図柄の変動停止タイミングでは0.200秒間オン信号を出力した後にオフとなり、その他の場合(非時間短縮遊技状態中における小当り図柄の変動停止タイミング、大当り図柄の変動停止タイミング及びハズレ図柄の変動停止タイミング)では0.800秒間オン信号を出力した後にオフとなる。

【0411】

また、IN/OUT系の信号である；入賞口への賞球数を出力する信号は；払出数検出スイッチが遊技球を10球検出する毎に出力；払出数検出スイッチが遊技球を10球検出する毎に出力され；0.128秒間オン→0.064秒間オフ、また、重複した場合には0.064秒オフが終了するまで待機した後にオンとなる(実行中の出力が終了するまで待機)。また、1回の信号の出力時間としてオンとなる時間値よりもオフとなる時間の方が短時間となっている。40

【0412】

また、大当り系の信号である；大当りが実行された旨及び時間短縮遊技状態が終了した旨を出力；大当り図柄停止から0.504秒後；大当り終了(条件装置作動フラグオン→オフ)、又は、主遊技時短フラグオン→オフまで出力する。尚、これには限定されず、出力開始タイミングを大当り開始時(条件装置作動フラグオフ→オン)や特別遊技開始デモ時間開始時としてもよい。尚、第6実施形態においては、時間短縮遊技状態が終了した旨(時間短縮遊技状態である旨)を出力する信号が、大当り終了後に継続して出力されるか否かは大当り図柄の種類及び/又は大当り図柄停止時の遊技状態に依存して決定される。具体的には、初回潜伏確変図柄(本例では、3A)については、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて停止した場合には当該信号は継続して出力されずに大当り終了時50

に出力終了する一方、その他の遊技状態にて停止した場合には当該信号は継続して出力されることとなる。また、潜伏ループ大当り図柄（潜伏確変大当り図柄のうち初回潜伏確変大当り図柄ではない大当り図柄で、時間短縮遊技状態にて停止した場合には大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行するが非時間短縮遊技状態にて停止した場合には大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行しない大当り図柄であり、本例では、1 A）については、非時間短縮遊技状態（確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態のどちらも含む）にて停止した場合には当該信号は継続して出力されずに大当り終了時に出力終了する一方、時間短縮遊技状態（確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態のどちらも含む）にて停止した場合には当該信号は継続して出力されることとなる。また、当該大当り終了後の信号の継続有無だけには限定されず、特別遊技開始デモ時間、特別遊技終了デモ時間、特別遊技開始デモ時間 10
に係る信号出力期間、特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間等も大当り図柄の種類及び／又は大当り図柄停止時の遊技状態に依存して相違させてよく、例えば、前記初回潜伏大当り図柄が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて停止した場合の特別遊技終了デモ時間及び特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間よりも、前記初回潜伏大当り図柄が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態にて停止した場合の特別遊技終了デモ時間及び特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間の方が長時間となるよう構成してもよい。

【0413】

以上のように構成することで、第6実施形態に係る、確変大当り図柄、非確変大当り図柄、初回潜伏図柄、潜伏ループ図柄が存在している遊技機においては、大当り系の外部信号も当選した大当り図柄がいずれであるか、及び／又は大当り当選時の遊技状態がいずれであったかによって相違することとなる。このような場合においても、第6実施形態の構成とすることにより適切な信号の出力態様とすることができる。 20

【0414】

また、第6実施形態においては、大当り中における大入賞口内の入賞数と排出数との差Aが100球以上である場合のエラー、大当り中における第1主遊技始動口A10と不正行為確認用スイッチの検知回数誤差Bが100以上である場合のエラーとを比較すると、大当り終了タイミングにおいて、Aについては累積値がクリアされ、Bについては累積値がクリアされない、大入賞口のエラーの場合、Aの値によってエラー態様を複数有している、且つ大当り中でなくとも当該エラーは発生し得る、また、エラー報知態様及びエラー 30
（表示）終了条件は、共に同一であるよう構成してもよい。

【0415】

（第7実施形態）

尚、本実施形態～第6実施形態にて示した遊技機の特長とは異なる特長を有する遊技機においては、ホールコンピュータHCに対して出力すべき情報が異なる場合がある。そこで、そのような場合における構成を、第7実施形態とし、以下、本実施形態との変更点についてのみ、詳述する。

【0416】

はじめに、図100は、第7実施形態における、主遊技テーブルの一例である。本実施形態との相違点は、小当りを設け、第1主遊技側の小当り当選率が第2主遊技側の小当り 40
当選率よりも高くなるよう構成したことである。また、第7実施形態の大当り図柄は様々な種類が設けられており、実行され得るラウンド数も2R、12R、16Rと様々な種類が設けられている（大当り時の実行ラウンド数によって、当該大当り中の演出が相違し得ることとなる）。また、第7実施形態においては、特別遊技にて実行されるラウンドは、遊技者にとって相対的に不利な短開放ラウンド（遊技球が入球し難いラウンド）と遊技者にとって相対的に有利な長開放ラウンド（遊技球が入球し易いラウンドであり、当該長開放ラウンドが実行されるラウンド数を実質ラウンド数と称する）とから構成されており、当該短開放ラウンドと長開放ラウンドとを1つの特別遊技に混在させることにより、当該特別遊技の実行されるラウンド数（実行ラウンド数）と実質的に賞球を獲得容易となる実質ラウンド数（長開放ラウンド数）とを相違させることができるよう構成されている（例 50

えば、「3 A」の場合には、「短開放ラウンド数＝8 R、長開放ラウンド数＝4 R、実質ラウンド数＝4 R」となっている）。尚、「2 A」、「3 A」、「3 B」、「5 A」、「5 B」はすべて12 Rの大当たりとなっているが、実質ラウンド数が相違しており、このように構成することにより、後述するラウンド報知演出表示（遊技者に大当りの実質ラウンド数及び大当り後の遊技状態を煽る演出）を効果的に実行できることとなる。

【0417】

次に、図101は、第7実施形態における、図47でのステップ5600のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ5640-1（第7）～ステップ5640-6（第7）であり、即ち、ステップ5614で大当たり開始表示に係るコマンドをセットした後、または、ステップ5602で特別遊技中フラグがオンであった場合に、ステップ5640-1（第7）で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数（第7実施形態においては、実質ラウンド数を表示する）と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ5640-2（第7）で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該大当りは第1主遊技図柄に係る大当たりであるか否かを判定する。ステップ5640-2（第7）でYesの場合、ステップ5640-3（第7）で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該実行中の大当りは、最大ラウンド大当たり（本例では、実行されるラウンド数と実質ラウンド数とがいずれも16 Rの大当たりであり、7 A）ではないか否かを判定する。ステップ5640-3（第7）でYesの場合、ステップ5640-4（第7）で、背景演出表示制御手段SM23は、ラウンド報知演出表示（当該大当り中の実質ラウンド数が何ラウンドであるか及び／又は大当たり終了後の遊技状態を遊技者に対して煽った後、最終的に当該実質ラウンド数及び／又は遊技状態を報知する演出）に係るコマンドをセットし、ステップ5626に移行する。このように第7実施形態においては、第1主遊技図柄に係る大当たり且つ実質ラウンド数が最大ラウンド数（本例では、16 R）でない大当りの場合には、当該大当たり中にてラウンド報知演出表示が実行されることとなる。尚、第7実施形態においては、潜伏確変大当たり図柄（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当選した場合、大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり図柄）且つ「実質0 R」である大当たり図柄（1 Aとする）を設けてもよく、そのように構成した場合には、「実質4 R」且つ大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる「3 A」に係る特別遊技中の演出と同一の演出（例えば、ラウンド報知演出表示）を「1 A」に係る特別遊技中及び或る小当たり図柄に係る小当たり遊技中においても実行し、遊技者にとって高利益な大当たりであるか低利益な大当たりであるか小当たりであるかを、大当たり又は小当たり開始時には判別困難なように構成してもよい。尚、当該判別困難にするために好適な構成として、「1 A」及び「3 A」に係る大当たり系信号を出力する際には、大当たり開始時から所定時間経過後に出力開始するよう構成することにより、大当りに当選したのか小当りに当選したのかがすぐには判別されず、遊技の興趣性を損なわない構成とすることができる。また、「1 A」及び「3 A」に係る大当たり系信号を出力開始するタイミングを同一タイミングとし、且つ、前記実行ラウンド数を同一のラウンド数（例えば、12 R）として且つ実質ラウンド数を相違させることにより、ラウンドランプ（大当りの実行ラウンド数を報知するランプであり、大当たり開始時に必ず点灯する）が示すラウンド数、同一大当たり系信号の出力によるデータ表示機（遊技の結果に係る情報等を遊技者に報知するための表示装置）のランプ点灯態様及び大当たり中の演出が同一であるため、いずれの大当りに当選したのかを遊技者に判別されることを防止でき、遊技の興趣性を損なわない構成とすることができる。

【0418】

また、ステップ5640-2（第7）でNoの場合、ステップ5640-5（第7）で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該実行中の大当りは、最低ラウンド大当たり（本例では、2 Rの大当たりであり、2 B）では

10

20

30

40

50

ないか否かを判定する。ステップ5640-5(第7)でYes又はステップ5640-3(第7)でNoの場合、ステップ5624に移行することとなる。他方、ステップ5640-5(第7)でNoの場合、ステップ5640-6(第7)で、背景演出表示制御手段SM23は、最低ラウンド専用演出表示(大当たり中に獲得し得る遊技球数がほとんど獲得できない、且つ、大当たり終了後の遊技状態が非確率変動遊技状態となるため、遊技者に低利益であることを報知する演出を表示)に係るコマンドをセットし、ステップ5626に移行する。

【0419】

次に、図102は、第7実施形態における、図8でのステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ3504-6(第6)についてであり、その目的は、第7実施形態に係る遊技機 10の特性に合わせた信号を出力し得るよう、参照するテーブルを追加することである。即ち、ステップ3502で遊技機の状態を確認した後、ステップ3505-6(第6)で、外部信号出力制御手段MGは、外部端子送信内容決定テーブル1及び7を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理(ステップ1990の処理)に移行する。

【0420】

次に、図103を参照しながら、第7実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容(数値、報知態様、重複時の処置等)はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを 20を補足しておく。

【0421】

まず、大当たり系の信号である；時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり実行中である旨を出力する信号は；実行終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり図柄に係る条件装置作動フラグオフ→オンとなったタイミングから5秒後；条件装置作動フラグオン→オフまで出力。また、非時間短縮遊技状態にて大当たり に 当選し、且つ、実行終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり実行中である、又は、時間短縮遊技状態中である旨を出力；大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり図柄に係る条件装置作動フラグオフ→オンから所定時間(5秒)経過後；条件装置作動フラグオフ且つ非時間短縮遊技状態に移行するまで出力。また、大当たり中である旨を出力；条件装置作動フラグオフ→オン；条件装置作動フラグオン→オフまで出力。また、大当たり中である旨及び小当たり中である旨を出力；条件装置作動フラグオフ→オン又は小当たりフラグオフ→オン；条件装置作動フラグオン→オフ又は小当たりフラグオン→オフとなるまで出力。尚、当該記載した条件装置作動フラグオフ→オンのタイミングから5秒後に出力する大当たり系の信号は、遊技者に実行される大当たりの種類(実行される遊技球を獲得可能なラウンド数、大当たり終了後の遊技状態、等)を認識されないようにするために出力開始タイミングを大当たり開始から5秒遅延させている(8R大当たりに係る信号は大当たり開始タイミングに出力開始し、2R大当たりは大当たり開始から5秒後に出力開始すると遊技者に認識されてしまう)ので、最大ラウンド数(16R)の大当たりを実行する場合には前述したラウンド報知演出表示が実行されないために、条件装置作動フラグオフ→オンのタイミングから 305秒後に出力する大当たり系の信号は出力されないよう構成されている(条件装置作動フラグオフ→オンのタイミングから出力される信号が出力される)。

【0422】

また、IN/OUT系の信号である；入賞口への賞球数を出力する信号は；払出数検出スイッチが遊技球を10球検出する毎に出力；払出数検出スイッチが遊技球を10球検出してから0.004秒後に出力され；0.1秒間オン→0.1秒間オフ。また、重複した場合には0.1秒オフが終了するまで待機した後にオンとなる(実行中の出力が終了するまで待機)。また、1回の信号の出力時間としてオンとなる時間値よりもオフとなる時間の方が短時間となっている。10球以上20球未満の賞球の場合、入賞口スイッチ信号が1回オンとなることに対して、賞球予定個数情報は2回オン(オン→オフ→オン→オフ) 4050

となる。また、前記入賞口スイッチ信号がオンとなった場合に、カウントした10球分の遊技球数をリセットする（又は、カウントしている値から10減算する）よう構成してもよい。

【0423】

以上のように構成することで、第7実施形態に係る、様々な種類の大当りを設けた構成となっている遊技機においては、大当りの種類によって、大当り系の外部信号の出力タイミングが相違するよう構成することにより、遊技者が遊技球を獲得できる大当りであるか、遊技者が遊技球を獲得できない大当りであるか、小当りであるか、大当りにて実行されるラウンド数は何ラウンドであるか等を遊技者に事前に知られることなく、遊技者の利益に関わる演出を適切に実行することができることとなる。

10

【0424】

（第7実施形態からの変更例1）

尚、第7実施形態にて示した遊技機の特性とは異なる特性を有する遊技機においても、第7実施形態と同様の情報をホールコンピュータHCに対して出力するよう構成可能となっている。そこで、そのような場合における構成を、第7実施形態からの変更例1とし、以下、第7実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

【0425】

ここで、第7実施形態からの変更例1においては、特別遊技におけるすべてのラウンドの実行が終了した後に設けられた特別遊技終了デモ時間を計測し得る終了デモ時間タイムMP34t5を有している。

20

【0426】

はじめに、図104は、第7実施形態からの変更例1における、図8でのステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第7実施形態からの変更点は、ステップ1648-1（第7変1）～ステップ1648-8（第7変1）についてであり、即ち、ステップ1602で条件装置作動フラグがオンであった場合に、ステップ1648-1（第7変1）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技終了デモフラグ（特別遊技におけるすべてのラウンドの実行が終了した後にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1648-1（第7変1）でYesの場合にはステップ1604に移行し、Noの場合にはステップ1648-7（第7変1）に移行する。

30

【0427】

また、ステップ1644で特別遊技終了表示指示コマンドをセットした後、ステップ1648-2（第7変1）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある特別遊技終了デモフラグをオンにする。ステップ1648-2（第7変1）でYesの場合、ステップ1648-3（第7変1）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、実行中の特別遊技は通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にて当選した特別遊技であるか否かを判定する。ステップ1648-3（第7変1）でYesの場合、ステップ1648-4（第7変1）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、停止中の大当り図柄は確変大当り図柄（本例では、3A・3B・5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定するステップ1648-5（第7変1）でYesの場合、ステップ1648-5（第7変1）で、特別遊技制御手段MP30は、終了デモ時間タイムMP34t5（デクリメントタイマ）に終了デモ時間として長時間（本例では、5秒であり、後述する短時間の終了デモ時間よりも長時間であればよい）をセットしてスタートし、ステップ1648-7（第7変1）に移行する。尚、確変大当り図柄に係る特別遊技終了後には確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる。

40

【0428】

他方、ステップ1648-3（第7変1）又はステップ1648-4（第7変1）でNoの場合、ステップ1648-6（第7変1）で、特別遊技制御手段MP30は、終了デ

50

モ時間タイマMP34t5（デクリメントタイマ）に終了デモ時間として短時間（本例では、3秒であり、前述した長時間の終了デモ時間よりも短時間であればよい）をセットしてスタートし、ステップ1648-7（第7変1）に移行する。

【0429】

次に、ステップ1648-7（第7変1）で、特別遊技制御手段MP30は、終了デモ時間タイマMP34t4を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1648-7（第7変1）でYesの場合、ステップ1648-8（第7変1）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある特別遊技終了デモフラグをオフにし、ステップ1642に移行する。他方、ステップ1648-7（第7変1）でNoの場合には次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。このように、第7実施形態からの変更例1においては、大当りに当選した遊技状態及び大当り図柄によって、大当り中における終了デモ時間（特別遊技終了デモ時間）が相違し得るよう構成されており、具体的には、通常遊技状態にて確変大当り図柄に当選した場合（初当りに当選した場合）に、当該確変大当り図柄に係る特別遊技終了デモ時間が長時間となるよう構成されている。尚、特別遊技終了デモ時間が長時間である場合には、当該終了デモ時間中に実行される演出実行時間及び終了デモ時間中に出力される外部信号の出力時間も長時間となる。また、特別遊技開始デモ時間についても同様に、特別遊技開始デモ時間が長時間である場合には、当該開始デモ時間中に実行される演出実行時間及び開始デモ時間中に出力される外部信号の出力時間も長時間となる。また、特別遊技開始デモ時間と特別遊技終了デモ時間とを比較すると、特別遊技開始デモ時間の最長時間と最短時間との差分（又は、最長時間値に対する最短時間値の割合）と特別遊技終了デモ時間の最長時間と最短時間との差分（又は、最長時間値に対する最短時間値の割合）とでは、特別遊技終了デモ時間の差分の方が大きい（又は、前記割合が小さい）ことが好適である。但し、遊技機の設計上、どのような状況下で大当りしても、その特別遊技終了デモ時間でいずれかの演出を実行する必要がある場合、上記差分（又は、割合）に係る関係が逆転し、特別遊技開始デモ時間の方が差分が大きい（又は、割合が小さい）よう構成してもよい。尚、第7実施形態からの変更例1においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する際の特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間や非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する際の特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態からの非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する際の特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間よりも長時間であることが好適である。また、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する際の特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間や非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する際の特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間以外にも、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態からの非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する際の特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間や非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態から非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する際の特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間についても、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する際の特別遊技終了デモ時間に係る信号出力期間よりは長時間であることが好適である。

【0430】

次に、図105は、第7実施形態からの変更例1における、図8でのステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ3504-7（第7）についてであり、その目的は、第7実施形態からの変更例1に係る遊技機の特性に合わせた信号を出力し得るよう、参照するテーブルを追加することである。即ち、ステップ3502で遊技機の状態を確認した後、ステップ3505-7（第7）で、外部信号出力制御手段MGは、外部端子送信内容決定テー

ブル1及び7-1を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1990の処理）に移行する。

【0431】

次に、図106を参照しながら、第7実施形態からの変更例1における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【0432】

まず、大当り系の信号である；大当り実行中である旨又は非時間短縮遊技状態中に当選した小当り遊技中である旨を出力する信号は；大当り開始タイミング（条件装置作動フラグオフ→オン）、又は、非時間短縮遊技状態における小当り図柄に係る図柄変動の演出実行開始時；大当り終了タイミング（条件装置作動フラグオン→オフ）、又は、小当り終了（小当り実行フラグオン→オフ）→大入賞口閉鎖→最終演出時間終了タイミングまで出力する。尚、当該信号は時間短縮遊技状態における小当り遊技当選時には出力しない。また、小当り遊技中である旨を出力する信号は、非時間短縮遊技状態における小当り図柄に係る図柄変動の演出実行開始時；小当り終了（小当り実行フラグオン→オフ）→大入賞口閉鎖→最終演出時間終了タイミングまで出力。尚、前述の信号とは異なり、当該信号はすべての小当り当選時に出力する。尚、不図示であるが、小当りについても大当りと同様に、小当り開始デモ時間及び小当り終了デモ時間が設けられており、当該小当り開始デモ時間及び小当り終了デモ時間を小当り図柄停止時の遊技状態に応じて相違させてもよい。また、小当りに係る大入賞口の開放時間は大当りに係る大入賞口の開放時間と比較して相対的に短時間であるため、開始デモ時間が短いと、小当り図柄が停止してから遊技球を打ち出しても大入賞口への入球可能性が低くなってしまうため、小当り開始デモ時間と小当り終了デモ時間とを比較すると、小当り開始デモ時間の最長時間と最短時間との差分（又は、最長時間値に対する最短時間値の割合）と小当り終了デモ時間の最長時間と最短時間との差分（又は、最長時間値に対する最短時間値の割合）とでは、小当り終了デモ時間の方が大きい（又は、前記割合が小さい）ことが好適であり、前述した大当りの場合よりも更に当該差分の値が小当り終了デモ時間の方が大きい（又は、前記割合が小さい）（又は、終了デモ時間のみ差分が存在する）ことが好適である。尚、小当りに係る信号の出力期間は、小当り開始時から小当り終了デモ時間の終了までとなっている。

【0433】

以上のように構成することで、第7実施形態からの変更例1に係る、小当り遊技実行中に係る信号を2つの情報端子に分けて出力するよう構成した遊技機において、2つの情報端子を情報端子A、情報端子Bとした場合に、情報端子Aにおいては非時間短縮遊技状態における小当り当選時に出力することに対し、情報端子Bにおいてはすべての小当り当選時に出力するよう構成することにより、第7実施形態からの変更例1の構成における外部信号出力を適切に実行することができることとなる。

【0434】

（第7実施形態からの変更例2）

尚、第7実施形態にて示した遊技機の特性とは異なる特性を有する遊技機においても、第7実施形態と同様の情報をホールコンピュータHCに対して出力するよう構成可能となっている。そこで、そのような場合における構成を、第7実施形態からの変更例2とし、以下、第7実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

【0435】

はじめに、図107は、第7実施形態からの変更例2における、図8でのステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第7実施形態からの変更点は、ステップ1649-1（第7変2）～ステップ1649-2（第7変2）及びステップ1650（第2）であり、即ち、ステップ1610で特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ1604で役物連続作動装置作動フ

ラグがオンであった場合に、ステップ1649-1(第7変2)で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、現在のラウンドは振分遊技実行ラウンド(特定領域C22を有する第2大入賞口が開放することとなるラウンドであり、本例では、2R・4R)であるか否かを判定する。次に、ステップ1650(第2)で、特別遊技制御手段MP30は、前述した第2実施形態における振分遊技実行処理を実行し、ステップ1638に移行する。

【0436】

また、ステップ1648-2(第7変1)で特別遊技終了デモフラグをオンにした後、ステップ1649-2(第7変2)で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、実行中の特別遊技は時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技であるか否かを判定する。ステップ1649-2(第7変2)でYesの場合には、ステップ1648-5(第7変1)に移行して長時間の終了デモ時間をセットし、ステップ1649-2(第7変2)でNoの場合には、ステップ1648-6(第7変1)に移行して短時間の終了デモ時間をセットすることとなる。このように、第7実施形態からの変更例2においては、特別遊技実行中に第2大入賞口C20内の特定領域C22に遊技球が入球することにより特別遊技実行終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成されている。また、特別遊技終了デモ時間は、時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技が長時間の終了デモ時間となるよう構成されている。

【0437】

以上のように構成することで、第7実施形態からの変更例2に係る遊技機においては、大入賞口内に特定領域を設け、当該特定領域に遊技球が入球することにより、当別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得る、且つ、時間短縮遊技状態にて当選した大当りの場合に特別遊技終了デモ時間を長時間とするような構成としても、第7実施形態又は第7実施形態からの変更例1と同様の外部信号出力態様の構成とすることができることとなる。

【0438】

(第7実施形態からの変更例3)

尚、第7実施形態にて示した遊技機の特性とは異なる特性を有する遊技機においても、第7実施形態～第7実施形態からの変更例2と同様の情報をホールコンピュータHCに対して出力するよう構成可能となっている。そこで、そのような場合における構成を、第7実施形態からの変更例3とし、以下、第7実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

【0439】

はじめに、図108は、第7実施形態からの変更例3における、図8でのステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第7実施形態からの変更点は、ステップ1649-3(第7変3)及びステップ1649-4(第7変3)であり、即ち、ステップ1649-3(第7変3)で特別遊技終了デモフラグをオフにした後、で、は通常遊技状態(非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態)にて当選した特別遊技であるか否かを判定する。ステップ1649-3(第7変3)でYesの場合、ステップ1649-4(第7変3)で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、実行中の特別遊技において特定領域C22に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ1649-4(第7変3)でYesの場合には、ステップ1648-5(第7変1)に移行して長時間の終了デモ時間をセットし、ステップ1649-4(第7変3)でNoの場合には、ステップ1648-6(第7変1)に移行して短時間の終了デモ時間をセットすることとなる。このように、第7実施形態からの変更例3においては、特別遊技終了デモ時間は、通常遊技状態にて当選した特別遊技実行中においてすべてのラウンドが実行されるまでに特定領域C22に遊技球が入球した場合に長時間の終了デモ時間となるよう構成されている。

【0440】

以上のように構成することで、第7実施形態からの変更例3に係る遊技機においては、大入賞口内に特定領域を設け、当該特定領域に遊技球が入球することにより、当別遊技終

了後に確率変動遊技状態に移行し得る、且つ、通常遊技状態にて大当りに当選して、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる場合（当該特別遊技が初当りの場合）に特別遊技終了デモ時間を長時間とするような構成としても、第7実施形態、第7実施形態からの変更例1又は第7実施形態からの変更例2と同様の外部信号出力態様の構成とすることができることとなる。

【0441】

また、第7実施形態からの変更例2及び3においては、同一の大当り図柄であっても、特定領域C22への遊技球の入球有無によって、特別遊技終了デモ時間が異なるよう構成されている。また、当該構成は、特定領域C22への入球が容易な大当りであっても、困難な大当りであっても適用される。但し、特定領域C22への入球に係るラウンドより先のタイミングとなっている特別遊技開始デモ時間に係る信号の出力期間については、特定領域C22への遊技球の入球有無によって可変しないため（特定領域C22への遊技球の入球有無が決定されていないため）、大当り図柄の種類及び／又は大当り時の遊技状態にのみ依存することとなる。

【0442】

また、前述したように、実行中の大当りが初当りの場合に、特別遊技終了デモ時間が長時間となるよう構成すると共に、当該終了デモ時間中に実行される演出実行時間及び終了デモ時間中に出力される外部信号の出力時間も長時間となるよう構成することで、初当り時の終了デモ時間中にICカードの取り忘れの防止を遊技者に促す演出を実行することができ、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができることとなる。尚、ICカードとは、遊技場にて遊技球の貸出を行うためのカードであり、遊技球を貸し出すための遊技価値が記憶されているため、健全な遊技場の経営としてICカードを取り忘れてしまうことによる紛失・盗難の防止は重要なこととなっている。尚、初当り（通常遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる大当り）以外の遊技状態にてICカードの取り忘れの防止を遊技者に促す演出を実行する場合、通常遊技状態から通常遊技状態に移行することとなる大当りの場合には、遊技者が有利な遊技状態に移行できず気分がさえない時に実行するべきではないと判断でき、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる大当りの場合には、毎回当該演出を実行していたら連荘中の遊技のテンポが悪くなってしまうと判断でき、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態から通常遊技状態に移行することとなる大当りの場合には、連荘が終わって遊技者が満足している時に、遊技を終了することを示唆する演出を実行してしまうと遊技者が遊技を終了してしまう恐れがあるため、以上の理由により第7実施形態からの変更例3の構成とすることが望ましいと判断できる。また、大当りすることにより確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態以外の状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行する場合に、特別遊技終了デモにおける時間値確保を行い、ICカードの取り忘れの防止を遊技者に促す演出を実行するよう構成することが好適である。

【0443】

本例においては、通常遊技状態＝非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、特定遊技状態＝確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態として例示しているが、これには限定されず、遊技状態の関係を以下のように構成してもよい。

- (1) 通常遊技状態＝非確率変動遊技状態、特定遊技状態＝確率変動遊技状態
- (2) 通常遊技状態＝非時間短縮遊技状態、特定遊技状態＝時間短縮遊技状態
- (3) 通常遊技状態＝非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、特定遊技状態＝確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態
- (4) 通常遊技状態＝非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、特定遊技状態＝確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態
- (5) 通常遊技状態＝確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、特定遊技状態＝確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態
- (6) 通常遊技状態＝非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、特定遊技状態＝確率

変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態

(7) 通常遊技状態＝非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、特定遊技状態＝非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態

尚、時間短縮遊技状態は主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技時短フラグオン（いわゆる開放容易状態）としてもよい。

【0444】

また、以下の構成を本例にて例示した信号に適用してもよい。尚、以下の構成は主遊技図柄の停止図柄のグループとして所定グループ（例えば、大当り図柄）と特定グループ（例えば、小当り図柄）とを設けた場合を例示している。

(1) 大当り系の信号の出力期間として、所定グループに係る信号の出力は特別遊技開始デモ時間に出力するが、特定グループに係る信号の出力は特別遊技開始デモ時間に出力しない。

(2) 所定グループの信号であっても、大当り当選時の遊技状態によって、出力タイミングが相違し得る（例えば、非時間短縮遊技状態において、所定グループに係る信号の出力タイミングは第1タイミング、特定グループに係る信号の出力タイミングは第2タイミングとした場合、時間短縮遊技状態における所定グループに係る信号の出力タイミングは第3タイミングとなる）。

(3) 第1主遊技図柄が所定グループに属する割合は、第2主遊技図柄が所定グループに属する割合よりも高い。

(3) 所定グループに係る信号の出力タイミングは第1タイミング、特定グループに係る信号の出力タイミングは第2タイミングとした場合、第1タイミングの方が第2タイミングよりも早いタイミングとなっている。

【0445】

また、以下の構成を本例にて例示した信号に適用してもよい。尚、以下の構成は主遊技図柄の停止図柄のグループとして所定グループ（例えば、大当り図柄）と特定グループ（例えば、小当り図柄）とを設けた場合を例示している。

(1) 所定グループのうち第一所定グループに属する主遊技図柄に係る特別遊技について、非確率変動遊技状態（通常遊技状態）且つ非時間短縮遊技状態時（入球非容易状態時）に主遊技図柄が停止表示した場合の特別遊技後に移行する遊技状態は確率変動遊技状態（特定遊技状態）且つ非時間短縮遊技状態（入球非容易状態）である。

(2) 確率変動遊技状態（特定遊技状態）且つ非時間短縮遊技状態（入球非容易状態）に主遊技図柄が停止表示した場合の特別遊技後に移行する遊技状態は確率変動遊技状態（特定遊技状態）且つ時間短縮遊技状態（入球容易状態）である。

(3) (1) の場合の特別遊技終了デモ時間中の信号出力期間と、(2) の場合の特別遊技終了デモ時間中の信号出力期間とでは、(2) の出力期間の方が長い。

このように構成することにより、同一の大当り図柄であっても、遊技状態の遷移がそのときの遊技状態に応じて相違することを可能にすると共に、特別遊技前後の遊技状態の遷移態様に応じた特別遊技終了デモ時間とすることで、ホール側に大当り時の状態を判別可能とするとともに、遊技者に対しても適切な遊技性を担保できる（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では長々と演出を実行しない、プリペイドカードの抜きとり忘れの注意喚起の表示をしない）こととなる。

【0446】

(エラー制御)

次に、図109は、本例に係る遊技機における、エラー発生時の処理について纏めた表である。同図を参照しながら、エラー発生時の処理について説明する。

【0447】

まず、大入賞口排出異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第1（第2）大入賞口入球センサ（例えば、第1大入賞口C10入球検出装置又は第2大入賞口C20入球検出装置）を参照し；大当り中に大入賞口入球センサが検出した遊技球よりも大入賞口排出センサ（例えば、第2大入賞口排出検出装置C27s）又は特定領

10

20

30

40

50

域入球検出装置（例えば、特定領域入球検出装置C 2 2 s）が検出した遊技球が多かった場合；枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD 1 8－L）の点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、及びエラー報知音再生を実行する。また、電源再投入（例えば、ステップ1 0 0 2でYesと判定した場合）、又はエラー発生から所定時間（3 0 0秒間）経過により；前記エラー報知を終了する。尚、当該エラーが実行され得る遊技機の構成として、特定領域を有している、大入賞口から排出される遊技球は排出センサ又は特定領域入球検出装置を必ず通過するよう構成されている。

【0 4 4 8】

次に、大入賞口入出球不一致に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第1（第2）大入賞口入球センサ（例えば、第1大入賞口C 1 0入球検出装置又は第2大入賞口C 2 0入球検出装置）を参照し；大当たり中に大入賞口入球センサが検出した遊技球よりも大入賞口排出センサ（例えば、第2大入賞口排出検出装置C 2 7 s）又は特定領域入球検出装置（例えば、特定領域入球検出装置C 2 2 s）が検出した遊技球が多かった場合；主遊技図柄の変動及び大入賞口の作動を停止；枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD 1 8－L）の点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、及びエラー報知音再生を実行する。また、電源再投入（例えば、ステップ1 0 0 2でYesと判定した場合）又は異常発生後3 0 0秒経過時に前記エラー報知を終了する。尚、当該エラーが実行され得る遊技機の構成として、特定領域を有している、大入賞口から排出される遊技球は排出センサ又は特定領域入球検出装置を必ず通過するよう構成されている。

【0 4 4 9】

次に、大入賞口異常入賞に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第1（第2）大入賞口入球センサ（例えば、第1大入賞口C 1 0入球検出装置又は第2大入賞口C 2 0入球検出装置）を参照し；大入賞口入球センサが著しく長い時間（例えば、3 0 0秒）遊技球を検出し続けた場合；枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD 1 8－L）の点灯、エラー報知音再生を実行する。また、異常発生後1秒後にエラー報知を終了するが、エラーの原因となる検出が合計1 0個以上となった場合に報知、効果音はエラーの原因となる検出が合計3 0個以上となった場合には異常発生後3 0秒後に終了する。

【0 4 5 0】

次に、誘導装置異常エラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；誘導装置V 1 5の誘導装置ソレノイドによって大入賞口内部の誘導装置V 1 5の正常な動作との相違を検出したため；エラーの原因となる検出が合計5回以上となった場合；演出表示装置SGにてエラー表示、枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD 1 8－L）の点灯を実行；異常発生後5分後にエラー報知を終了する。

【0 4 5 1】

次に、第1主遊技始動口エラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；電源投入時からの第1主遊技始動口入球センサ（第1主遊技始動口入球検出装置A 1 1 s）が検出した遊技球数と不正行為確認用センサが検出した遊技球数との差が所定数以上となった場合；演出表示装置SGにてエラー表示、枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD 1 8－L）の点灯を実行；電源再投入、電源再投入しない場合にはエラー発生後3 0 0秒経過でエラー表示を終了し、エラー発生後9 0秒経過で効果音の出力を終了する。

【0 4 5 2】

次に、第2主遊技始動口エラーとして；非時間短縮遊技状態であり、且つ、大当たり及び小当たり中である場合に、第2主遊技始動口に入球した場合を参照し；枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD 1 8－L）の点灯、エラー報知音再生を実行する。また、電源再投入（例えば、ステップ1 0 0 2でYesと判定した場合）又は異常発生後3 0 0秒経過時に前記エラー報知を終了する。尚、当該構成は、第2主遊技側に保留機能がない遊技機に適用される。当該エラーが検出されてから、第1主遊技図柄が5回変動終了するまでに再度のエラー検出、又は、第1主遊技図柄が変動する前にV入賞口C 2 6に入球、又は、待機デモ画面が表示される前にV入賞口C 2 6に入球した場合にエラー報知を実行する。

【0 4 5 3】

次に、電動役物異常入賞エラーとして、非時間短縮遊技状態・・・第2主遊技始動口に遊技球が1球入球した場合；各種LEDが点灯し；電源再投入又は異常発生後300秒経過で終了する。また、電動役物異常入賞エラーとして、時間短縮遊技状態且つ電動役物有効期間内・・・第2主遊技始動口に遊技球が6球入球した場合、時間短縮遊技状態且つ電動役物有効期間外・・・第2主遊技始動口に遊技球が5球入球した場合、時間短縮遊技状態且つ当該異常発生後・・・第2主遊技始動口に遊技球が1球入球した場合；主遊技図柄の変動及び大入賞口の作動を中断し；演出表示装置SGにてエラー表示、枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD18-L）の点灯、エラー報知音再生を実行；扉を開放させながら電源再投入することによりエラーから解除される。

【0454】

尚、本例における外部信号の出力態様やエラー実行態様を以下の遊技機に適用してもよい。

（1）第1主遊技と第2主遊技とがあり、第2主遊技側の図柄変動が第1主遊技側の図柄変動よりも優先して実行される（本実施形態と同様）。

（2）特定領域を有している（第7実施形態からの変更例2と同様）。

（3）第1主遊技側については、賞球獲得期待値で最大利益となる大当りの割合が第2主遊技側よりも高い。

（4）第2主遊技側については、特定領域C22に入球容易な大当たりとなる大当りの割合が第1主遊技側よりも高い。

（5）第1主遊技側の大当たりと第2主遊技側の大当たりとで実行される平均ラウンド数が同一である。

【0455】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【0456】

本概念（1）に係るぱちんこ遊技機は、

主遊技を実行する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態を採り得る部材であって、開放状態の際は第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態の際は第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

補助遊技識別情報を表示可能な補助遊技識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）と

を備え、

10

20

30

40

50

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への遊技球の入球を契機として、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）が取得した第一乱数に基づき、当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）と、

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定結果に基づき、第一識別情報の停止表示態様である停止第一識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）と、

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）による決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後、停止第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）により第一乱数が取得された場合、第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定が許可されるまで第一乱数を保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32-A）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した第二乱数に基づき、当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果に基づき、第二識別情報の停止表示態様である停止第二識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）と、

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後、停止第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により第二乱数が取得された場合、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定が許可されるまで第二乱数を保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留手段MJ32-B）と、

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定結果が当選であった場合において停止第一識別情報が停止表示された後、又は、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合において停止第二識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

第一識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間又は第二識別情報の変動表示期間が採

10

20

30

40

50

り得る最短期間が所定期間となる長期間変動状態と、第一識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間又は第二識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間が当該所定期間よりも短期間となる短期間変動状態とを有し、特別遊技の実行終了後において短期間変動状態とし得るよう制御する変動状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）とを備え、第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留手段MJ32-B）に保留が存在する場合には、第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定が許可されない一方、第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32-A）に保留が存在するか否かに拘わらず、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定が許可され得るよう構成されており、且つ、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合の方が、第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定結果が当選であった場合よりも、第二特別遊技にて特別遊技が実行され易いよう構成されており、

10

補助遊技部（例えば、主制御基板M）は、

補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）への遊技球の入球に基づき、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放状態駆動に係る補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-H）と、

補助遊技乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-H）が取得した補助遊技乱数に基づき、補助遊技識別情報の停止識別情報を決定する補助遊技識別情報表示内容決定手段（例えば、補助遊技当否抽選手段MN11-H、補助遊技図柄決定手段MN41-H）と、

20

補助遊技識別情報表示内容決定手段（例えば、補助遊技当否抽選手段MN11-H、補助遊技図柄決定手段MN41-H）による決定に基づき、補助遊技識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）にて補助遊技識別情報を変動表示した後、補助遊技識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段（例えば、補助遊技図柄制御手段MP11-H）と、

補助遊技識別情報の停止識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を開放状態に駆動制御する易入球遊技を実行可能な可変部材開放制御手段（例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-B）と、

30

補助遊技通常遊技状態と、補助遊技通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い補助遊技特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において補助遊技特定遊技状態とし得るよう制御する補助遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）とを備え、短期間変動状態にある場合には、補助遊技特定遊技状態となるよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行中である旨の情報及び短期間変動状態である旨の情報となり、前記第二情報は、第一特別遊技に係る特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった旨の情報となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

【0457】

本概念（2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への遊技球の入球を契機として、当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

50

第一当否判定手段（例えば、第 1 主遊技当否抽選手段 MN 1 1 - A）による当否判定結果が当選であった場合、又は、第二当否判定手段（例えば、第 2 主遊技当否抽選手段 MN 1 1 - B）による当否判定結果が当選であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 MP 3 0）とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と第三情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への一の入球があった旨の情報となり、前記第二情報は、第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への一の入球があった旨の情報となり、前記第三情報は、第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）及び／又は第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達した旨の情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、前記第二情報は、第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、前記第三情報は、第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）及び／又は第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達したことを契機として一の情報が出力され、

前記一の情報を出力するに際しては、予め定められた期間に亘って所定の信号を出力することで、前記一の情報の出力期間が形成されており、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合において、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間中である場合には、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間後に、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、且つ、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合においては、当該或る種類の外部出力情報とは異なる種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第二情報）における一の情報の出力期間中であっても、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0458】

本概念（2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への遊技球の入球を契機として、当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第 1 主遊技当否抽選手段 MN 1 1 - A）と、

第一当否判定手段（例えば、第 1 主遊技当否抽選手段 MN 1 1 - A）による当否判定結果に基づき、第一識別情報の停止表示態様である停止第一識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第 1 主遊技図柄決定手段 MN 4 1 - A）と、

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第 1 主遊技図柄決定手段 MN 4 1 - A）による決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後、停止第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 MP 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果に基づき、第二識別情報の停止表示態様である停止第二識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）と、

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後、停止第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定結果が当選であった場合において停止第一識別情報が停止表示された後、又は、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合において停止第二識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と第三情報と第四情報と第五情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への一の入球があった旨の情報となり、前記第二情報は、第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への一の入球があった旨の情報となり、前記第三情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）及び／又は第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達した旨の情報となり、前記第四情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）又は第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への一の入球があった旨の情報となり、前記第五情報は、第一識別情報が変動表示された後に停止表示された旨の情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、前記第二情報は、第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、前記第三情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）及び／又は第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達したことを契機として一の情報が出力され、前記第四情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）又は第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、

前記一の情報を出力するに際しては、予め定められた期間に亘って所定の信号を出力することで、前記一の情報の出力期間が形成されており、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合において、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間中である場合には、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間後に、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、且つ、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合においては、当該或る種類の外部出力情報とは異なる種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第二情報）における一の情報の出力期間中であっても、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、

第一識別情報が変動表示中である場合には、新たに第一識別情報の変動表示を開始させないよう構成されており、前記第五情報を出力するに際しては、第一識別情報が変動表示された後に停止表示されたことを契機として、所定期間に亘って所定の信号を出力するよ

10

20

30

40

50

う構成されており、且つ、第一識別情報の変動表示期間における最短期間は、当該所定期間よりも長くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0459】

本概念(3)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への遊技球の入球を契機として、当否判定を実行する第一当否判定手段(例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A)と、

第一当否判定手段(例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A)による当否判定結果に基づき、第一識別情報の停止表示態様である停止第一識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段(例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A)と、

第一識別情報表示内容決定手段(例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A)による決定に基づき、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後、停止第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への遊技球の入球を契機として、当否判定を実行する第二当否判定手段(例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B)と、

第二当否判定手段(例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B)による当否判定結果に基づき、第二識別情報の停止表示態様である停止第二識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段(例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B)と、

第二識別情報表示内容決定手段(例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B)による決定に基づき、第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)にて第二識別情報を変動表示させた後、停止第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一当否判定手段(例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A)による当否判定結果が当選であった場合において停止第一識別情報が停止表示された後、又は、第二当否判定手段(例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B)による当否判定結果が当選であった場合において停止第二識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と第三情報と第四情報と第五情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への一の入球があった旨の情報となり、前記第二情報は、第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への一の入球があった旨の情報となり、前記第三情報は、第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)及び／又は第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達した旨の情報となり、前記第四情報は、第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)又は第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への一の入球があった旨の情報となり、前記第五情報は、第一識別情報を変動表示された後に停止表示された旨の情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、前記第二情報は、第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、前記第三情報は、第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)及び／又は第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達した

10

20

30

40

50

ことを契機として一の情報が出力され、前記第四情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）又は第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、

前記一の情報を出力するに際しては、予め定められた期間に亘って所定の信号を出力することで、前記一の情報の出力期間が形成されており、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合において、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間中である場合には、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間後に、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、且つ、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合においては、当該或る種類の外部出力情報とは異なる種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第二情報）における一の情報の出力期間中であっても、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第四情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、

10

第一識別情報が変動表示中である場合には、新たに第一識別情報の変動表示を開始させないよう構成されており、前記第五情報を出力するに際しては、第一識別情報が変動表示された後に停止表示されたことを契機として、所定期間に亘って所定の信号を出力するよう構成されており、且つ、第一識別情報の変動表示期間における最短期間は、当該所定期間よりも長くなるよう構成されている

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0460】

本概念（4）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

30

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への遊技球の入球を契機として、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）が取得した第一乱数に基づき、当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）と、

40

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定結果に基づき、第一識別情報の停止表示態様である停止第一識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）と、

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）による決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後、停止第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A

50

B)と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した第二乱数に基づき、当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果に基づき、第二識別情報の停止表示態様である停止第二識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）と、

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後、停止第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定結果が当選であった場合において停止第一識別情報が停止表示された後、又は、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合において停止第二識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する手段であって、特別遊技の実行内容として、第一特別遊技と、第一特別遊技よりも特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球容易となる第二特別遊技とを有し、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれかの実行内容にて特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、第一特別遊技に係る特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった旨の情報となり、前記第二情報は、特別遊技の実行時において可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への不正な入球があった旨の情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、第一特別遊技に係る特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があったことを契機として出力され（但し、第二特別遊技において、可変入賞口を一旦短期間開放した後で、可変入賞口を長期間開放させることで、特定領域へ入球容易とする場合には、当該一旦短期間開放した際に特定領域へ入球したことを契機として出力させてもよい）、前記第二情報は、第一特別遊技及び第二特別遊技のいずれであるかに拘わらず、特別遊技の実行時において可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への不正な入球があったことを契機として出力されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0461】

本概念（5）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）上に設けられた、遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）上に設けられた、遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）上に打ち込まれた遊技球を回収するための回収路（例えば、総排出確認センサC90sが取り付けられた流路）と、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への遊技球の入球を契機として、当否

10

20

30

40

50

判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）と、
 第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、当否
 判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、
 第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定結
 果が当選であった場合、又は、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN
 11-B）による当否判定結果が当選であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実
 行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と
 を備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と
 第三情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への一の入球があっ
 た旨の情報となり、前記第二情報は、第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）へ
 の一の入球があった旨の情報となり、前記第三情報は、前記回収路（例えば、総排出確認
 センサC90sが取り付けられた流路）を通過した遊技球数が所定数に到達した旨の情報
 となるよう構成されており、

前記第一情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への一の入球があっ
 たことを契機として出力され、前記第二情報は、第二始動口（例えば、第2主遊技始動口
 B10）への一の入球があったことを契機として出力され、前記第三情報は、前記回収路
 （例えば、総排出確認センサC90sが取り付けられた流路）を通過した遊技球数が、一
 を超える個数である所定数に到達したこと及び当該所定数に到達した後でその到達点を起
 点として更に当該所定数に到達したことを契機として出力される（例えば、所定数＝10
 個と設定した場合、10個に到達した時点で出力、その後更に10個に到達した時点で出
 力、となる）よう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0462】

本概念（6）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）上に設けられた、遊技球が入球可能な第一始動口
 （例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）上に設けられた、遊技球が入球可能な第二始動口
 （例えば、第2主遊技始動口B10）と、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）上に打ち込まれた遊技球を回収するための回収路
 （例えば、総排出確認センサC90sが取り付けられた流路）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21
 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21
 g）と、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への遊技球の入球を契機として、第一
 乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）が取得し
 た第一乱数に基づき、当否判定を実行する第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽
 選手段MN11-A）と、

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定結
 果に基づき、第一識別情報の停止表示態様である停止第一識別情報を決定する第一識別情
 報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）と、

第一識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A）によ
 る決定に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第
 一識別情報を変動表示させた後、停止第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別
 情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）により第

10

20

30

40

50

一乱数が取得された場合、第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定が許可されるまで第一乱数を保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32-A）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した第二乱数に基づき、当否判定を実行する第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果に基づき、第二識別情報の停止表示態様である停止第二識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）と、

第二識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後、停止第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により第二乱数が取得された場合、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定が許可されるまで第二乱数を保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留手段MJ32-B）と、

第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定結果が当選であった場合において停止第一識別情報が停止表示された後、又は、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合において停止第二識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と

を備え、第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留手段MJ32-B）に保留が存在する場合には、第一当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A）による当否判定が許可されない一方、第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32-A）に保留が存在するか否かに拘わらず、第二当否判定手段（例えば、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定が許可され得るよう構成されており、且つ、第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づく払い出すべき賞球数は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づく払い出すべき賞球数よりも少なくなるよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と第三情報と第四情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への一の入球があった旨の情報となり、前記第二情報は、第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への一の入球があった旨の情報となり、前記第三情報は、前記回収路（例えば、総排出確認センサC90sが取り付けられた流路）を通過した遊技球数が所定数に到達した旨の情報となり、前記第四情報は、第一識別情報又は第二識別情報を変動表示された後に停止表示された旨の情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、前記第二情報は、第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、前記第三情報は、前記回収路（例えば、総排出確認センサC90sが取り付けられた流路）を通過した遊技球数が、一を超える個数である所定数に到達したことを及び当該所定数に到達した後でその到達点を起点として更に当該所定数に到達したことを契機として出力され（例えば、所定数＝10個と設定した場合、10個に到達した時点で出力、その後更に10個に到達した時点で出力、となる）、

前記一の情報を出力するに際しては、予め定められた期間に亘って所定の信号を出力す

10

20

30

40

50

ることで、前記一の情報の出力期間が形成されており、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合において、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間中である場合には、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間後に、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、且つ、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合においては、当該或る種類の外部出力情報とは異なる種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第二情報）における一の情報の出力期間中であっても、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第三情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、

前記第四情報を出力するに際しては、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示された後に停止表示されたことを契機として、所定期間に亘って所定の信号を出力するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0463】

本概念（7）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）と、

前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）における各入賞口への遊技球の入球を検出する入賞口入球検出部（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、一般入賞口入球検出装置）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への遊技球の入球を検出する可変入賞口入球検出部（例えば、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s）と、

前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）の内の予め定められた入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、少なくとも第一情報を、出力可能に構成されており、

前記第一情報は、前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）のいずれかへの不正な入球があった旨の情報及び可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への不正な入球があった旨の情報のいずれかを示す情報となるよう構成されており、且つ、当該不正な入球があったと判定するための第一条件、第二条件及び第三条件の少なくともいずれかを充足したことを契機として同一の信号として出力されるよう構成されており、

前記第一条件は、或る入賞口への或る遊技球の入球が検出された後から当該或る入賞口への更なる遊技球の入球が検出されるまでの期間が、予め定められた期間内であることを充足した回数が所定回数に達したことで充足され、前記第二条件は、或る入賞口において

予め定められた期間に亘って遊技球の入球を検出し続けたことで充足され、前記第三条件は、特別遊技の実行中における可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への遊技球の入球が検出された数が予め定められた数を越えたことで充足されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0464】

本概念（8）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技球が入球可能な特定入球口（例えば、特定入球口H10）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果に基づき、識別情報の停止表示態様である停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合において停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利となる特別遊技状態への移行権利を付与する特別遊技状態移行権利付与手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

特別遊技状態への移行権利が付与された後で当該付与された移行権利が未だ行使されていない未行使状態である状況下、遊技球が特定入球口（例えば、特定入球口H10）に入球した場合には、当該未行使状態である特別遊技状態への移行権利を行使して特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行権利行使制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

特別遊技状態へ移行した場合、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間が所定期間となる長期間変動状態と、識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間が当該所定期間よりも短期間となる短期間変動状態とを有し、特別遊技の実行終了後において短期間変動状態とし得るよう制御する変動状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、特別遊技状態への移行権利が未行使状態である状況下、遊技球が特定入球口（例えば、特定入球口H10）に入球するまで特別遊技状態への移行権利が未行使状態となるよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と

10

20

30

40

50

、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技状態への移行権利が未行使状態である旨の情報及び当該未行使状態である特別遊技状態への移行権利を行使した際の特別遊技の実行中である旨の情報のいずれかを示す情報となり、前記第二情報は、特別遊技状態への移行権利が未行使状態である旨の情報、当該未行使状態である特別遊技状態への移行権利を行使した際の特別遊技の実行中である旨の情報、及び、短期間変動状態である旨の情報のいずれかを示す情報となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

尚、本概念（８）に係るぱちんこ遊技機は、以下のような構成を備えていてもよい。

前記第一情報及び前記第二情報は、特別遊技状態への移行権利が付与されることとなる停止識別情報の停止表示後から所定期間が経過したことを契機として出力されるよう構成されており、特別遊技の実行終了後において短期間変動状態となるか否かを特別遊技状態への移行権利が付与されることとなる停止識別情報の種類に応じて決定可能であり、前記第二情報は、当該停止識別情報の種類に応じて出力継続期間が異なるよう構成されている。

【０４６５】

本概念（９）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

遊技球が入球可能な特定入球口（例えば、特定入球口Ｈ１０）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への遊技球の入球を契機として、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ｂ）と、

乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ｂ）が取得した乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）と、

当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定結果に基づき、識別情報の停止表示態様である停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ）と、

当否判定手段（例えば、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ａ、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１－Ｂ）による当否判定結果が当選であった場合において停止識別情報が第一停止識別情報又は第二停止識別情報にて停止表示された後、遊技者にとって有利となる特別遊技状態への移行権利を付与する特別遊技状態移行権利付与手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

特別遊技状態への移行権利が付与された後で当該付与された移行権利が未だ行使されていない未行使状態である状況下、遊技球が特定入球口（例えば、特定入球口Ｈ１０）に入球した場合には、当該未行使状態である特別遊技状態への移行権利を行使して特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行権利行使制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

10

20

30

40

50

停止識別情報が第三停止識別情報にて停止表示された後、遊技球が特定入球口（例えば、特定入球口H10）に入球せずとも特別遊技状態へ移行させる特別遊技自動移行制御手段（例えば、小当り遊技制御手段MP40）と、

第一停止識別情報又は第二停止識別情報が停止表示されたことに起因して特別遊技状態へ移行された場合には、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であって、第三停止識別情報が停止表示されたことに起因して特別遊技状態へ移行された場合には、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を一回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30、小当り遊技制御手段MP40）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間が所定期間となる長期間変動状態と、識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間が当該所定期間よりも短期間となる短期間変動状態とを有し、特別遊技の実行終了後において短期間変動状態とし得るよう制御する変動状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、特別遊技状態への移行権利が未行使状態である状況下、遊技球が特定入球口（例えば、特定入球口H10）に入球するまで特別遊技状態への移行権利が未行使状態となるよう構成されており、第一停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行終了後においては、高確率抽選状態且つ長期間変動状態となり、第二停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行終了後においては、高確率抽選状態且つ短期間変動状態となり、第三停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行前後においては、高確率抽選状態及び低確率抽選状態に係る遊技状態と長期間変動状態及び短期間変動状態に係る遊技状態とが変化しないよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技状態への移行権利が未行使状態である旨の情報及び当該未行使状態である特別遊技状態への移行権利を行使した際の特別遊技の実行中である旨の情報のいずれかを示す情報となり、前記第二情報は、特別遊技状態への移行権利が未行使状態である旨の情報、当該未行使状態である特別遊技状態への移行権利を行使した際の特別遊技の実行中である旨の情報、第三停止識別情報が停止表示されたことに起因した少なくとも特別遊技の実行中である旨の情報、及び、第三停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行終了後において識別情報の変動表示が可能となるまでの期間（例えば、この期間は、前記した可変入賞口を開放させることはないものの演出用の期間として設けられている期間であり、いわゆる小当り後のデモ期間となることを挙げることができる）を示す情報のいずれかを示す情報となるよう構成されており、

前記第二情報における、第三停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行終了後において識別情報の変動表示が可能となるまでの期間を示す情報は、当該特別遊技の実行開始時にて長期間変動状態であった場合には第一の期間に亘って出力され、当該特別遊技の実行開始時にて短期間変動状態であった場合には第二の期間に亘って出力されるよう構成されており、当該第二の期間は当該第一の期間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0466】

本概念（10）に係るぱちんこ遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果に基づき、識別情報の停止表示態様である停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合において停止識別情報が第一停止識別情報又は第二停止識別情報にて停止表示された場合には、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であって、停止識別情報が第三停止識別情報にて停止表示された場合には、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を一回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30、小当り遊技制御手段MP40）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間が所定期間となる長期間変動状態と、識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間が当該所定期間よりも短期間となる短期間変動状態とを有し、特別遊技の実行終了後において短期間変動状態とし得るよう制御する変動状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、第一停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行終了後においては、高確率抽選状態且つ長期間変動状態となり、第二停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行終了後においては、高確率抽選状態且つ短期間変動状態となり、第三停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行前後においては、高確率抽選状態及び低確率抽選状態に係る遊技状態と長期間変動状態及び短期間変動状態に係る遊技状態とが変化しないよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、第一停止識別情報又は第二停止識別情報が停止表示されたことに起因

10

20

30

40

50

した特別遊技の実行中である旨の情報となり、前記第二情報は、第一停止識別情報又は第二停止識別情報が停止表示されたことに起因した特別遊技の実行中である旨の情報及び長期間変動状態である場合において第三停止識別情報が停止表示されたことに起因した特別遊技の実行中である旨の情報のいずれかを示す情報となるよう構成されており、

前記第二情報における、長期間変動状態である場合において第三停止識別情報が停止表示されたことに起因した特別遊技の実行中である旨の情報は、当該特別遊技における単位遊技実行前の初回演出時間から当該単位遊技の実行中の状態を経て、当該単位遊技実行終了後の可変入賞口閉鎖期間と最終演出時間までの一連の期間（例えば、この期間は、前記した可変入賞口を開放させることはないものの演出用の期間として設けられている期間を含み、いわゆる小当り実行前のデモ期間＋小当り実行中＋いわゆる小当り実行後のデモ期間となる一連の期間を挙げることができる）に亘って継続して出力されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0467】

本概念（11）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）と、

前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）の内の予め定められた入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と第三情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、前記予め定められた入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）のいずれかへの一の入球があった旨の情報となり、前記第二情報は、前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達した旨の情報となり、前記第三情報は、前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）のいずれかへの不正な入球があった旨を少なくとも含む情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、前記予め定められた入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への一の入球があったことを契機として一の情報が出力され、前記第二情報は、前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達したことを契機として一の情報が出力され、

前記一の情報を出力するに際しては、予め定められた期間に亘って所定の信号を出力することで、前記一の情報の出力期間が形成されており、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合において、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間中である場合には、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間後に、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、且つ、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合においては、当該或る種類の外部出力情報とは異なる種類の外部出力情報（前記した第一情報～

10

20

30

40

50

第二情報のいずれかであり、例えば、第二情報）における一の情報の出力期間中であっても、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、

前記第三情報を出力するに際しては、前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）のいずれかへの不正な入球があったことを契機として所定期間に亘って継続して出力するよう構成されており、

前記第一情報及び前記第二情報を出力する際における前記一の情報の出力期間は同一の期間となる一方で、前記第一情報及び前記第二情報を出力する際における前記一の情報の出力期間と、前記第三情報を出力する際における前記所定期間とは異なる期間となり、且つ、前記第一情報及び前記第二情報を出力する際における前記一の情報の出力期間よりも前記第三情報を出力する際における前記所定期間の方が長くなるよう構成されており、

前記第三情報を前記所定期間に亘って継続して出力している期間中に、前記第三情報を再度出力すべき条件を充足した場合においては、当該条件を充足した時点から起算して、前記所定期間に亘って前記第三情報を継続して出力するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0468】

本概念（12）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と第三情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達した旨の情報となり、前記第二情報は、当該払い出すべき賞球数の内の払い出しが完了した遊技球の個数が所定数に到達した旨の情報となり、前記第三情報は、ぱちんこ遊技機の種別を識別するための情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づく払い出すべき賞球数が所定数に到達したことを契機として一の情報が出力され、前記第二情報は、当該払い出すべき賞球数の内の払い出しが完了した遊技球の個数が所定数に到達したことを契機として一の情報が出力され、

前記一の情報を出力するに際しては、予め定められた期間に亘って所定の信号を出力することで、前記一の情報の出力期間が形成されており、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合において、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間中である場合には、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における先に出力した一の情報の出力期間後に、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、且つ、或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第一情報）における一の情報を出力する場合においては、当該或る種類の外部出力情報とは異なる種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例えば、第二情報）における一の情報の出力期間中であっても、当該或る種類の外部出力情報（前記した第一情報～第二情報のいずれかであり、例え

10

20

30

40

50

ば、第一情報）における一の情報を出力するよう構成されており、

前記第三情報を出力するに際しては、前記ぱちんこ遊技機の種別を識別するための情報を、第一バイト数となる第一識別信号、第二バイト数となる第二識別信号、第三バイト数となる第三識別信号の順に出力可能であって、前記一の情報を出力するに際しての信号形式とは異なる信号形式にて出力するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0469】

本概念（13）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）と、

前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）における各入賞口への遊技球の入球を検出する入賞口入球検出部（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、一般入賞口入球検出装置）と、

前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）における各入賞口へ入球した遊技球の排出を検出する入賞口排出検出部（例えば、総排出確認センサC90s）と、

所定の一時記憶手段にて一時記憶されている情報を初期化するための情報初期化手段（例えば、主制御基板M）と

を備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、少なくとも第一情報を、出力可能に構成されており、

前記第一情報は、不正な入球があった旨の情報、前記所定の一時記憶手段にて一時記憶されている情報が初期化された旨の情報、及び、前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）のいずれかへ入球した遊技球の排出異常があった旨の情報のいずれかを示す情報となるよう構成されており、

前記第一情報を出力するに際しては、前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）のいずれかへの不正な入球が検出されたことを契機として一の情報が出力されるか、或いは、前記所定の一時記憶手段にて一時記憶されている情報が初期化されたことを契機として一の情報が出力され、当該一の情報を出力するに際しては、予め定められた期間に亘って所定の信号を出力するよう構成されており、

前記第一情報を出力するに際して、前記複数の入賞口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口）のいずれかへ入球した遊技球の排出異常が検出された場合には、前記一の情報として前記予め定められた期間に亘った所定の信号が出力されている期間中であっても、当該排出異常が検出された時点から、新たに前記所定の一時記憶手段にて一時記憶されている情報が初期化されるまでは、前記第一情報を継続して出力するよう構成されており、且つ、当該排出異常が検出されたことを契機として前記第一情報を継続して出力している場合には、当該継続して出力している期間中において、新たに前記一の情報を出力すべきであっても前記第一情報を継続して出力するよう構成されており、

前記外部出力情報として、第一情報と第一情報とは異なる第二情報（例えば、前記した始動口への一の入球を契機として出力する情報、払出予定又は払出済みの賞球数が所定数に達したことを契機として出力する情報、等）と、を別個に出力可能に構成されており、当該第二情報を出力するに際しての一の情報を出力する出力期間と、前記第一情報を出力するに際しての一の情報を出力する出力期間とが、同一の期間となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0470】

本概念（14）に係るぱちんこ遊技機は、

払出動作をすることで遊技球を払出可能な払出手段（例えば、賞球払出ユニットKE1

10

20

30

40

50

0) と、

払出手段（例えば、賞球払出ユニット K E 1 0）による遊技球の払出動作を制御する払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板 K H）と、

操作者によって操作可能なスイッチ部材（例えば、エラー解除スイッチ K H 3 a）とを備えるぱちんこ遊技機であって、

払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板 K H）は、

遊技球の払出動作に係るエラーが発生したか否かを判定するためのエラー判定手段（例えば、エラー制御手段 3 2 0 0）と、

エラー判定手段（例えば、エラー制御手段 3 2 0 0）によりエラーが発生したと判定されたエラー状態である場合において、所定の解除条件を充足した場合には、当該エラー状態を解除するエラー解除手段（例えば、エラー制御手段 3 2 0 0）とを備え、

前記エラーの種類として、第一種エラーと第二種エラーと第三種エラーとを少なくとも有し、第一種エラーと第二種エラーと第三種エラーとでは、エラー判定手段（例えば、エラー制御手段 3 2 0 0）によってエラーが発生したと判定されるための条件が異なり、

第一種エラー、第二種エラー、及び、第三種エラーのいずれかに係るエラー状態である場合には、払出手段（例えば、賞球払出ユニット K E 1 0）による払出動作を停止させるよう構成されており、

第一種エラーに係るエラー状態である場合には、前記スイッチ部材（例えば、エラー解除スイッチ K H 3 a）が操作されたことを契機として、当該第一種エラーに係るエラー状態が解除され得るよう構成されており、

第二種エラーに係るエラー状態である場合には、前記スイッチ部材（例えば、エラー解除スイッチ K H 3 a）が操作されたことを契機とせずとも当該第二種エラーに係るエラー状態である期間が所定期間に到達したことを契機として、当該第二種エラーに係るエラー状態が解除され得るよう構成されており、

第三種エラーに係るエラー状態である場合には、前記スイッチ部材（例えば、エラー解除スイッチ K H 3 a）が操作されたとしても当該第三種エラーに係るエラー状態が解除され得ず、且つ、当該第三種エラーに係るエラー状態である期間によっても当該第三種エラーに係るエラー状態が解除され得ないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0 4 7 1】

本概念（1 5）に係るぱちんこ遊技機は、

所定の設置場所にて固定するための枠体である外枠体（例えば、外枠ユニット D 1 2）と、

外枠体（例えば、外枠ユニット D 1 2）の開口部に整合する枠体であって、外枠体（例えば、外枠ユニット D 1 2）に対して開閉可能に取り付けられた内枠体（例えば、前枠ユニット D 1 4）と、

透明板（例えば、透明板ユニット D 1 6）を含む枠体であって、内枠体（例えば、前枠ユニット D 1 4）に対して開閉可能に取り付けられた透明板付枠体（例えば、扉ユニット D 1 8）と、

透明板付枠体（例えば、扉ユニット D 1 8）が内枠体（例えば、前枠ユニット D 1 4）に対して開放状態であるか否かを検出するための透明板付枠体開放検出部（例えば、扉ユニット D 1 8 に取り付けられた扉開放センサ）とを備え、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

サウンドを出力可能なサウンド出力部（例えば、スピーカ D 2 4）と、

少なくとも透明板付枠体（例えば、扉ユニット D 1 8）に設けられた複数の光源を有す

10

20

30

40

50

る装飾ランプ部（例えば、枠装飾ランプD18-L）と、
遊技の進行を制御する主制御部（例えば、主制御基板M）と、
サウンド出力部（例えば、スピーカD24）へのサウンド出力及び装飾ランプ部（例えば、枠装飾ランプD18-L）における発光を制御する副制御部（例えば、副制御基板S）と

を更に備え、

主制御部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて停止表示された識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

透明板付枠体開放検出部（例えば、扉ユニットD18に取り付けられた扉開放センサ）での検出状態に基づき、前記開放状態であるか否かを判定するエラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段ME）と

を備え、エラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段ME）により前記開放状態であると判定されたエラー状態であるか、エラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段ME）により前記開放状態でないと判定された非エラー状態であるかに拘わらず、識別情報の変動表示及び停止表示を実行可能に構成されており、

副制御部（例えば、副制御基板S）は、

前記エラー状態である期間中においては、所定のサウンドをサウンド出力部（例えば、スピーカD24）から出力させ且つ所定の発光態様に基づき装飾ランプ部（例えば、枠装飾ランプD18-L）を発光させるよう構成されており、前記エラー状態が前記非エラー状態となった場合には、当該所定のサウンドの出力を終了させた後で、当該所定の発光態様に基づく発光を終了させるよう構成されており、

前記エラー状態が前記非エラー状態となってから前記所定のサウンドの出力が終了するまでの期間は、識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間以内となり得る一方、前記エラー状態が前記非エラー状態となってから前記所定の発光態様に基づく発光が終了するまでの期間は、識別情報の変動表示期間が採り得る最短期間超過となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0472】

本概念（16）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位する部材であって、開放状態に変位した際は主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位した際は主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

サウンドを出力可能なサウンド出力部（例えば、スピーカD24）と、

遊技者にとって視認可能な位置に設けられた複数の光源を有する装飾ランプ部（例えば、サブ入力ボタンSBの装飾LED）と、

映像を表示可能な映像表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を制御する主制御部（例えば、主制御基板M）と、

サウンド出力部（例えば、スピーカD24）へのサウンド出力、装飾ランプ部（例えば、サブ入力ボタンSBの装飾LED）における発光、及び、映像表示部（例えば、演出表

10

20

30

40

50

示装置 S G) への映像表示を制御する副制御部 (例えば、副制御基板 S) とを備え、

主制御部 (例えば、主制御基板 M) は、

主遊技用始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への遊技球の入球に基づき主遊技を進行させ、当該主遊技を進行させた結果が所定結果となった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するよう制御する主遊技制御手段 (例えば、遊技進行手段 M P) と、

補助遊技用始動口 (例えば、補助遊技始動口 H 1 0) への遊技球の入球に基づき補助遊技を進行させ、当該補助遊技を進行させた結果が特定結果となった場合、可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) を開放状態とし得るよう制御する補助遊技制御手段 (例えば、遊技進行手段 M P) と、

可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) の変位状態と主遊技用始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入球状況とに基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段 (例えば、不正検知情報管理手段 M E) と、

エラー判定手段 (例えば、不正検知情報管理手段 M E) によってエラーが発生したと判定されたエラー状態である場合において、所定のエラー解除条件を充足した場合には、当該エラー状態を解除するエラー解除手段 (例えば、不正検知情報管理手段 M E) とを備え、前記エラー状態であるか否かに拘わらず、前記主遊技の進行及び前記補助遊技の進行が可能に構成されており、

副制御部 (例えば、副制御基板 S) は、

前記主遊技の進行に応じて、映像表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて演出映像を表示し得るよう制御する演出映像表示制御手段 (例えば、演出表示制御手段 S M 2 0) と、

演出映像の表示内容と対応した所定の発光態様に基づき装飾ランプ部 (例えば、サブ入力ボタン S B の装飾 L E D) を発光させるよう制御する演出用ランプ発光制御手段 (例えば、演出表示制御手段 S M 2 0) とを備え、

前記エラー状態である期間中においては、所定のサウンドをサウンド出力部 (例えば、スピーカ D 2 4) から出力させ且つ前記所定の発光態様とは異なる特定の発光態様に基づき装飾ランプ部 (例えば、サブ入力ボタン S B の装飾 L E D) を発光させるよう構成されており、

前記所定のエラー解除条件が充足されない場合であっても、所定期間に亘って前記所定のサウンドを出力させた後には当該出力を終了させ、前記所定のエラー解除条件が充足されない場合であっても、当該所定期間よりも長期間に亘って前記特定の発光態様に基づき装飾ランプ部 (例えば、サブ入力ボタン S B の装飾 L E D) を発光させた後には当該発光を終了させるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0473】

本概念 (17) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

開状態と閉状態とに変位可能であって、遊技領域 (例えば、遊技領域 D 3 0) 上の異なる位置に配置された少なくとも二つの可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) と、

サウンドを出力可能なサウンド出力部 (例えば、スピーカ D 2 4) と、

遊技者にとって視認可能な位置に設けられた複数の光源を有する装飾ランプ部 (例えば、枠装飾ランプ D 1 8-L) と、

遊技の進行を制御する主制御部 (例えば、主制御基板 M) と、

サウンド出力部 (例えば、スピーカ D 2 4) へのサウンド出力及び装飾ランプ部 (例え

10

20

30

40

50

ば、枠装飾ランプ D 1 8 - L) における発光を制御する副制御部 (例えば、副制御基板 S) と
を備え、

主制御部 (例えば、主制御基板 M) は、

始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への遊技球の入球に基づき遊技を進行させ、当該遊技を進行させた結果が所定結果となった場合、前記二つの可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) のいずれかを遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を進行させる (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 を、最大開放期間 = 3 0 秒、最大カウント数 = 1 0 個、賞球数 = 1 5 個という同一の条件で開放する) よう制御する遊技制御手段 (例えば、遊技進行手段 M P) と、

10

前記二つの可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) の変位状態と前記二つの可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) への入球状況とに基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段 (例えば、不正検知情報管理手段 M E) と、

エラー判定手段 (例えば、不正検知情報管理手段 M E) によってエラーが発生したと判定されたエラー状態である場合において、所定のエラー解除条件を充足した場合には、当該エラー状態を解除するエラー解除手段 (例えば、不正検知情報管理手段 M E) と

を備え、前記エラー状態であるか否かに拘わらず、前記特別遊技の進行が可能に構成されており、且つ、特別遊技を進行させるに際しては、前記二つの可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) のいずれかへの所定個数の入球又は所定期間の経過となるまで前記二つの可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) のいずれかを遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を複数回実行可能であり、単位遊技を所定回数実行する特別遊技である第一特別遊技及び単位遊技を当該所定回数実行する特別遊技であって第一特別遊技とは前記二つの可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) の開放態様 (例えば、最大開放期間 = 3 0 秒と同一であるものの、開放し続けるパターンや開閉を繰り返すパターン) 又は開放対象とする前記二つの可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) の種類の少なくともいずれかが異なる第二特別遊技のいずれかを実行可能に構成されており、或る種類のエラー判定条件における特別遊技中の入球数に係る閾値 (例えば、前記した単位遊技ごとではなく、前記した特別遊技の実行期間中全体に亘っての総入球数が上限値に達したか否かをエラー判定条件とする場合には、当該上限値が閾値となる) は、第一特別遊技と第二特別遊技とで異なるよう構成されており、

20

30

副制御部 (例えば、副制御基板 S) は、

前記エラー状態である期間中においては、所定のサウンドをサウンド出力部 (例えば、スピーカ D 2 4) から出力させ且つ所定の発光態様に基づき装飾ランプ部 (例えば、枠装飾ランプ D 1 8 - L) を発光させるよう構成されており、

前記所定のエラー解除条件が充足されない場合であっても、所定期間に亘って前記所定のサウンドを出力させた後には当該出力を終了させ、前記所定のエラー解除条件が充足されない場合であっても、当該所定期間よりも長期間に亘って前記所定の発光態様に基づき装飾ランプ部 (例えば、枠装飾ランプ D 1 8 - L) を発光させた後には当該発光を終了させるよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0474】

本概念 (18) に係るぱちんこ遊技機は、

所定の設置場所にて固定するための枠体である外枠体 (例えば、外枠ユニット D 1 2) と、

外枠体 (例えば、外枠ユニット D 1 2) の開口部に整合する枠体であって、外枠体 (例えば、外枠ユニット D 1 2) に対して開閉可能に取り付けられた内枠体 (例えば、前枠ユニット D 1 4) と、

50

透明板（例えば、透明板ユニット D 1 6）を含む枠体であって、内枠体（例えば、前枠ユニット D 1 4）に対して開閉可能に取り付けられた透明板付枠体（例えば、扉ユニット D 1 8）と、

透明板付枠体（例えば、扉ユニット D 1 8）が内枠体（例えば、前枠ユニット D 1 4）に対して開放状態であるか否かを検出するための透明板付枠体開放検出部（例えば、扉ユニット D 1 8に取り付けられた扉開放センサ）と

を備え、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

サウンドを出力可能なサウンド出力部（例えば、スピーカ D 2 4）と、

10

少なくとも透明板付枠体（例えば、扉ユニット D 1 8）に設けられた複数の光源を有する装飾ランプ部（例えば、枠装飾ランプ D 1 8-L）と、

透明板付枠体（例えば、扉ユニット D 1 8）に設けられており、所定の初期位置から変位可能な第一演出用変位部材（例えば、演出用開閉役物 D 1 8-Y）と、

内枠体（例えば、前枠ユニット D 1 4）に取り付けられた遊技盤上に設けられており、特定の初期位置から変位可能な第二演出用変位部材（例えば、演出表示装置 S G の表示領域を遮蔽する位置と遮蔽しない位置とに変位可能な部材であって、いわゆる演出用の可動部材が相当する）と、

遊技の進行を制御する主制御部（例えば、主制御基板 M）と、

サウンド出力部（例えば、スピーカ D 2 4）へのサウンド出力、装飾ランプ部（例えば、枠装飾ランプ D 1 8-L）における発光、及び、第一演出用変位部材（例えば、演出用開閉役物 D 1 8-Y）と第二演出用変位部材（例えば、演出表示装置 S G の表示領域を遮蔽する位置と遮蔽しない位置とに変位可能な部材であって、いわゆる演出用の可動部材が相当する）との変位駆動を制御する副制御部（例えば、副制御基板 S）とを更に備え、

20

主制御部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への遊技球の入球に基づき、遊技を進行させる遊技制御手段（例えば、遊技進行手段 M P）と、

透明板付枠体開放検出部（例えば、扉ユニット D 1 8に取り付けられた扉開放センサ）での検出状態に基づき、前記開放状態であるか否かを判定するエラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段 M E）と

30

を備え、エラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段 M E）により前記開放状態であると判定されたエラー状態であるか、エラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段 M E）により前記開放状態でないと判定された非エラー状態であるかに拘わらず、遊技を進行可能に構成されており、

前記エラー状態である期間中においては、所定のサウンドをサウンド出力部（例えば、スピーカ D 2 4）から出力させ且つ所定の発光態様に基づき装飾ランプ部（例えば、枠装飾ランプ D 1 8-L）を発光させるよう構成されており、前記エラー状態が前記非エラー状態となった場合には、当該所定のサウンドの出力を終了させた後で、当該所定の発光態様に基づく発光を終了させるよう構成されており、且つ、前記エラー状態が前記非エラー状態とならずとも、所定期間に亘って当該所定のサウンドを出力させた後には当該出力を終了させるよう構成されており、

40

前記非エラー状態が前記エラー状態となった場合において、第一演出用変位部材（例えば、演出用開閉役物 D 1 8-Y）が前記所定の初期位置に存在していない場合には、第一演出用変位部材（例えば、演出用開閉役物 D 1 8-Y）を前記所定の初期位置に変位させる一方で、前記非エラー状態が前記エラー状態となった場合において、第二演出用変位部材（例えば、演出表示装置 S G の表示領域を遮蔽する位置と遮蔽しない位置とに変位可能な部材であって、いわゆる演出用の可動部材が相当する）が前記特定の初期位置に存在していない場合であっても、第二演出用変位部材（例えば、演出表示装置 S G の表示領域を遮蔽する位置と遮蔽しない位置とに変位可能な部材であって、いわゆる演出用の可動部材

50

が相当する)を前記特定の初期位置に変位させないように構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0475】

本概念(19)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

サウンドを出力可能なサウンド出力部(例えば、スピーカD24)と、

遊技者にとって視認可能な位置に設けられた複数の光源を有する装飾ランプ部(例えば、枠装飾ランプD18-L)と、

遊技の進行を制御する主制御部(例えば、主制御基板M)と、

サウンド出力部(例えば、スピーカD24)へのサウンド出力及び装飾ランプ部(例えば、枠装飾ランプD18-L)における発光を制御する副制御部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主制御部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への遊技球の入球に基づき遊技を進行させ、当該遊技を進行させた結果が所定結果となった場合、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を進行させるよう制御する遊技制御手段(例えば、遊技進行手段MP)と

可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)の変位状態と可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)への入球状況とに基づくエラー判定条件を充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段(例えば、不正検知情報管理手段ME)と、

エラー判定手段(例えば、不正検知情報管理手段ME)によってエラーが発生したと判定されたエラー状態である場合において、所定のエラー解除条件を充足した場合には、当該エラー状態を解除するエラー解除手段(例えば、不正検知情報管理手段ME)と

副制御部(例えば、副制御基板S)は、

所定のサウンドをサウンド出力部(例えば、スピーカD24)から出力させ且つ所定の発光態様に基づき装飾ランプ部(例えば、枠装飾ランプD18-L)を発光させることでエラー報知を行う第一エラー報知態様と、当該所定のサウンドをサウンド出力部(例えば、スピーカD24)から出力させない一方で当該所定の発光態様に基づき装飾ランプ部(例えば、枠装飾ランプD18-L)を発光させることでエラー報知を行う第二エラー報知態様と、を有し、前記エラー状態にある期間中においては、第一エラー報知態様及び第二エラー報知態様のいずれかを実行可能であり、

第一エラー報知態様を実行する場合において充足されるエラー判定条件である第一種エラー判定条件と第二エラー報知態様を実行する場合において充足されるエラー判定条件である第二種エラー判定条件とが異なるよう構成されており、且つ、第一エラー報知態様を実行した場合には、所定期間に亘ってエラー報知を行った後には当該エラー報知を終了させる一方で、第二エラー報知態様を実行した場合には、当該所定期間とは異なる特定期間に亘ってエラー報知を行った後には当該エラー報知を終了させるよう構成されており、

第二種エラー判定条件が充足された後であって第一種エラー判定条件が充足されるまでは第二エラー報知態様を実行し、当該第二エラー報知態様の実行中において第一種エラー判定条件が充足された場合には、新たに第一エラー報知態様を実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0476】

本概念（５－１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と

を備え、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、
第一当否判定許可条件を充足した場合、第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否
判定手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定
する第一識別情報表示内容決定手段と、

第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別
情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識
別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二当否判定許可条件を充足した場合、第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否
判定手段と、

第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定
する第二識別情報表示内容決定手段と、

第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別
情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識
別情報表示制御手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示
された第一識別情報の停止識別情報が特定停止識別情報であった場合、又は、第二当否判
定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に停止表示された第二識
別情報の停止識別情報が特定停止識別情報であった場合、可変入賞口への所定個数の入球
があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位
遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し
、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手
段と

を備え、第二保留が存在する場合には、第一当否判定許可条件が充足されない一方、第一
保留が存在するか否かに拘わらず、第二当否判定許可条件が充足され得るよう構成されて
おり、且つ、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であった場合の方が、第一当
否判定手段による当否判定の結果が当選であった場合よりも、遊技者に付される利益率が
相対的に高くなるよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に
構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が
終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、通常遊技状態にて特別遊技が実行される場合には第一の期間に亘って
出力され、特定遊技状態にて特別遊技が実行される場合には第二の期間に亘って出力され
るよう構成されており、当該第二の期間は当該第一の期間よりも短くなるよう構成されて
いる

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

【0477】

本概念（５－２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と
を備え、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、
第一当否判定許可条件を充足した場合、第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否
判定手段と、
第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定
する第一識別情報表示内容決定手段と、
第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別
情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識
別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
第二当否判定許可条件を充足した場合、第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否
判定手段と、
第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定
する第二識別情報表示内容決定手段と、
第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別
情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識
別情報表示制御手段と、
第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示
された第一識別情報の停止識別情報が特定停止識別情報であった場合、又は、第二当否判
定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に停止表示された第二識
別情報の停止識別情報が特定停止識別情報であった場合、可変入賞口への所定個数の入球
があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位
遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し
、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手
段と
を備え、第二保留が存在する場合には、第一当否判定許可条件が充足されない一方、第一
保留が存在するか否かに拘わらず、第二当否判定許可条件が充足され得るよう構成されて
おり、且つ、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であった場合の方が、第一当
否判定手段による当否判定の結果が当選であった場合よりも、遊技者に付される利益率が
相対的に高くなるよう構成されており、
ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に
構成されており、
前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が
終了するまで出力される情報となるよう構成されており、
特別遊技の実行期間は、特別遊技の実行開始から初回となる単位遊技の実行開始までの
待機期間である開始デモ期間と、初回となる単位遊技の実行開始から最終回となる単位遊
技の実行終了までの単位遊技実行期間と、最終回となる単位遊技の実行終了から特別遊技
の実行終了までの待機期間である終了デモ期間と、を含み、

10

20

30

40

50

前記第一情報は、開始デモ期間と単位遊技実行期間と終了デモ期間とに亘って継続して出力され、

通常遊技状態にて特別遊技が実行される場合、終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第一の期間となるよう構成されており、

特定遊技状態にて特別遊技が実行される場合、終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第二の期間となるよう構成されており、

前記第二の期間は前記第一の期間よりも短くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0478】

本概念（8-1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と

、

当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報表示部に停止表示された識別情報の停止識別情報が特定停止識別情報であった場合、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、通常遊技状態にて特別遊技が実行される場合には第一の期間に亘って出力され、特定遊技状態にて特別遊技が実行される場合には第二の期間に亘って出力されるよう構成されており、当該第二の期間は当該第一の期間よりも短くなるよう構成されており、

前記第二情報は、特定遊技状態にて特別遊技が実行され且つ当該特別遊技の実行終了後において再び特定遊技状態となる場合、当該特別遊技実行前の特定遊技状態と当該特別遊技実行中と当該特別遊技実行終了後の特定遊技状態とに亘って継続して出力されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0479】

本概念（8-2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表

10

20

30

40

50

示した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報表示部に停止表示された識別情報の停止識別情報が特定停止識別情報であった場合、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と第二情報と、を別個に出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

特別遊技の実行期間は、特別遊技の実行開始から初回となる単位遊技の実行開始までの待機期間である開始デモ期間と、初回となる単位遊技の実行開始から最終回となる単位遊技の実行終了までの単位遊技実行期間と、最終回となる単位遊技の実行終了から特別遊技の実行終了までの待機期間である終了デモ期間と、を含み、

前記第一情報は、開始デモ期間と単位遊技実行期間と終了デモ期間とに亘って継続して出力され、

通常遊技状態にて特別遊技が実行される場合、終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第一の期間となるよう構成されており、

特定遊技状態にて特別遊技が実行される場合、終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第二の期間となるよう構成されており、

前記第二の期間は前記第一の期間よりも短くなるよう構成されており、

前記第二情報は、特定遊技状態にて特別遊技が実行され且つ当該特別遊技の実行終了後において再び特定遊技状態となる場合、当該特別遊技実行前の特定遊技状態と当該特別遊技実行中と当該特別遊技実行終了後の特定遊技状態とに亘って継続して出力されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0480】

本概念（9-1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

始動口への遊技球の入球を契機として、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定結果に基づき、識別情報の停止表示態様である停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

停止識別情報が特定停止識別情報又は特殊停止識別情報にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行制御手段と、

特定停止識別情報が停止表示されたことに起因して特別遊技状態へ移行された場合には、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であって、特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因して特別遊技状態へ移行された場合には、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を一回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

10

20

30

40

50

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段と、

識別情報の変動表示期間に関する遊技状態として、通常変動状態と、通常変動状態よりも識別情報の変動表示期間が相対的に短縮される時短変動状態とを有し、特別遊技の実行終了後において時短変動状態とし得るよう制御する変動状態制御手段と

を備え、特定停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行前後においては、高確率抽選状態及び低確率抽選状態に係る遊技状態と通常変動状態及び時短変動状態に係る遊技状態との少なくとも何れかが変化し得る一方で、特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行前後においては、高確率抽選状態及び低確率抽選状態に係る遊技状態と通常変動状態及び時短変動状態に係る遊技状態とが変化しないよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行終了後において識別情報の変動表示が可能となるまでの期間を示す情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行開始時にて通常変動状態であった場合には第一の期間に亘って出力され、特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行開始時にて時短変動状態であった場合には第二の期間に亘って出力されるよう構成されており、当該第二の期間は当該第一の期間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0481】

本概念（9-2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

第二始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

第一始動口への遊技球の入球を契機として、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、当否判定を実行する第一当否判定手段と、

第一当否判定手段による当否判定結果に基づき、第一識別情報の停止表示態様である第一停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、

第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後、第一停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への遊技球の入球を契機として、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、当否判定を実行する第二当否判定手段と、

第二当否判定手段による当否判定結果に基づき、第二識別情報の停止表示態様である第二停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後、第二停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

10

20

30

40

50

第一停止識別情報又は第二停止識別情報が、所定の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行制御手段と、

前記所定の停止表示態様として特定停止識別情報が停止表示されたことに起因して特別遊技状態へ移行された場合には、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は第1期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする第1単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であって、前記所定の停止表示態様として特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因して特別遊技状態へ移行された場合には、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は第1期間よりも短い第2期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする第2単位遊技を一回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

10

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示期間に関する遊技状態として、通常変動状態と、通常変動状態よりも第一識別情報又は第二識別情報の変動表示期間が相対的に短縮される時短変動状態とを有し、特別遊技の実行終了後において時短変動状態とし得るよう制御する変動状態制御手段と

を備え、特定停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行前後においては、通常変動状態及び時短変動状態に係る遊技状態が変化し得る一方で、特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行前後においては、通常変動状態及び時短変動状態に係る遊技状態が変化しないよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

20

前記第一情報は、特殊停止識別情報が停止表示されたことを契機として出力される情報であり、当該特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行終了タイミングよりも後のタイミングである所定タイミングまで出力される情報となるよう構成されており、

前記第一情報は、特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行開始時にて通常変動状態であった場合には第一の期間に亘って出力され、特殊停止識別情報が停止表示されたことに起因する特別遊技の実行開始時にて時短変動状態であった場合には第二の期間に亘って出力されるよう構成されており、当該第二の期間は当該第一の期間よりも短くなるよう構成されており、

30

第二停止識別情報として特定停止識別情報が停止表示された場合の方が、第一停止識別情報として特定停止識別情報が停止表示された場合よりも遊技者に付される利益率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0482】

本概念(16-1)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

主遊技用始動口に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位する部材であって、開放状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と、

40

サウンドを出力可能なサウンド出力部と、

遊技者にとって視認可能な位置に設けられた複数の光源を有する装飾ランプ部と、

映像を表示可能な映像表示部と、

遊技の進行を制御する主制御部と、

サウンド出力部へのサウンド出力、装飾ランプ部における発光、及び、映像表示部への映像表示を制御する副制御部と

を備え、

主制御部は、

50

主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき主遊技用識別情報を変動表示させて主遊技を進行させ、主遊技用識別情報が所定態様にて停止表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するよう制御する主遊技制御手段と、

補助遊技用始動口への遊技球の入球に基づき補助遊技用識別情報を変動表示させて補助遊技を進行させ、補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得るよう制御する補助遊技制御手段と、

可変部材の変位状態と主遊技用始動口への入球状況とに基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段と、

エラー判定手段によってエラーが発生したと判定されたエラー状態である場合において、所定のエラー解除条件を充足した場合には、当該エラー状態を解除するエラー解除手段と

を備え、前記エラー状態であるか否かに拘わらず、前記主遊技の進行及び前記補助遊技の進行が可能に構成されており、

前記補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得る開放駆動期間内において、可変部材を閉鎖状態から開放状態とした後で閉鎖状態とする動作を一又は複数回実行可能な易入球遊技を実行するよう構成されており、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、易入球遊技が一回実行された際における主遊技用始動口への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間内において、主遊技用始動口への入球が第一の個数以上になることで充足し、

前記第二条件は、前記入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口への入球が第二の個数以上になることで充足するよう構成されており、

前記第一条件を充足してエラー状態となった場合であっても、前記第二条件を充足してエラー状態となった場合であっても、当該エラー状態となった後において、主遊技用始動口への入球が第三の個数以上になることで再びエラー状態となるよう構成されており、

前記第一の個数は前記第二の個数よりも多く且つ前記第二の個数は前記第三の個数よりも多くなるよう構成されており、

副制御部は、

前記主遊技の進行に応じて、映像表示部にて演出映像を表示し得るよう制御する演出映像表示制御手段と、

演出映像の表示内容と対応した所定の発光態様に基づき装飾ランプ部を発光させるよう制御する演出用ランプ発光制御手段とを備え、

前記エラー状態である期間中においては、所定のサウンドをサウンド出力部から出力させ且つ前記所定の発光態様とは異なる特定の発光態様に基づき装飾ランプ部を発光させるよう構成されており、

前記所定のエラー解除条件が充足されない場合であっても、所定期間に亘って前記所定のサウンドを出力させた後には当該出力を終了させ、前記所定のエラー解除条件が充足されない場合であっても、当該所定期間よりも長期間に亘って前記特定の発光態様に基づき装飾ランプ部を発光させた後には当該発光を終了させるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0483】

本概念（16-2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部と、

補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、

主遊技用始動口に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位する部材であって、開放状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比

10

20

30

40

50

較して入球困難に構成されている可変部材とを備え、

主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき主遊技用識別情報を変動表示させて主遊技を進行させ、主遊技用識別情報が所定態様にて停止表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するよう制御する主遊技制御手段と、

補助遊技用始動口への遊技球の入球に基づき補助遊技用識別情報を変動表示させて補助遊技を進行させ、補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得るよう制御する補助遊技制御手段と、

可変部材の変位状態と主遊技用始動口への入球状況とに基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段とを備え、

前記補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得る開放駆動期間内において、可変部材を閉鎖状態から開放状態とした後で閉鎖状態とする動作を一又は複数回実行可能な易入球遊技を実行するよう構成されており、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、易入球遊技が一回実行された際における主遊技用始動口への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間内において、主遊技用始動口への入球が第一の個数になることで充足し、

前記第二条件は、前記入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口への入球が第二の個数になることで充足するよう構成されており、

前記第一条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合であっても、前記第二条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合であっても、エラーが発生したと判定した後においては、主遊技用始動口への入球が第三の個数になることで再びエラーが発生したと判定するよう構成されており、

前記第一の個数は前記第二の個数よりも多く且つ前記第二の個数は前記第三の個数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0484】

本概念（17-1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、

サウンドを出力可能なサウンド出力部と、

遊技者にとって視認可能な位置に設けられた複数の光源を有する装飾ランプ部と、

遊技の進行を制御する主制御部と、

サウンド出力部へのサウンド出力及び装飾ランプ部における発光を制御する副制御部とを備え、

主制御部は、

始動口への遊技球の入球に基づき識別情報を変動表示させて遊技を進行させ、識別情報が所定態様にて停止表示された場合、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を進行させるよう制御する遊技制御手段と、

可変入賞口への入球状況に基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段と、

エラー判定手段によってエラーが発生したと判定されたエラー状態である場合において、所定のエラー解除条件を充足した場合には、当該エラー状態を解除するエラー解除手段と

を備え、前記エラー状態であるか否かに拘わらず、前記特別遊技の進行が可能に構成されており、且つ、特別遊技を進行させるに際しては、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を複数回実行可能であり、単位遊技を所定回数実行する特別遊技である第一特別遊技及び単位遊技を当該所定回数実行する特別遊技であって第一特別遊技とは可

10

20

30

40

50

変入賞口の開放態様が異なる第二特別遊技のいずれかを実行可能に構成されており、

前記所定態様の種類として、第一特別遊技が実行されることに対応する第一所定態様と、第二特別遊技が実行されることに対応する第二所定態様とを少なくとも有しており、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、特別遊技が一回実行された際における可変入賞口への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間内において、可変入賞口への入球が第一の個数以上になることで充足し、

前記第二条件は、前記入球有効期間の期間外において、可変入賞口への入球が第二の個数以上になることで充足するよう構成されており、

前記第一条件を充足してエラー状態となった場合であっても、前記第二条件を充足してエラー状態となった場合であっても、当該エラー状態となった後において、可変入賞口への入球が第三の個数以上になることで再びエラー状態となるよう構成されており、

前記第一の個数は前記第二の個数よりも多く且つ前記第二の個数は前記第三の個数よりも多くなるよう構成されており、

前記第一の個数は、前記第一所定態様が停止表示されて第一特別遊技が実行される場合と前記第二所定態様が停止表示されて第二特別遊技が実行される場合とで、前記第一条件として設定される値が異なるよう構成されており、

副制御部は、

前記エラー状態である期間中においては、所定のサウンドをサウンド出力部から出力させ且つ所定の発光態様に基づき装飾ランプ部を発光させるよう構成されており、

前記所定のエラー解除条件が充足されない場合であっても、所定期間に亘って前記所定のサウンドを出力させた後には当該出力を終了させ、前記所定のエラー解除条件が充足されない場合であっても、当該所定期間よりも長期間に亘って前記所定の発光態様に基づき装飾ランプ部を発光させた後には当該発光を終了させるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0485】

本概念（17-2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と

を備え、

始動口への遊技球の入球に基づき識別情報を変動表示させて遊技を進行させ、識別情報が所定態様にて停止表示された場合、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を進行させるよう制御する遊技制御手段と、

可変入賞口への入球状況に基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段と

を備え、特別遊技を進行させるに際しては、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を複数回実行可能であり、単位遊技を所定回数実行する特別遊技である第一特別遊技及び単位遊技を当該所定回数実行する特別遊技であって第一特別遊技とは可変入賞口の開放態様が異なる第二特別遊技のいずれかを実行可能に構成されており、

前記所定態様の種類として、第一特別遊技が実行されることに対応する第一所定態様と、第二特別遊技が実行されることに対応する第二所定態様とを少なくとも有しており、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、特別遊技が一回実行された際における可変入賞口への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間内において、可変入賞口への入球が第一の個数になることで充足し、

前記第二条件は、前記入球有効期間の期間外において、可変入賞口への入球が第二の個数になることで充足するよう構成されており、

前記第一条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合であっても、前記第二条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合であっても、エラーが発生したと

10

20

30

40

50

判定した後においては、可変入賞口への入球が第三の個数になることで再びエラーが発生したと判定するよう構成されており、

前記第一の個数は前記第二の個数よりも多く且つ前記第二の個数は前記第三の個数よりも多くなるよう構成されており、

前記第一の個数は、前記第一所定態様が停止表示されて第一特別遊技が実行される場合と前記第二所定態様が停止表示されて第二特別遊技が実行される場合とで、前記第一条件として設定される値が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0486】

本概念（18-1）に係るぱちんこ遊技機は、

10

所定の設置場所にて固定するための枠体である外枠体と、

外枠体の開口部に整合する枠体であって、外枠体に対して開閉可能に取り付けられた内枠体と、

透明板を含む枠体であって、内枠体に対して開閉可能に取り付けられた透明板付枠体と

、

透明板付枠体が内枠体に対して開放状態であるか否かを検出するための透明板付枠体開放検出部と

を備え、

遊技球が入球可能な始動口と、

サウンドを出力可能なサウンド出力部と、

20

少なくとも透明板付枠体に設けられた複数の光源を有する装飾ランプ部と、

透明板付枠体に設けられており、所定の初期位置から変位可能な第一演出用変位部材と

、

内枠体に取り付けられた遊技盤上に設けられており、特定の初期位置から変位可能な第二演出用変位部材と、

遊技の進行を制御する主制御部と、

サウンド出力部へのサウンド出力、装飾ランプ部における発光、及び、第一演出用変位部材と第二演出用変位部材との変位駆動を制御する副制御部と

を更に備え、

主制御部は、

30

始動口への遊技球の入球に基づき、遊技を進行させる遊技制御手段と、

透明板付枠体開放検出部での検出状態に基づき、前記開放状態であるか否かを判定するエラー判定手段と

を備え、エラー判定手段により前記開放状態であると判定されたエラー状態であるか、エラー判定手段により前記開放状態でないと判定された非エラー状態であるかに拘わらず、遊技を進行可能に構成されており、

前記エラー状態である期間中においては、所定のサウンドをサウンド出力部から出力させ且つ所定の発光態様に基づき装飾ランプ部を発光させるよう構成されており、前記エラー状態が前記非エラー状態となった場合には、当該所定のサウンドの出力を終了させた後で、当該所定の発光態様に基づく発光を終了させるよう構成されており、且つ、前記エラー状態が前記非エラー状態とならずとも、所定期間に亘って当該所定のサウンドを出力させた後には当該出力を終了させるよう構成されており、

40

前記非エラー状態が前記エラー状態となった場合において、第一演出用変位部材が前記所定の初期位置に存在していない場合には、第一演出用変位部材を前記所定の初期位置に変位させる一方で、前記非エラー状態が前記エラー状態となった場合において、第二演出用変位部材が前記特定の初期位置に存在していない場合であっても、第二演出用変位部材を前記特定の初期位置に変位させないよう構成されており、

装飾ランプ部と第一演出用変位部材とは隣接して配置されており、

第一演出用変位部材は、前記所定の初期位置に存在していない場合には特定の発光態様にて発光する一方、第一演出用変位部材は、前記非エラー状態が前記エラー状態となった

50

ことにより前記所定の初期位置に存在していない状況から前記所定の初期位置に存在している状況となった場合には当該特定の発光態様にて発光しないよう構成されており、

前記非エラー状態が前記エラー状態となった場合においては、第一演出用変位部材を前記所定の初期位置に変位させるとともに、装飾ランプ部を前記所定の発光態様に基づき発光させるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0487】

本概念（18－2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部と、

補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、

主遊技用始動口に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位する部材であって、開放状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と

を備え、

主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき主遊技用識別情報を変動表示させて主遊技を進行させ、主遊技用識別情報が所定態様にて停止表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するよう制御する主遊技制御手段と、

補助遊技用始動口への遊技球の入球に基づき補助遊技用識別情報を変動表示させて補助遊技を進行させ、補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得るよう制御する補助遊技制御手段と、

可変部材の変位状態と主遊技用始動口への入球状況とに基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段とを備え、

前記補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得る開放駆動期間内において、可変部材を閉鎖状態から開放状態とした後で閉鎖状態とする動作を一又は複数回実行可能な易入球遊技を実行するよう構成されており、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、易入球遊技が一回実行された際における主遊技用始動口への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口への入球が第一の個数になることで充足し、

前記第二条件は、前記入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口への入球が第二の個数になることで充足するよう構成されており、

前記第一条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合には所定のエラー報知部にて所定期間に亘ってエラー報知を行う一方で、前記第二条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合には所定のエラー報知部にて当該所定期間とは異なる特定期間に亘ってエラー報知を行うよう構成されており、

前記第一の個数は前記第二の個数よりも多くなるよう構成されており、且つ、前記所定期間は前記特定期間よりも長くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0488】

本概念（19－1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部と、

補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、

主遊技用始動口に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位する部材であって、開放状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容

10

20

30

40

50

易であり、閉鎖状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と、

サウンドを出力可能なサウンド出力部と、

遊技者にとって視認可能な位置に設けられた複数の光源を有する装飾ランプ部と、

遊技の進行を制御する主制御部と、

サウンド出力部へのサウンド出力及び装飾ランプ部における発光を制御する副制御部とを備え、

主制御部は、

主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき主遊技用識別情報を変動表示させて主遊技を進行させ、主遊技用識別情報が所定態様にて停止表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するよう制御する主遊技制御手段と、

補助遊技用始動口への遊技球の入球に基づき補助遊技用識別情報を変動表示させて補助遊技を進行させ、補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得るよう制御する補助遊技制御手段と、

可変部材の変位状態と主遊技用始動口への入球状況とに基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段と、

エラー判定手段によってエラーが発生したと判定されたエラー状態である場合において、所定のエラー解除条件を充足した場合には、当該エラー状態を解除するエラー解除手段と

を備え、

前記補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得る開放駆動期間内において、可変部材を閉鎖状態から開放状態とした後で閉鎖状態とする動作を一又は複数回実行可能な易入球遊技を実行するよう構成されており、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、易入球遊技が一回実行された際における主遊技用始動口への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口への入球が第一の個数以上になることで充足し、

前記第二条件は、前記入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口への入球が第二の個数以上になることで充足するよう構成されており、

副制御部は、

所定のサウンドをサウンド出力部から出力させ且つ所定の発光態様に基づき装飾ランプ部を発光させることでエラー報知を行う第一エラー報知態様と、当該所定のサウンドをサウンド出力部から出力させない一方で当該所定の発光態様に基づき装飾ランプ部を発光させることでエラー報知を行う第二エラー報知態様と、を有し、前記エラー状態にある期間中においては、第一エラー報知態様及び第二エラー報知態様のいずれかを実行可能であり、

前記第一条件を充足してエラー状態となった場合には第一エラー報知態様を実行する一方で、前記第二条件を充足してエラー状態となった場合には第二エラー報知態様を実行するよう構成されており、且つ、第一エラー報知態様を実行した場合には、所定期間に亘ってエラー報知を行った後には当該エラー報知を終了させる一方で、第二エラー報知態様を実行した場合には、当該所定期間とは異なる特定期間に亘ってエラー報知を行った後には当該エラー報知を終了させるよう構成されており、

前記第一の個数は前記第二の個数よりも多くなるよう構成されており、且つ、前記所定期間は前記特定期間よりも長くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0489】

本概念（19-2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部と、

補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、

主遊技用始動口に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位する部材であって、開放状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位した際は主遊技用始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と

を備え、

主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき主遊技用識別情報を変動表示させて主遊技を進行させ、主遊技用識別情報が所定態様にて停止表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するよう制御する主遊技制御手段と、

補助遊技用始動口への遊技球の入球に基づき補助遊技用識別情報を変動表示させて補助遊技を進行させ、補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得るよう制御する補助遊技制御手段と、

可変部材の変位状態と主遊技用始動口への入球状況とに基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段と

を備え、

前記補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材を開放状態とし得る開放駆動期間内において、可変部材を閉鎖状態から開放状態とした後で閉鎖状態とする動作を一又は複数回実行可能な易入球遊技を実行するよう構成されており、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、易入球遊技が一回実行された際における主遊技用始動口への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口への入球が第一の個数になることで充足し、

前記第二条件は、前記入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口への入球が第二の個数になることで充足するよう構成されており、

前記第一条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合には所定のサウンドによるエラー報知を行う一方で、前記第二条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合には当該所定のサウンドによるエラー報知を行わないよう構成されており、

前記第一の個数は前記第二の個数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0490】

本概念（A1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、所

10

20

30

40

50

定条件を充足した場合には通常遊技状態から特定遊技状態とするよう制御する遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、識別情報が変動表示された後に停止表示されたことを契機として出力されるよう構成されており、

通常遊技状態において識別情報が変動表示された後に停止表示された場合には、前記第一情報が出力されている期間は第一の期間となるよう構成されており、

特定遊技状態において識別情報が変動表示された後に停止表示された場合には、前記第一情報が出力されている期間は第二の期間となるよう構成されており、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも相対的に短くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0491】

本概念（A2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、いわゆるアタッカー）と、

可変入賞口（例えば、いわゆるアタッカー）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、いわゆるVゾーン）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と

を備え、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）が取得した第一乱数に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行可能な第一特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した第二乱数に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、いわゆるアタッカー）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段（例えば、いわゆる小当り遊技を実行する制御手段）と、

、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域への入球があった場合には、遊技者にとって有利となる第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段（例えば、小当り遊技時におけるVゾーンへの入球を契機として、いわゆる大当り遊技を実行する制御手段）と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、所定条件を充足した場合には通常遊技状態から特定遊技状態とするよう制御する遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）

10

20

30

40

50

と

を備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示された後に停止表示されたことを契機として出力されるよう構成されており、

前記第一情報の出力期間の長さを複数種類備え、特定遊技状態において第二識別情報の変動表示された後に特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことを契機として出力される前記第一情報の出力期間が最短の出力期間となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【0492】

本概念（A3）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

20

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、又は、識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と

30

を備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第一のタイミングに到達したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第二のタイミングに到達したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

40

前記第一のタイミングと前記第二のタイミングとが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0493】

本概念（A4）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

50

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）と
を備え、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - A）が取得した第一乱数に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1 - C）と、

10

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - B）が取得した第二乱数に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて第二識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1 - C）と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する第一特別遊技を実行可能であり、第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）への所定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する第二特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、いわゆる大当り遊技を実行する制御手段、いわゆる小当り遊技を実行する制御手段）と、

20

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 0）へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、所定条件を充足した場合には通常遊技状態から特定遊技状態とするよう制御する遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP 5 0）と

30

を備え、

第一識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率は、第二識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率よりも高くなるよう構成されている、又は、第一識別情報は特定グループに属する停止表示態様にて停止表示され得る一方で第二識別情報は特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されないよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、第二特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該第二特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

40

第二特別遊技の実行期間は、第二特別遊技の実行開始から単位遊技の実行開始までの待機期間である開始デモ期間と、単位遊技の実行開始から単位遊技の実行終了までの単位遊技実行期間と、単位遊技の実行終了から第二特別遊技の実行終了までの待機期間である終了デモ期間と、を含み、

前記第一情報は、開始デモ期間と単位遊技実行期間と終了デモ期間とに亘って継続して出力され、

通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されて第二特別遊技が実行される場合、当該第二特別遊技での単位遊技において可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）への入球がないま

50

ま前記特定期間が経過したことにより当該単位遊技が終了した際には、当該第二特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第一の期間となるよう構成されており、

特定遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されて第二特別遊技が実行される場合、当該第二特別遊技での単位遊技において可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への入球がないまま前記特定期間が経過したことにより当該単位遊技が終了した際には、当該第二特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第二の期間となるよう構成されており、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも短くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【0494】

本概念（A5）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）とを備え、

20

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

30

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

特別遊技の非実行時における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特別遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

40

を備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

特別遊技の実行期間は、特別遊技の実行開始から初回となる単位遊技の実行開始までの待機期間である開始デモ期間と、初回となる単位遊技の実行開始から最終回となる単位遊技の実行終了までの単位遊技実行期間と、最終回となる単位遊技の実行終了から特別遊技の実行終了までの待機期間である終了デモ期間と、を含み、

前記第一情報は、開始デモ期間と単位遊技実行期間と終了デモ期間とに亘って継続して

50

出力され、

特別遊技の実行開始前における前記遊技状態と特別遊技の実行終了後における前記遊技状態とが相違する場合には、当該特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第一の期間となるよう構成されており、

特別遊技の実行開始前における前記遊技状態と特別遊技の実行終了後における前記遊技状態とが相違しない場合には、当該特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第二の期間となるよう構成されており、

前記第二の期間と前記第一の期間とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0495】

本概念（A6）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

特別遊技の非実行時における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

特別遊技の実行期間は、特別遊技の実行開始から初回となる単位遊技の実行開始までの待機期間である開始デモ期間と、初回となる単位遊技の実行開始から最終回となる単位遊技の実行終了までの単位遊技実行期間と、最終回となる単位遊技の実行終了から特別遊技の実行終了までの待機期間である終了デモ期間と、を含み、

前記第一情報は、開始デモ期間と単位遊技実行期間と終了デモ期間とに亘って継続して出力され、

特別遊技の実行開始前における前記遊技状態が通常遊技状態であり且つ特別遊技の実行終了後における前記遊技状態が特定遊技状態である場合には、当該特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第一の期間となるよう構成されており、

特別遊技の実行開始前における前記遊技状態が通常遊技状態であり且つ特別遊技の実行

10

20

30

40

50

終了後における前記遊技状態が通常遊技状態である場合には、当該特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第二の期間となるよう構成されており、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも短くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0496】

本概念（A7）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

特別遊技の非実行時における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、
ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

特別遊技の実行期間は、特別遊技の実行開始から初回となる単位遊技の実行開始までの待機期間である開始デモ期間と、初回となる単位遊技の実行開始から最終回となる単位遊技の実行終了までの単位遊技実行期間と、最終回となる単位遊技の実行終了から特別遊技の実行終了までの待機期間である終了デモ期間と、を含み、

前記第一情報は、開始デモ期間と単位遊技実行期間と終了デモ期間とに亘って継続して出力され、

特別遊技の実行開始前における前記遊技状態が通常遊技状態であり且つ特別遊技の実行終了後における前記遊技状態が特定遊技状態である場合には、当該特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第一の期間となるよう構成されており、

特別遊技の実行開始前における前記遊技状態が特定遊技状態であり且つ特別遊技の実行終了後における前記遊技状態が特定遊技状態である場合には、当該特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第二の期間となるよう構成されており、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも短くなるよう構成されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0497】

本概念（A8）に係るぱちんこ遊技機は、

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とするよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

非入球容易状態と非入球容易状態よりも始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）へ入球容易となる入球容易状態とを有し、特別遊技の実行終了後において入球容易状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、

低確率抽選状態且つ非入球容易状態にて識別情報が所定グループの中の第一所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された場合、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ非入球容易状態となり、

高確率抽選状態且つ非入球容易状態にて識別情報が所定グループの中の第一所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された場合、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ入球容易状態となり、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

特別遊技の実行期間は、特別遊技の実行開始から初回となる単位遊技の実行開始までの待機期間である開始デモ期間と、初回となる単位遊技の実行開始から最終回となる単位遊技の実行終了までの単位遊技実行期間と、最終回となる単位遊技の実行終了から特別遊技の実行終了までの待機期間である終了デモ期間と、を含み、

前記第一情報は、開始デモ期間と単位遊技実行期間と終了デモ期間とに亘って継続して出力され、

低確率抽選状態且つ非入球容易状態にて識別情報が所定グループの中の第一所定グルー

10

20

30

40

50

プに属する停止表示態様にて停止表示されて特別遊技が実行され、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ非入球容易状態となる場合には、当該特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第一の期間となるよう構成されており、

高確率抽選状態且つ非入球容易状態にて識別情報が所定グループの中の第一所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されて特別遊技が実行され、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ入球容易状態となる場合には、当該特別遊技での終了デモ期間中において前記第一情報が出力されている期間は第二の期間となるよう構成されており、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも長くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【0498】

本概念（A A 1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C 2 2）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）と、

20

始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0）への遊技球の入球を契機として、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - B）が取得した乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段M N 1 1 - A、第2主遊技当否抽選手段M N 1 1 - B）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段M N 1 1 - A、第2主遊技当否抽選手段M N 1 1 - B）による当否判定結果に基づき、識別情報の停止表示態様である停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段M N 4 1 - A、第2主遊技図柄決定手段M N 4 1 - B）と、

30

識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段M N 4 1 - A、第2主遊技図柄決定手段M N 4 1 - B）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段M N 1 1 - A、第2主遊技当否抽選手段M N 1 1 - B）による当否判定結果が当選であった場合において停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

40

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球があった場合には当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段M P 5 0）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）への入球状況に基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段M E）と

50

を備え、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）へ入球した遊技球よりも多くの遊技球が、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）からの排出口又は特定領域（例えば、特定領域C22）を通過することで充足し（即ち、可変入賞口への入球総数<可変入賞口からの排出総数、となる場合であり、可変入賞口への入球を有効とする期間の経過後において、当該関係性が成立したか否かを判定してもよいし、当該期間の経過前において判定してもよい）、

前記第二条件は、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）へ入球した遊技球が、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）からの排出口又は特定領域（例えば、特定領域C22）を通過しなかったことで充足し（即ち、可変入賞口への入球総数>可変入賞口からの排出総数、となる場合であり、可変入賞口への入球を有効とする期間の経過後において、当該関係性が成立したか否かを判定してもよいし、当該期間の経過前において判定してもよい）、

前記第一条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、特別遊技の実行中である際には、当該特別遊技の実行を継続させ、所定のエラー報知（例えば、演出表示装置SGの表示領域でエラーメッセージを表示、枠装飾ランプD18-Lを点灯、但しスピーカD24へのエラーサウンド出力を行わない）を実行するよう構成されており、

前記第二条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、特別遊技の実行中である際には、当該特別遊技の実行を停止させ（この際、識別情報の変動表示中である際には当該変動表示を中止させてもよく、識別情報の停止表示中＝いわゆる大当り図柄を継続表示中である際には、当該継続表示を中止させて特別遊技の実行を強制終了＝大当り遊技を終わらせて通常遊技に戻してもよい）、特定のエラー報知（例えば、演出表示装置SGの表示領域でエラーメッセージを表示、枠装飾ランプD18-Lを点灯、スピーカD24へのエラーサウンド出力を行う）を実行するよう構成されており、

前記第一条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、その後、所定の操作（例えば、人為的に操作可能なエラー解除用スイッチを操作した状態で電源を再投入する）が行われることで、エラー状態が解除されて前記所定のエラー報知が終了する一方で、当該所定の操作が行われなくとも、所定期間が経過した際には少なくとも前記所定のエラー報知が終了する（但し、エラー状態は解除しなくともよい）よう構成されており、

前記第二条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、その後、特定の操作（例えば、可変入賞口内の球詰まりを解除し、人為的に操作可能なエラー解除用スイッチを操作した状態で電源を再投入する）が行われることで、エラー状態が解除されて前記特定のエラー報知が終了する一方で、当該特定の操作が行われない場合には、前記所定期間が経過したとしても前記特定のエラー報知が終了しない（勿論、エラー状態も解除しない）よう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

尚、上記の可変入賞口として複数の可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を備え、その内部に特定領域（例えば、特定領域C22）を備えない可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、その内部に特定領域（例えば、特定領域C22）を備える可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）とを別個に設置する場合には、その内部に特定領域（例えば、特定領域C22）を備える可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を開放する場合においてのみ、上記のエラー判定条件を適用してもよい。

また、その内部に特定領域（例えば、特定領域C22）を備える可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を開放する際に、特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球容易となるよう可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を開放する場合（即ち、当該ラウンドの実行時において特定領域へ入球容易となる場合）と、特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球困難となるよう可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を開放する場合（即ち、当該ラウンドの実行時において特定領域へ入球困難となる場合）とのいずれかを実行可能に構成されているのであれば、特定領域（例えば、特定領域C22）へ入球容

易となるよう可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を開放する場合（即ち、当該ラウンドの実行時において特定領域へ入球容易となる場合）においてのみ、上記のエラー判定条件を適用してもよい。

【0499】

本概念（AA2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

10

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果に基づき、識別情報の停止表示態様である停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）と、

20

識別情報表示内容決定手段（例えば、第1主遊技図柄決定手段MN41-A、第2主遊技図柄決定手段MN41-B）による決定に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

当否判定手段（例えば、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B）による当否判定結果が当選であった場合において停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

30

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）又は可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への入球状況に基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段ME）と

を備え、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、特別遊技（複数回のラウンド実行を行う大当り遊技の他、1回のラウンド実行を行う小当り遊技を対象としてもよい）が一回実行された際における可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間内（特別遊技＝当り遊技の一連区間を意味しているが、いわゆる開始デモ期間、ラウンド間のインターバル、終了デモ期間中に関しては、その一部又はすべてを入球有効期間から除外してもよい）において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への入球が第一所定個数以上になることで充足し {この第一所定個数に関しては、当り遊技の一連区間で獲得できる期待賞球数に応じて異ならせても良く（例えば、期待賞球数＝1000の場合には100個、期待賞球数＝100の場合には10個等であるが、大当り遊技での期待賞球数が少数となるものが存在している場合、この第一所定個数に関して、大当り遊技と小当り遊技とで同一としてもよい）、この期待賞球数の違いは、最大ラウンド数を異ならせることで実現してもよいし、最大ラウンド数

40

50

は同一であっても可変入賞口の開放態様や1ラウンドにおける継続期間の上限及び／又は1ラウンドにおける許容入賞個数の上限を異ならせることで実現してもよい}、もしくは、当該入球有効期間の期間外において可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への入球が第二所定個数以上になることで充足し（この第二所定個数に関しては、第一所定個数よりも少なくしておくことが好適であり、例えば、3個とすることを例示できる）、もしくは、これら条件を充足した後でエラー状態が解除されないまま可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への入球が第三所定個数以上になることで充足し（この第三所定個数に関しては、第二所定個数よりも少なくしておくことが好適であり、例えば、1個とすることを例示できる）、

前記第一条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、遊技の進行は継続して行う一方で、所定のエラー報知（例えば、演出表示装置SGの表示領域でエラーメッセージを表示、枠装飾ランプD18-Lを点灯、スピーカD24へのエラーサウンド出力を行う）を実行するよう構成されており、

前記第一条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、その後、所定の操作（例えば、電源を再投入する）が行われることで、エラー状態が解除されて前記所定のエラー報知が終了する一方で、当該所定の操作が行われなくとも、所定期間が経過した際には少なくとも前記所定のエラー報知の一部が終了する{但し、エラー状態は解除しなくともよく、また、例えば、エラー発生から第一時間（例えば、90秒）が経過すると当該エラー報知の一部（例えば、スピーカD24へのエラーサウンド出力を行う）を終了させ、エラー発生から第二時間（例えば、300秒）が経過すると当該エラー報知の更に一部（例えば、演出表示装置SGの表示領域でエラーメッセージを表示）を終了させ、エラー発生から上記の所定の操作が行われるまでは、時間経過があったとしても、当該エラー報知の残り（例えば、枠装飾ランプD18-Lを点灯）は終了させないよう構成してもよい}よう構成されており、

前記第二条件は、始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球を検出する検出部である第一入球検出部（例えば、図6で示された「第1主遊技始動口A10の入球センサ」）で検出された遊技球総数の方が、始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球を検出する検出部であって第一入球検出部よりも下流に設けられた第二入球検出部（例えば、図6で示された「第1主遊技始動口確認センサ」）で検出された遊技球総数よりも、特定個数以上多くなることで充足し（この特定個数に関しては特に限定されないが、上記した第一所定個数と同数としてもよいし、上記した第二所定個数よりも多数としてもよいし、上記した第三所定個数よりも多数としてもよい）、

前記第二条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、遊技の進行は継続して行う一方で、特定のエラー報知（例えば、演出表示装置SGの表示領域でエラーメッセージを表示、枠装飾ランプD18-Lを点灯、スピーカD24へのエラーサウンド出力を行う）を実行するよう構成されており、

前記第二条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、その後、特定の操作（例えば、電源を再投入する）が行われることで、エラー状態が解除されて前記特定のエラー報知が終了する一方で、当該特定の操作が行われなくとも、特定期間が経過した際には少なくとも前記特定のエラー報知の一部が終了する{但し、エラー状態は解除しなくともよく、また、例えば、エラー発生から第一時間（例えば、90秒）が経過すると当該エラー報知の一部（例えば、スピーカD24へのエラーサウンド出力を行う）を終了させ、エラー発生から第二時間（例えば、300秒）が経過すると当該エラー報知の更に一部（例えば、演出表示装置SGの表示領域でエラーメッセージを表示）を終了させ、エラー発生から上記の特定の操作が行われるまでは、時間経過があったとしても、当該エラー報知の残り（例えば、枠装飾ランプD18-Lを点灯）は終了させないよう構成してもよい}よう構成されており、

前記第一条件を充足してエラーが発生したと判定された場合と、前記第二条件を充足してエラーが発生したと判定された場合とを比較すると、遊技の進行は継続して行う点が共

10

20

30

40

50

通し、エラー状態を解除するための前記所定の操作と前記特定の操作とが共通の操作態様となり（例えば、電源を再投入すること）、エラー報知態様（例えば、演出表示装置 S G の表示領域でエラーメッセージを表示、枠装飾ランプ D 1 8 - L を点灯、スピーカ D 2 4 へのエラーサウンド出力を行うこと）及びエラー報知の終了条件 {例えば、エラー発生から第一時間（例えば、90 秒）が経過すると当該エラー報知の一部（例えば、スピーカ D 2 4 へのエラーサウンド出力を行う）を終了させ、エラー発生から第二時間（例えば、300 秒）が経過すると当該エラー報知の更に一部（例えば、演出表示装置 S G の表示領域でエラーメッセージを表示）を終了させ、エラー発生から上記のエラー解除操作が行われるまでは、時間経過があったとしても、当該エラー報知の残り（例えば、枠装飾ランプ D 1 8 - L を点灯）は終了させないよう構成してもよいこと} も共通となり得るよう構成されており、

前記第一条件に関する前記第一所定個数に関しては、所定の初期値（例えば、0）から累積してカウントしたカウント値が、特別遊技の実行終了を契機としてクリアされる一方で、前記第二条件に関する前記特定個数に関しては、所定の初期値（例えば、0）から特別遊技の実行中であるか否かに拘わらず累積してカウントしたカウント値が、特別遊技の実行終了を契機としてクリアされない（特別遊技の実行中や入球有効期間にてカウントされたものであっても、そのカウント分がクリアされることがない）よう構成されている（即ち、今回実行された特別遊技における入球有効期間の期間内における可変入賞口への入球数と、次回実行された特別遊技における入球有効期間の期間内における可変入賞口への入球数との合計数によってはじめて前記第一所定個数以上となる場合には前記第一条件が充足されないが、今回実行された特別遊技における入球有効期間の期間内で発生した第一入球検出部及び第二入球検出部間での検出差異数と、次回実行された特別遊技における入球有効期間の期間内で発生した第一入球検出部及び第二入球検出部間での検出差異数との合計数によってはじめて前記特定個数以上となる場合には前記第二条件が充足されることとなる）

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0500】

本概念（A A 3）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、
遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、補助遊技始動口 H 1 0）と、
主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g）と、

主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位する部材であって、開放状態に変位した際は主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位した際は主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）と
を備え、

主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への遊技球の入球に基づき主遊技用識別情報を変動表示させて主遊技を進行させ、主遊技用識別情報が所定態様にて停止表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するよう制御する主遊技制御手段（例えば、遊技進行手段 M P であるが、特に主遊技＝いわゆる特別図柄やいわゆる大当り遊技に関する制御が相当する）と、

補助遊技用始動口（例えば、補助遊技始動口 H 1 0）への遊技球の入球に基づき補助遊技用識別情報を変動表示させて補助遊技を進行させ、補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）を開放状態とし得るよう制御する補助遊技制御手段（例えば、遊技進行手段 M P であるが、特に補

10

20

30

40

50

助遊技＝いわゆる普通図柄やいわゆる電チューサポートに関する制御が相当する）と、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の変位状態と主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球状況とに基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段ME）と

を備え、

前記補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を開放状態とし得る開放駆動期間内において、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を閉鎖状態から開放状態とした後で閉鎖状態とする動作を一又は複数回実行可能な易入球遊技を実行するよう構成されており、

10

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、易入球遊技が一回実行された際における主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が第一の個数になることで充足し、

前記第二条件は、前記入球有効期間の期間外において、主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が第二の個数になることで充足するよう構成されており、

前記第一条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合には所定のサウンドによるエラー報知を行う一方で、前記第二条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合には当該所定のサウンドによるエラー報知を行わないよう構成されており、

20

前記第一の個数は前記第二の個数よりも多くなるよう構成されており、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件とも第二条件とも異なる第三条件を更に有しており、

前記第三条件は、主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球検出部（例えば、第2主遊技始動口入球検出装置B11s）において、所定期間〔例えば、数秒程度であるが、少なくとも、正常な入球と見做せる検出期間（遊技球がセンサを通過し始めてから通過し終わるまでに要する期間であり、数十ms程度が想定される）よりも長い期間〕に亘って遊技球が検出され続けたことで充足し、

前記第三条件を充足することでエラーが発生したと判定した場合には、前記第一条件を充足していない状況下であっても、前記所定のサウンドによるエラー報知を行うよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0501】

本概念（AA4）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）と、

40

主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位する部材であって、開放状態に変位した際は主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位した際は主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と

を備え、

主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球に基づき主遊技用識別情報を変動表示させて主遊技を進行させ、主遊技用識別情報が所定態様にて停止表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するよう制御する主遊技制御手段（

50

例えば、遊技進行手段MPであるが、特に主遊技＝いわゆる特別図柄やいわゆる大当たり遊技に関する制御が相当する）と、

補助遊技用始動口（例えば、補助遊技始動口H10）への遊技球の入球に基づき補助遊技用識別情報を変動表示させて補助遊技を進行させ、補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を開放状態とし得るよう制御する補助遊技制御手段（例えば、遊技進行手段MPであるが、特に補助遊技＝いわゆる普通図柄やいわゆる電チューサポートに関する制御が相当する）と、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の変位状態と主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球状況とに基づく複数種類のエラー判定条件のいずれかを充足した場合には、エラーが発生したと判定するエラー判定手段（例えば、不正検知情報管理手段ME）とを備え、

前記補助遊技用識別情報が特定態様にて停止表示された場合、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を開放状態とし得る開放駆動期間内において、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を閉鎖状態から開放状態とした後で閉鎖状態とする動作を一又は複数回実行可能な易入球遊技を実行するよう構成されており、

補助遊技側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、所定条件を充足した場合には、補助遊技側の遊技状態を変化させるよう構成されており、

前記複数種類のエラー判定条件として、第一条件と第二条件とを少なくとも有し、

前記第一条件は、特定遊技状態において易入球遊技が一回実行された際における主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間内において、主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が第一所定個数以上になることで充足し（この第一所定個数に関しては、特定遊技状態での易入球遊技の一回の実行時における主遊技用始動口への入球数として設計上では起こり得ない値としておくことが好ましく、例えば、易入球遊技の実行終了条件として主遊技用始動口への入球数が1個以上となること、と設定されている場合において、第一所定個数＝6個と設定することを例示することができる）、もしくは、特定遊技状態が継続している状況下における当該入球有効期間の期間外において主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が第二所定個数以上になることで充足し（この第二所定個数に関しては、第一所定個数よりも少なくしておくことが好適であり、例えば、5個とすることを例示できる）、もしくは、これら条件を充足した後でエラー状態が解除されないまま主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が第三所定個数以上になることで充足し（この第三所定個数に関しては、第二所定個数よりも少なくしておくことが好適であり、例えば、1個とすることを例示できる）、

前記第一条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、遊技の進行を強制的に中断し（この際、特別遊技の実行中である際には、当該特別遊技の実行を中断させ、主遊技用識別情報の変動表示中である際には当該変動表示を中止させてもよく、主遊技用識別情報の停止表示中＝いわゆる大当たり図柄を継続表示中である際には、当該継続表示を中止させて特別遊技の実行を強制終了＝大当たり遊技を終わらせて通常遊技に戻してもよい）、所定のエラー報知（例えば、演出表示装置SGの表示領域でエラーメッセージを表示、枠装飾ランプD18-Lを点灯、スピーカD24へのエラーサウンド出力を行う）を実行するよう構成されており、

前記第一条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、その後、所定の操作（例えば、扉ユニットD18を開放させ且つ電源スイッチEaで電源を再投入する）が行われることで、エラー状態が解除されて前記所定のエラー報知が終了する（即ち、扉ユニットD18を開放させず電源スイッチEaで電源を再投入するという不正行為が想定される操作である場合には、エラー状態が解除されない）よう構成されており（エラー発生から上記の所定の操作が行われるまでは、時間経過があったとしても、当該エラー報知は終了させないよう構成してもよい）、

10

20

30

40

50

前記第二条件は、通常遊技状態において易入球遊技が一回実行された際における主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球を正常と見做す期間である入球有効期間の期間内において、主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が特定個数以上になることで充足し（この特定個数に関しては、通常遊技状態での易入球遊技の一回の実行時における主遊技用始動口への入球数として設計上では起こり難い値としておくことが好ましく、例えば、可変部材の開放時間が著しく短く且つ当該短期間の開放時間では、第2主遊技始動口B10への入球誘導が設計上極めて困難となるよう構成されている場合において、特定個数＝1個と設定することを例示することができる）、

前記第二条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、遊技の進行を中断せずに続行する一方で、特定のエラー報知（例えば、枠装飾ランプD18-Lを点灯するが、演出表示装置SGの表示領域でエラーメッセージを表示せず、スピーカD24へのエラーサウンド出力も行わない）を実行するよう構成されており、

前記第二条件を充足してエラーが発生したと判定された場合、その後、特定の操作（例えば、電源スイッチEaで電源を再投入する）が行われることで、エラー状態が解除されて前記特定のエラー報知が終了する（即ち、扉ユニットD18を開放させず電源スイッチEaで電源を再投入するという不正行為が想定される操作であっても、エラー状態が解除される）一方で、当該特定の操作が行われなくとも、特定期間が経過した際には前記特定のエラー報知が終了するよう構成されていることを特徴とするばちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【0502】

M 主制御基板、MJ 遊技用情報制御手段

MJ10 入球判定手段、MJ11-A 第1主遊技始動口入球判定手段

MJ11-B 第2主遊技始動口入球判定手段、MJ11-H 補助遊技始動口入球判定手段

MJ11-C10 第1大入賞口入球判定手段、MJ11-C20 第2大入賞口入球判定手段

MJ11-C80 アウト口入球判定手段、MJ11-C90 総排出球確認手段

MJ11c-90 総排出確認数カウンタ、MJ10b 入球関連情報一時記憶手段

MJ10c 入球数カウンタ、MJ10c-A 第1主遊技始動口入球数カウンタ

MJ10c2-A 第1主遊技始動口確認カウンタ、MJ20 乱数取得判定実行手段

MJ21-A 第1主遊技乱数取得判定実行手段、MJ21-B 第2主遊技乱数取得判定実行手段

MJ21-H 補助遊技乱数取得判定実行手段、MJ30 保留制御手段

MJ31 保留消化制御手段、MJ31j 変動開始条件充足判定手段

MJ32 図柄保留手段、MJ32-A 第1主遊技図柄保留手段

MJ32b-A 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段、MJ32-B 第2主遊技図柄保留手段

MJ32b-B 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段、MJ32-H 補助遊技図柄保留手段

MJ32b-H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段、MN 遊技内容決定手段

MN10 当否抽選手段、MN11-A 第1主遊技当否抽選手段

MN11ta-A 第1主遊技用当否抽選テーブル、MN11-B 第2主遊技当否抽選手段

MN11ta-B 第2主遊技用当否抽選テーブル、MN11-H 補助遊技当否抽選手段

MN11ta-H 補助遊技用当否抽選テーブル、MN40 図柄内容決定手段

MN41-A 第1主遊技図柄決定手段、MN41ta-A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル

MN41-B 第2主遊技図柄決定手段、MN41ta-B 第2主遊技図柄決定用抽選

10

20

30

40

50

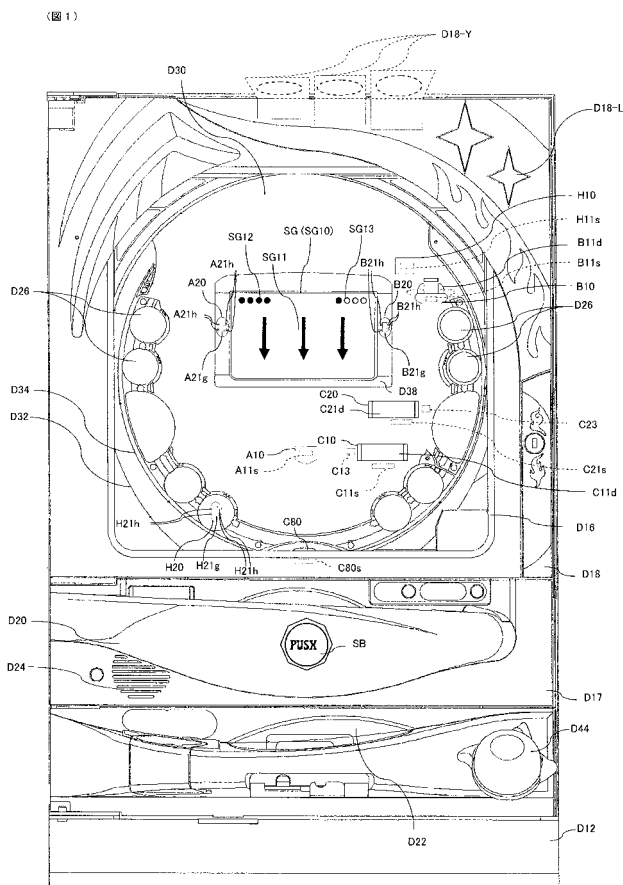
テーブル

MN 4 1 - H	補助遊技図柄決定手段、MN 4 1 t a - H	補助遊技図柄決定用抽選テーブル	
MN 5 0	変動態様決定手段、MN 5 1 - A	第 1 主遊技変動態様決定手段	
MN 5 1 t a - A	第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN 5 1 - B	第 2 主遊技変動態様決定手段	
MN 5 1 t a - B	第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN 5 1 - H	補助遊技変動態様決定手段	
MN 5 1 t a - H	補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、MP	遊技進行手段	
MP 1 0	表示制御手段、MP 1 1 - C	第 1・第 2 主遊技図柄制御手段	10
MP 1 1 t - C	第 1・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ、MP 1 1 - H	補助遊技図柄制御手段	
MP 1 1 t - H	補助遊技図柄変動管理用タイマ、MP 2 0 - B	第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段	
MP 2 1 - B	第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段、MP 2 2 t - B	第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ	
MP 2 2 t 2	第 2 主遊技始動口入球待機タイマ、MP 3 0	特別遊技制御手段	
MP 3 1	条件判定手段、MP 3 2	特別遊技内容決定手段	
MP 3 2 t a	特別遊技内容参照テーブル、MP 3 3	特別遊技実行手段	
MP 3 3 - C	第 1・第 2 大入賞口電動役物開閉制御手段、MP 3 3 c	入賞球カウンタ	20
MP 3 4	特別遊技時間管理手段、MP 3 4 t	特別遊技用タイマ	
MP 3 4 t 2	開放タイマ、MP 3 4 t 3	大入賞口入球待機タイマ	
MP 5 0	特定遊技制御手段、MP 5 1	確変終了条件判定手段	
MP 5 2	時短終了条件判定手段、MP 5 2 c	時短回数カウンタ	
MB	遊技状態一時記憶手段、MB 1 0 - C	第 1・第 2 主遊技状態一時記憶手段	
MB 1 1 b - C	第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段、MB 1 0 - H	補助遊技状態一時記憶手段	
MB 1 1 b - H	補助遊技図柄情報一時記憶手段、MB 2 0 b	特別遊技関連情報一時記憶手段	
MB 3 0 b	特定遊技関連情報一時記憶手段、ME	不正検知情報管理手段	30
ME b	不正関連情報一時記憶手段、MT	情報送信制御手段	
MT 1 0	コマンド送信用バッファ、MG	外部信号出力制御手段	
MH	賞球払出決定手段、MH s j	払出情報送受信手段	
MH s j b	払出コマンド一時記憶手段、MH c	賞球数カウンタ	
MH b	未払出賞球情報一時記憶手段		
A	第 1 主遊技周辺機器、A 1 0	第 1 主遊技始動口	
A 1 1 s	第 1 主遊技始動口入球検出装置、A 1 1 s 2	第 1 主遊技始動口確認センサ	
A 2 0	第 1 主遊技図柄表示装置、A 2 1 g	第 1 主遊技図柄表示部	
A 2 1 h	第 1 主遊技図柄保留表示部、B	第 2 主遊技周辺機器	
B 1 0	第 2 主遊技始動口、B 1 1 s	第 2 主遊技始動口入球検出装置	40
B 1 1 d	第 2 主遊技始動口電動役物、B 2 0	第 2 主遊技図柄表示装置	
B 2 1 g	第 2 主遊技図柄表示部、B 2 1 h	第 2 主遊技図柄保留表示部	
C	第 1・第 2 主遊技共用周辺機器、C 1 0	第 1 大入賞口	
C 1 1 s	第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d	第 1 大入賞口電動役物	
C 2 0	第 2 大入賞口、C 2 1 s	第 2 大入賞口入賞検出装置	
C 2 1 d	第 2 大入賞口電動役物、C 8 0	アウト口	
C 8 0 s	アウト口入球検出装置、C 9 0 s	総排出確認センサ	
H	補助遊技周辺機器、H 1 0	補助遊技始動口	
H 1 1 s	補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0	補助遊技図柄表示装置	
H 2 1 g	補助遊技図柄表示部、H 2 1 h	補助遊技図柄保留表示部	50

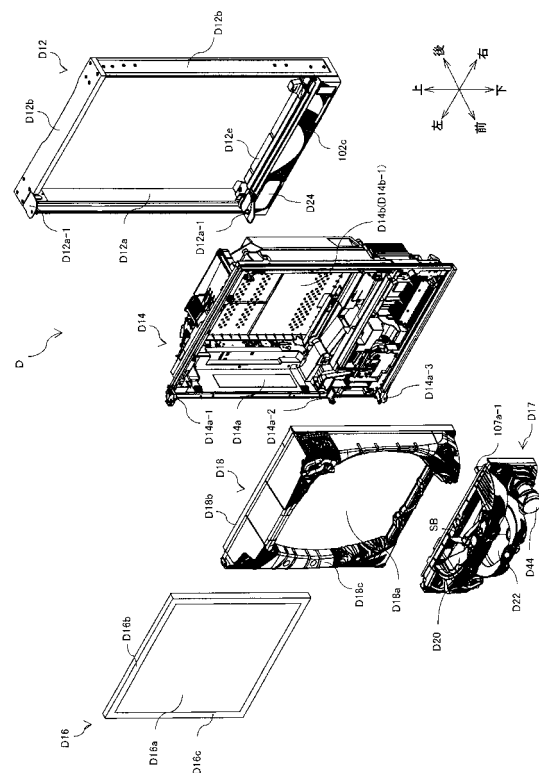
S 副制御基板、S M 演出表示制御手段（サブメイン制御基板）
 S M 1 0 表示情報受信手段、S M 1 1 b メイン側情報一時記憶手段
 S M 2 0 演出表示制御手段、S M 2 1 装飾図柄表示制御手段
 S M 2 1 n 装図表示内容決定手段、S M 2 1 t a 装図変動内容決定用抽選テーブル
 S M 2 1 b 装図関連情報一時記憶手段、S M 2 1 t 装図変動時間管理タイマ
 S M 2 2 装図保留情報表示制御手段、S M 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段
 S M 2 3 背景演出表示制御手段、S M 2 3 n 背景演出表示内容決定手段
 S M 2 3 b 背景演出関連情報一時記憶手段、S M 2 4 予告演出表示制御手段
 S M 2 4 n 予告演出表示内容決定手段、S M 2 4 b 予告演出関連情報一時記憶手段
 S M 2 5 リーチ演出表示制御手段、S M 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段
 S M 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段、S M 3 0 エラー報知制御手段
 S M 3 1 エラー発生判定手段、S M 4 0 情報送受信制御手段
 S S 演出表示手段（サブサブ制御部）、S S 1 0 副情報送受信制御手段
 S S 2 0 画像表示制御手段、S S 2 1 b 画像表示関連情報一時記憶手段
 S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域
 S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第 1 保留表示部
 S G 1 3 第 2 保留表示部
 K H 賞球払出制御基板
 K E 賞球払出装置

10

【図 1】

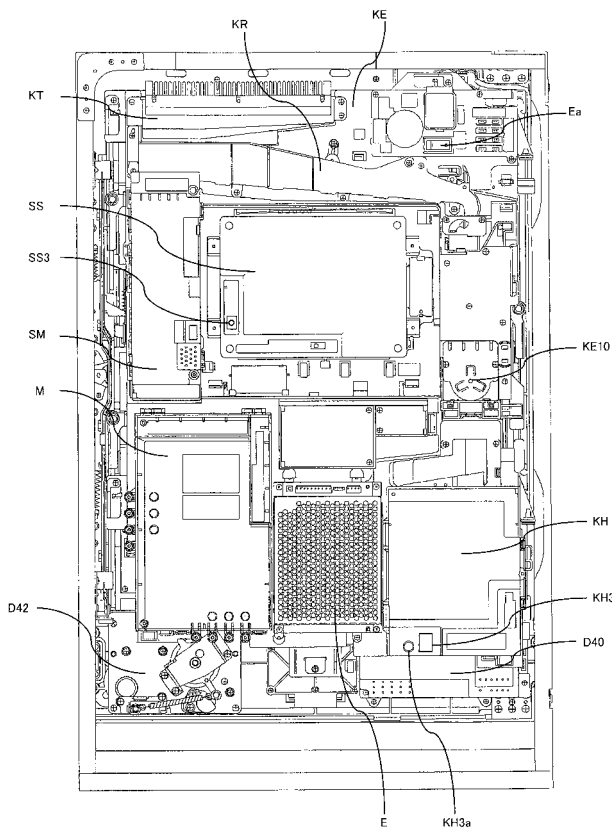


【図 2】



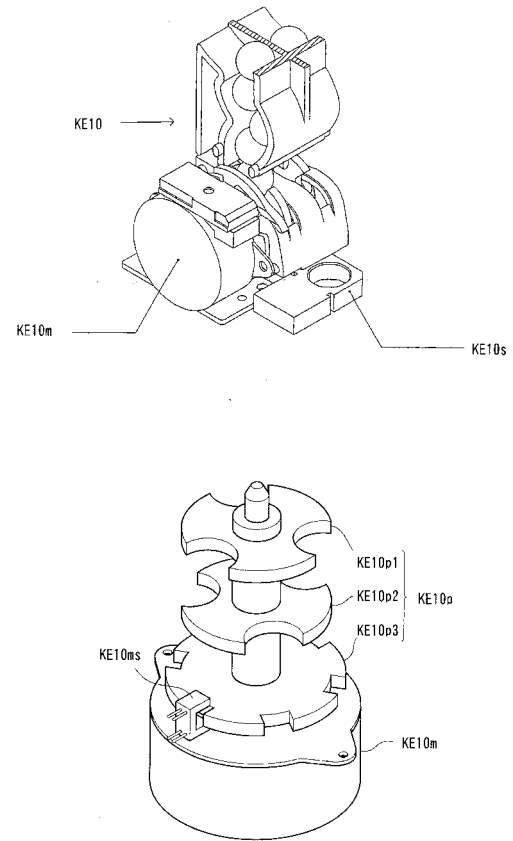
【図 3】

(図 3)



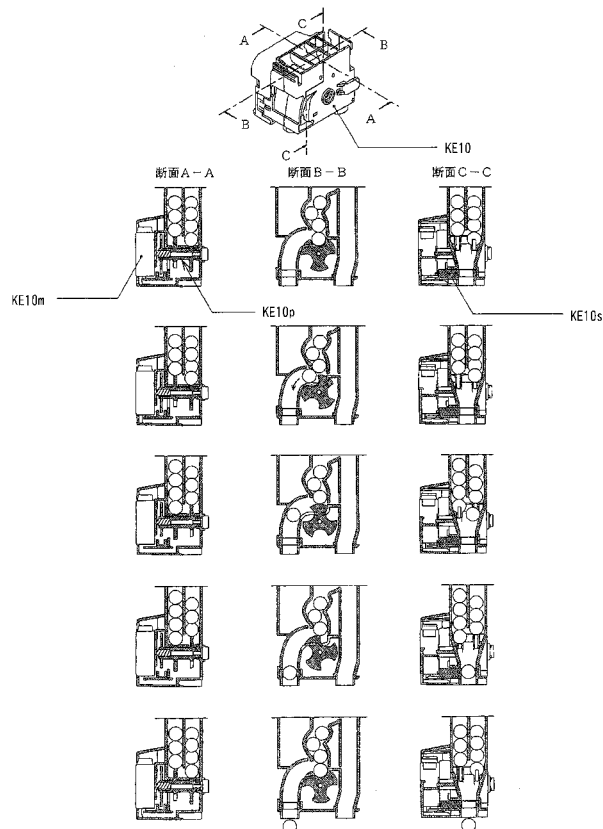
【図 4】

(図 4)

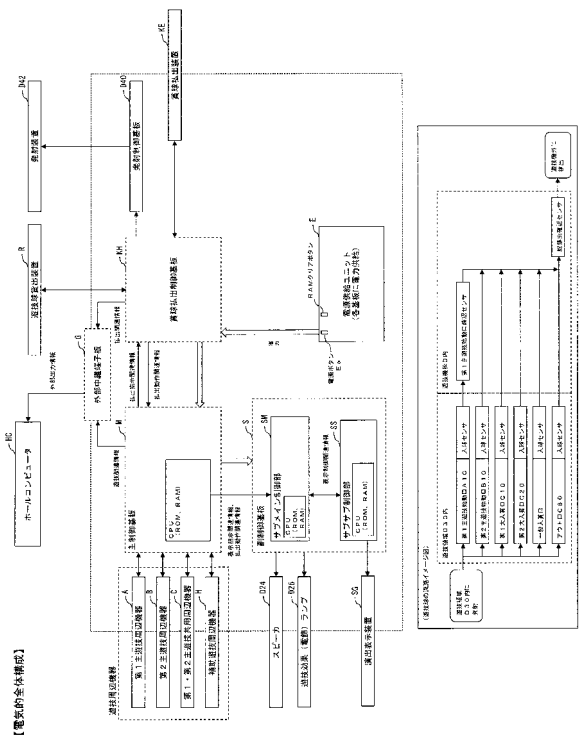


【図 5】

(図 5)



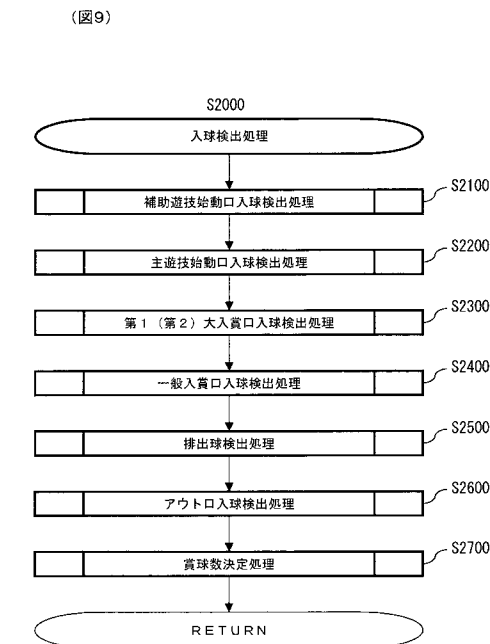
【図 6】



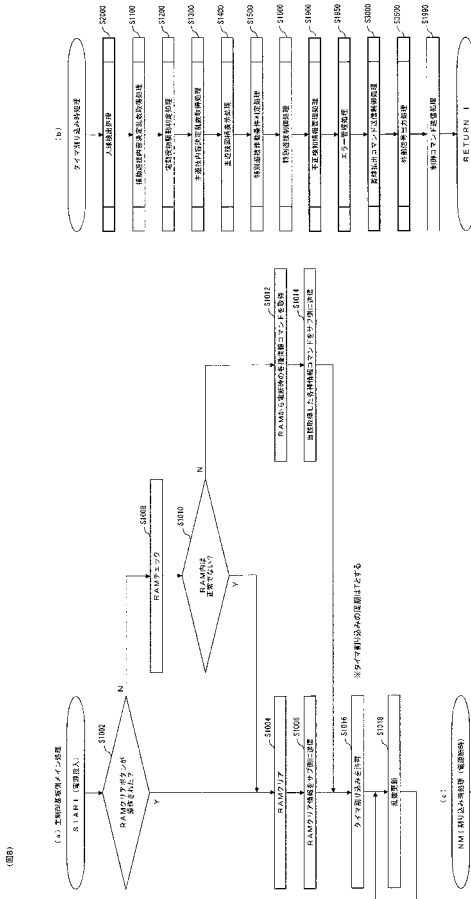
【図 7】



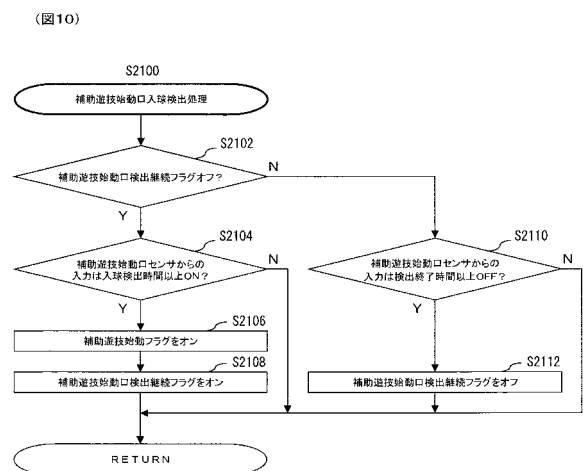
【図 9】



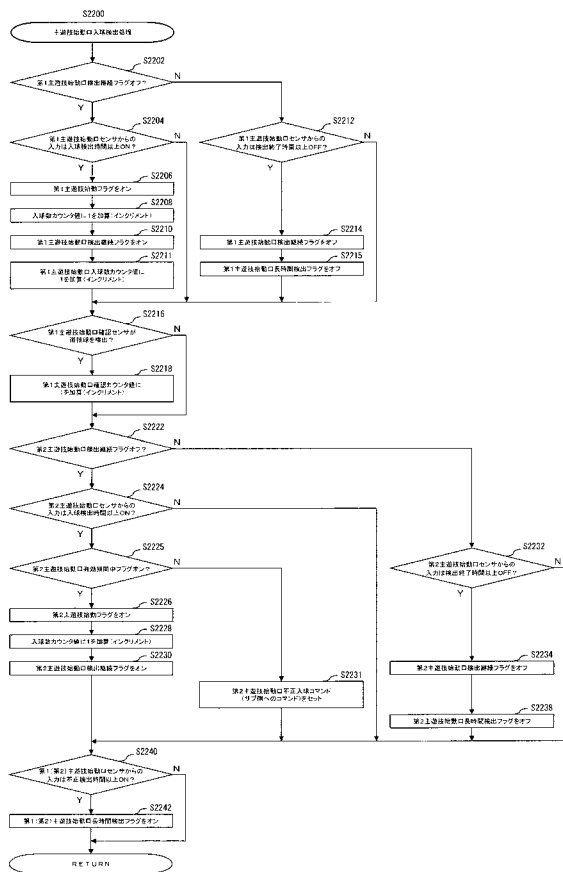
【図 8】



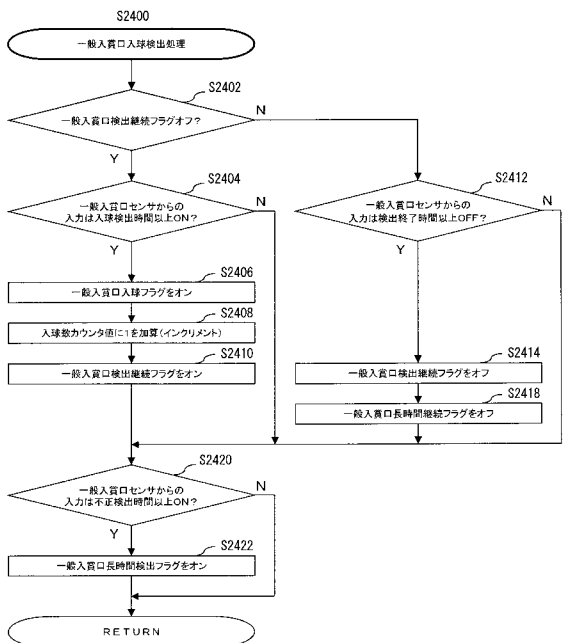
【図 10】



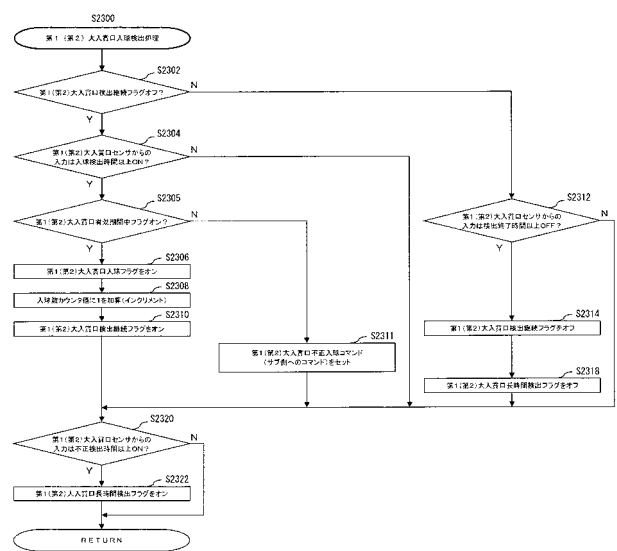
(5011)



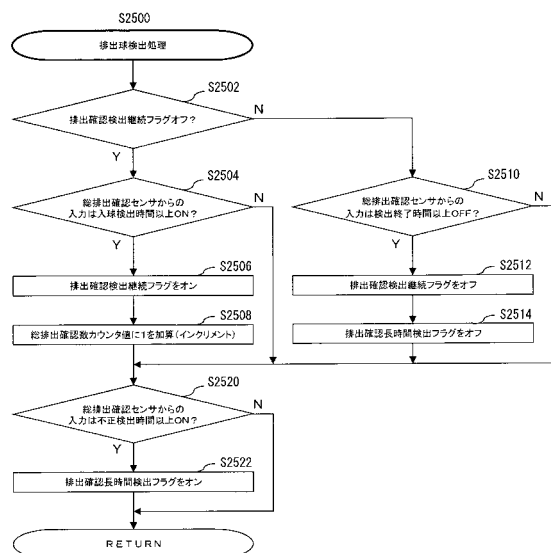
(圖13)



(圖 12)

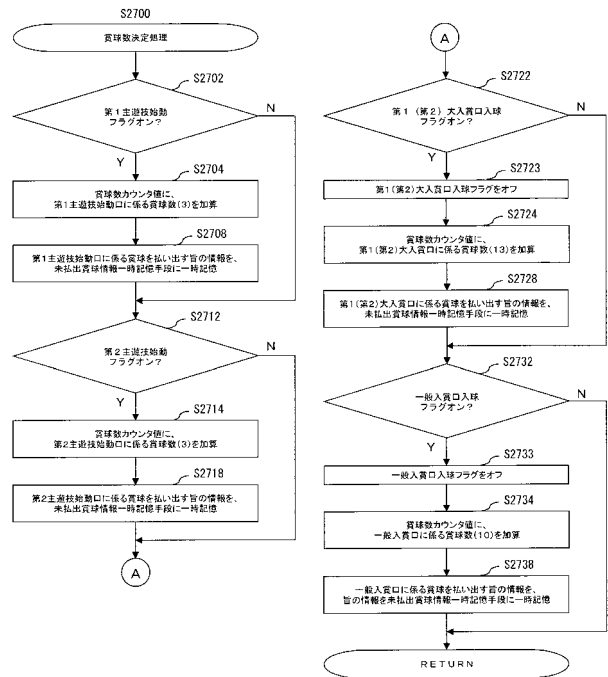


(圖 14)



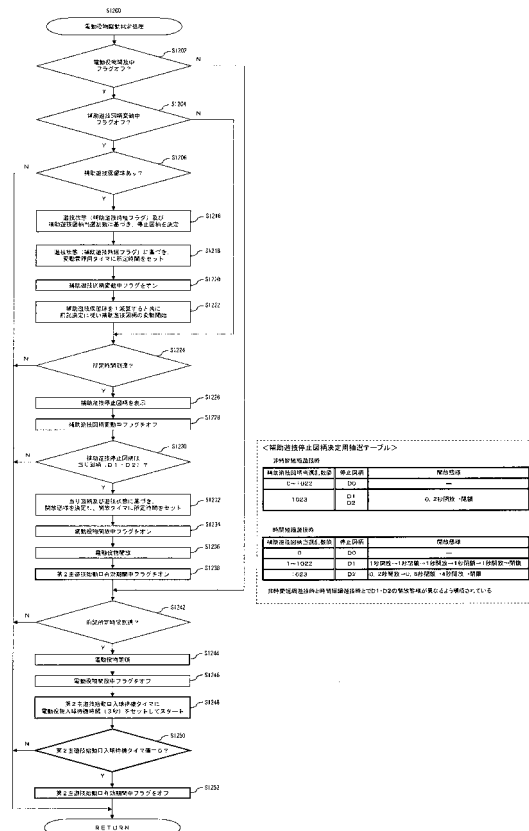
【図 16】

(図16)



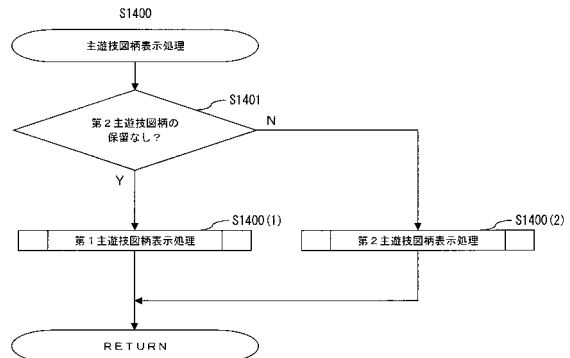
【 図 1 8 】

(E18)



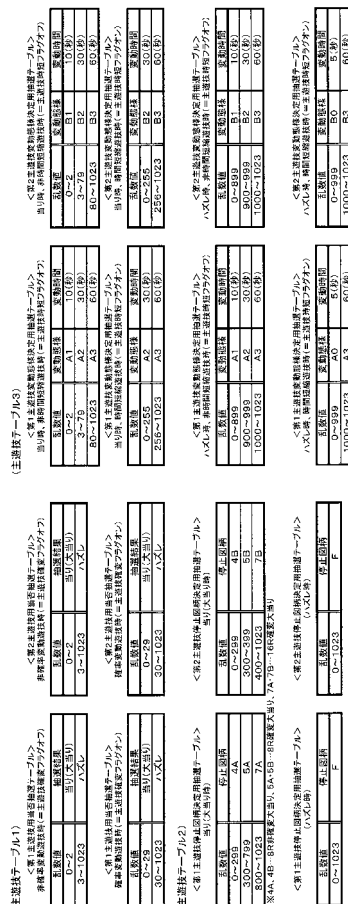
【 図 2 0 】

(圖20)



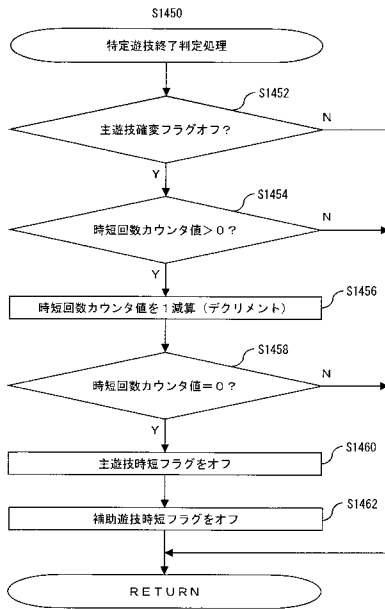
【図 2 2】

(圖22)



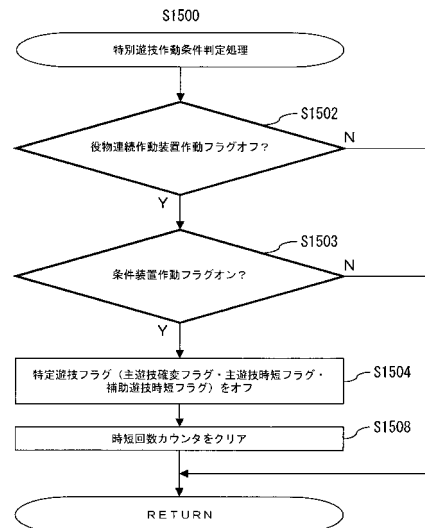
【図 23】

(図23)



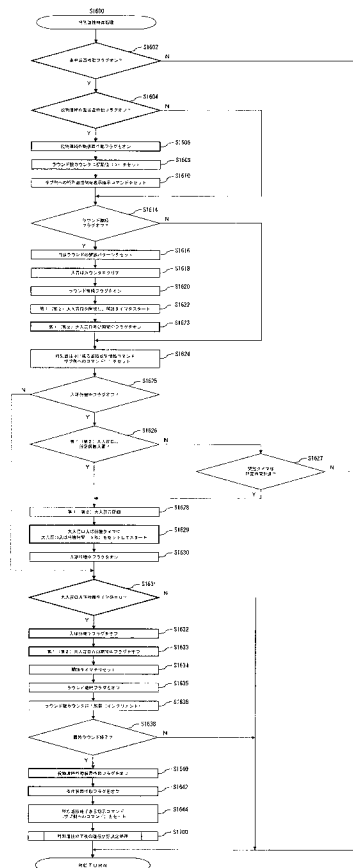
【図 24】

(図24)



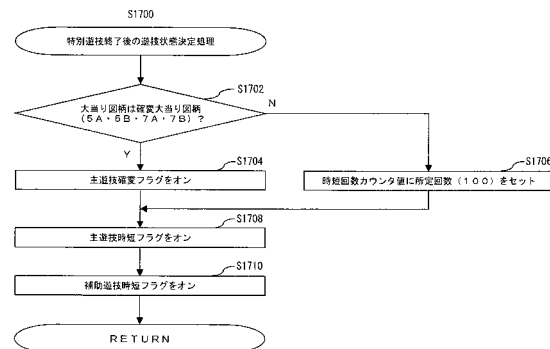
【図 25】

(図25)



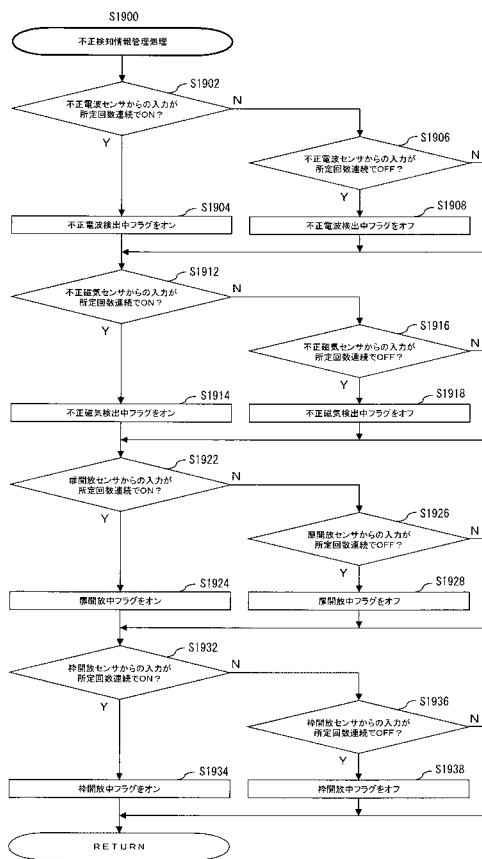
【図 26】

(図26)



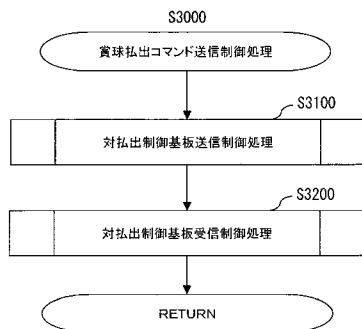
【図 27】

(図27)



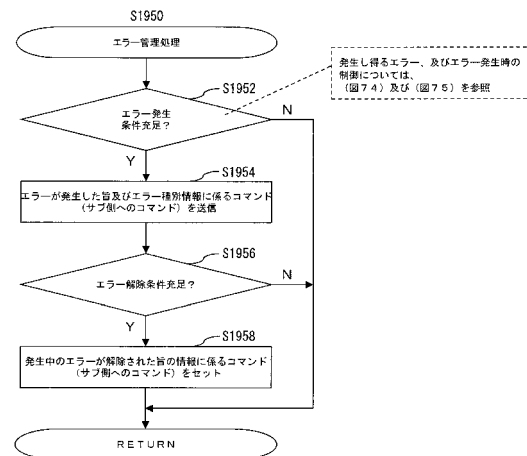
【図 29】

(図29)



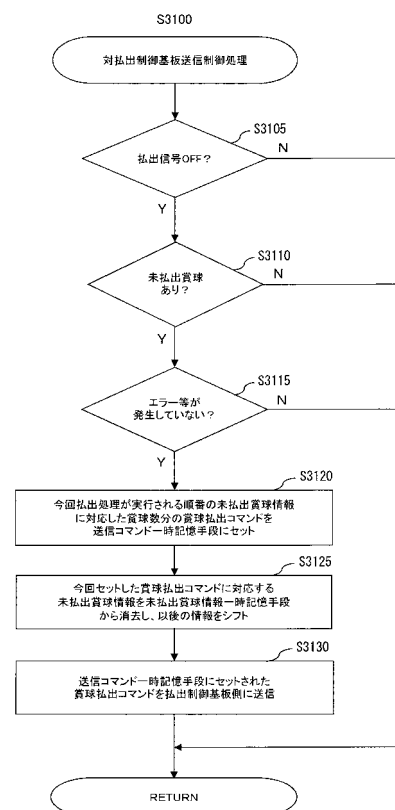
【図 28】

(図28)



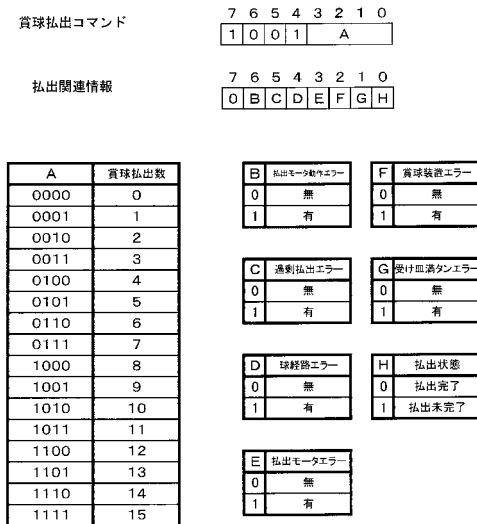
【図 30】

(図30)



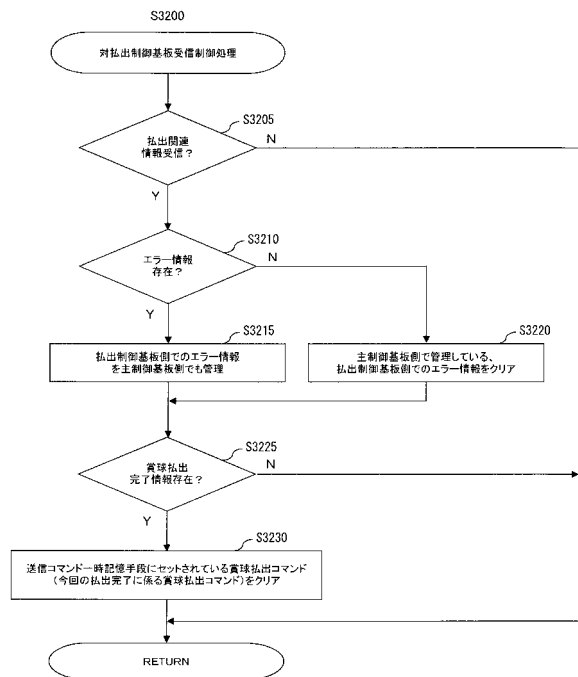
【図 3 1】

(図31)



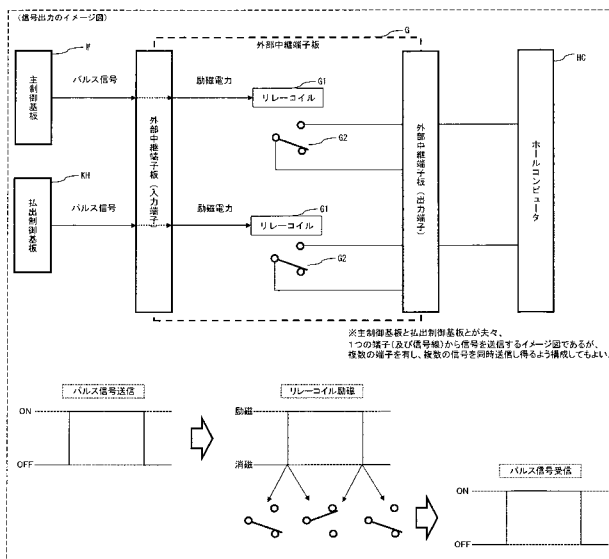
【図 3 2】

(圖32)



【図 3 3】

(圖33)

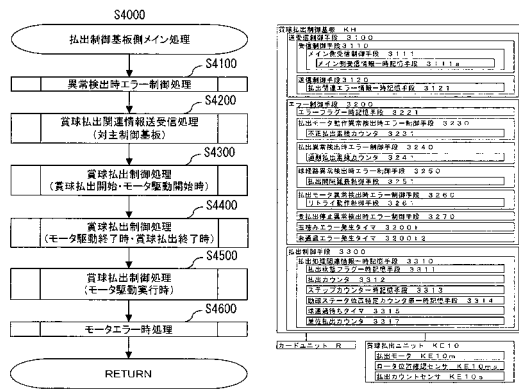


【図 3 4】

[illegible]

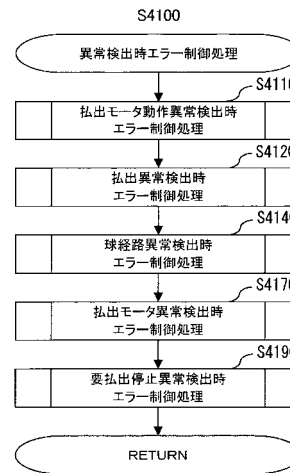
【図 35】

(図35)



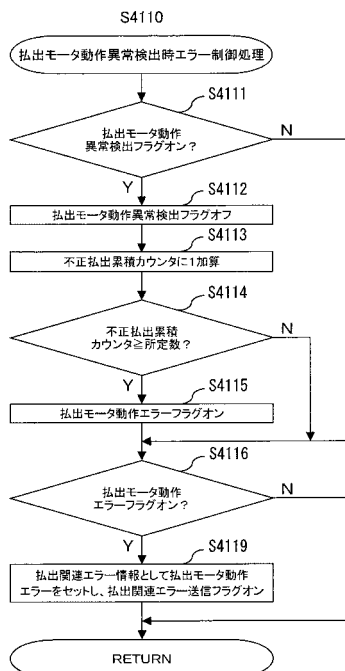
【図 36】

(図36)



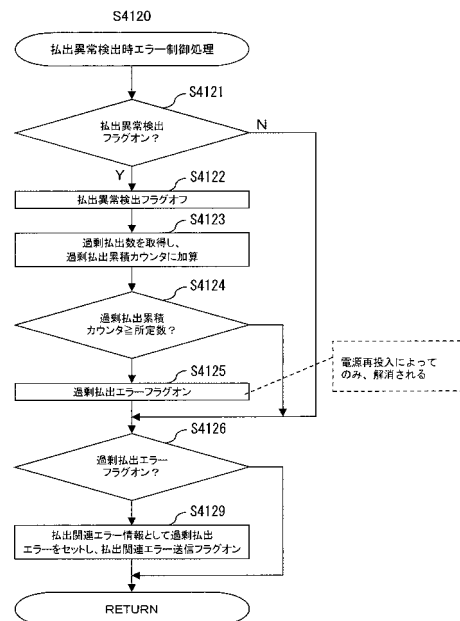
【図 37】

(図37)

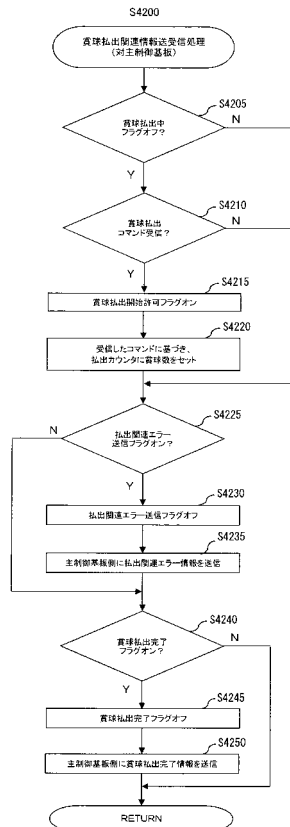


【図 38】

(図38)

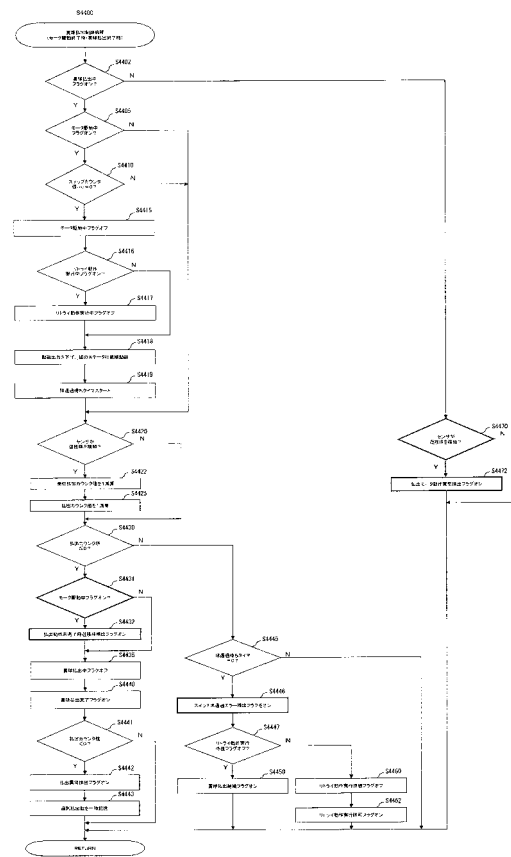


(圖39)



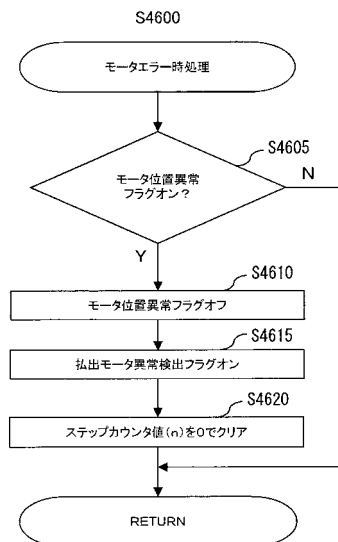
【図 4 4】

[REDACTED]



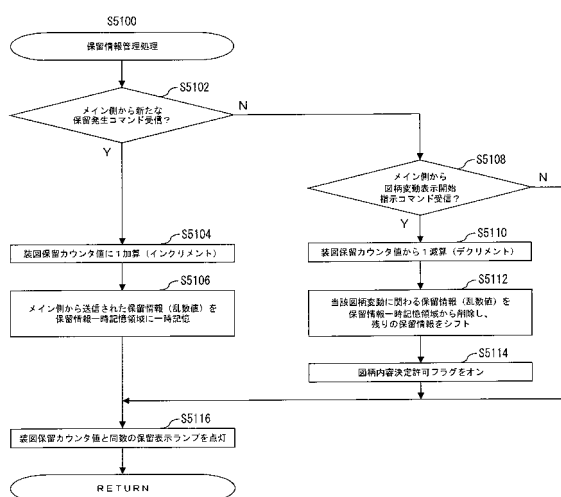
【図 4 6】

(圖46)



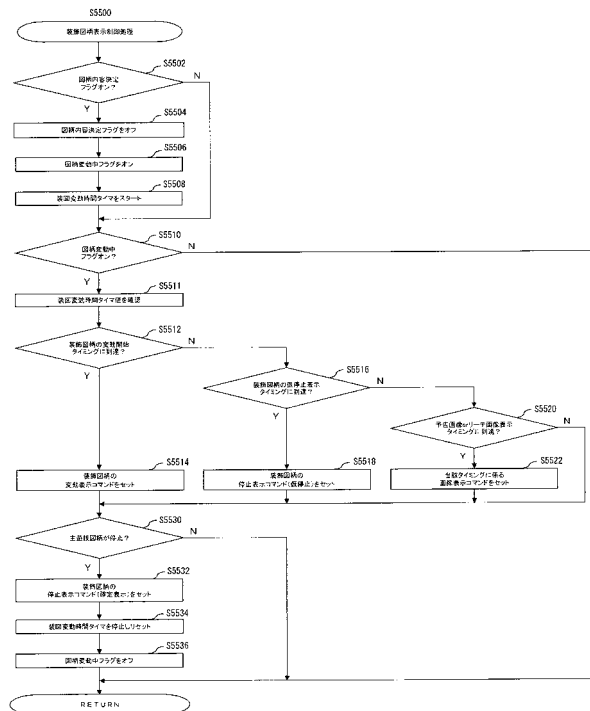
【图 48】

(圖48)



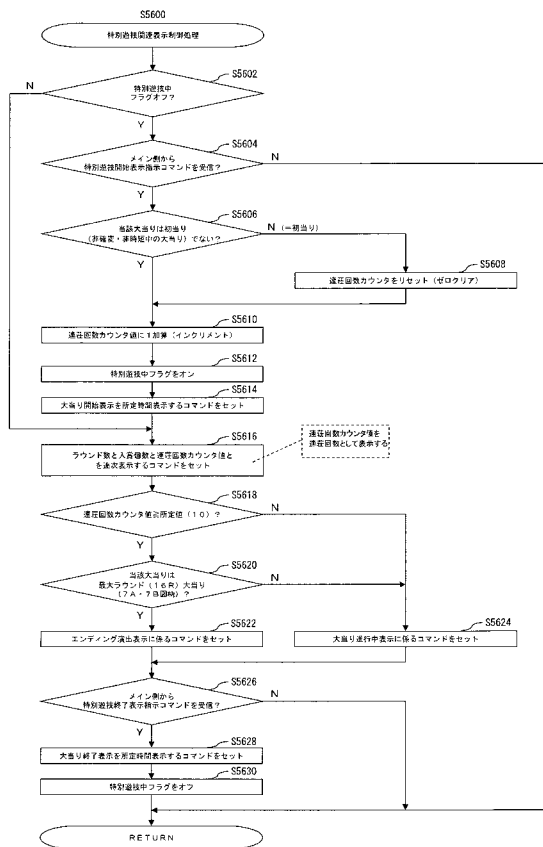
【図 50】

(圖50)



【図 5 1】

(圖51)



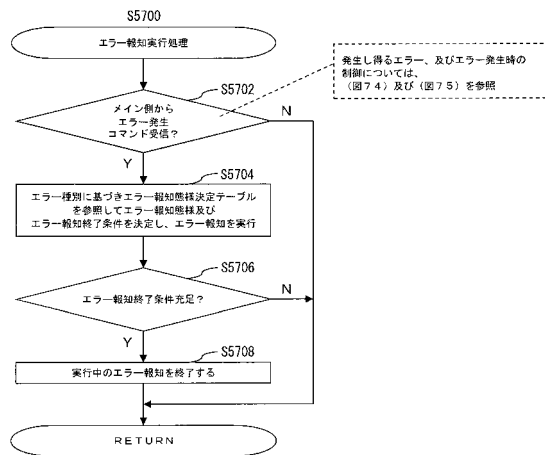
【図 5 3】

[illegible]

〔圖53〕(第2)

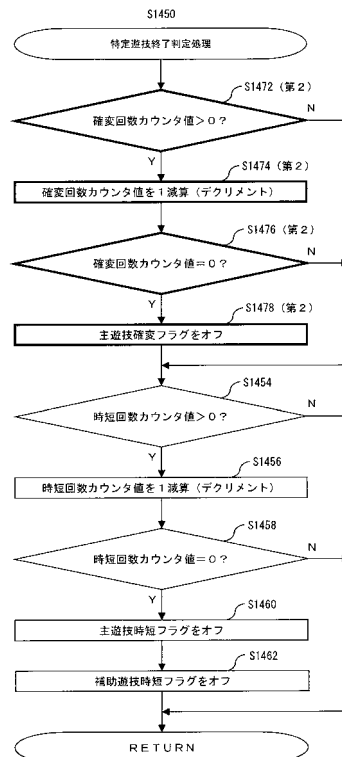
【図 5 2】

(圖52)

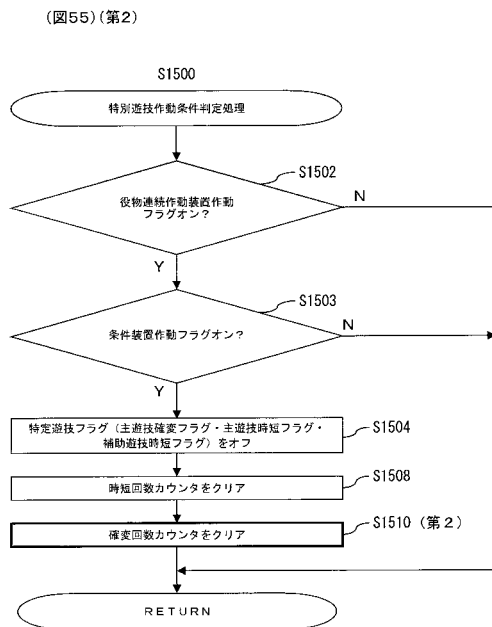


【図 5 4】

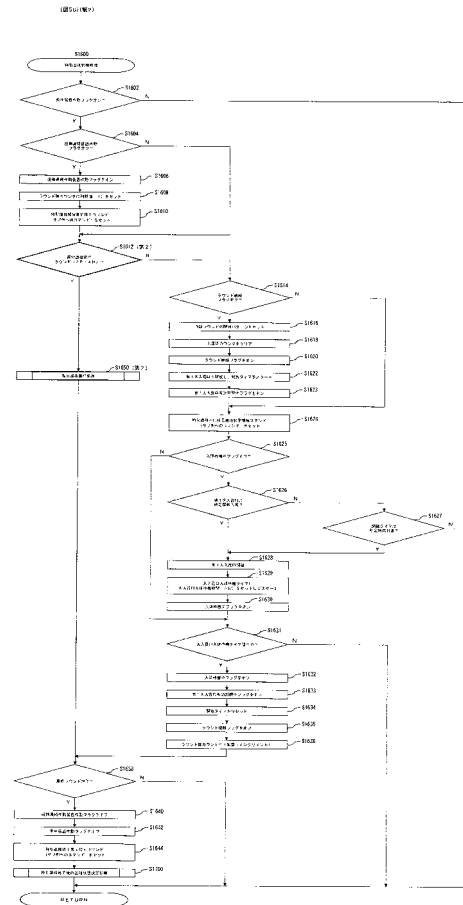
(図54)(第2)



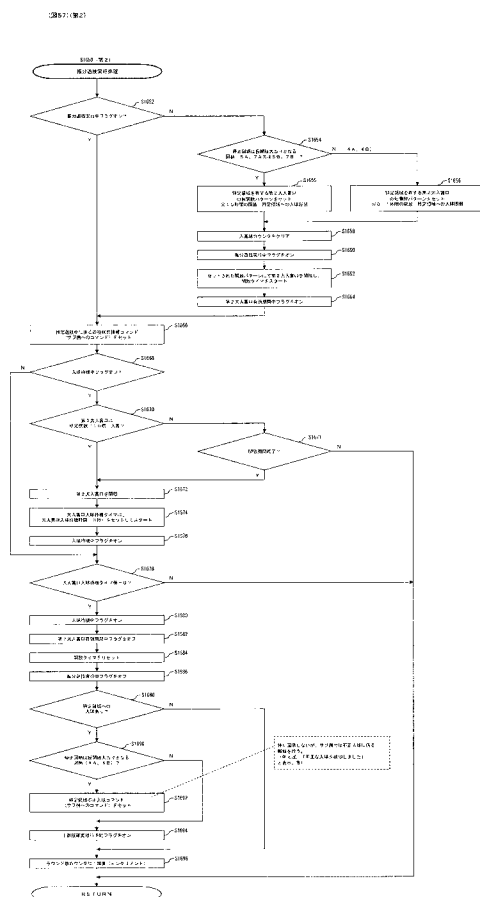
【图 5 5】



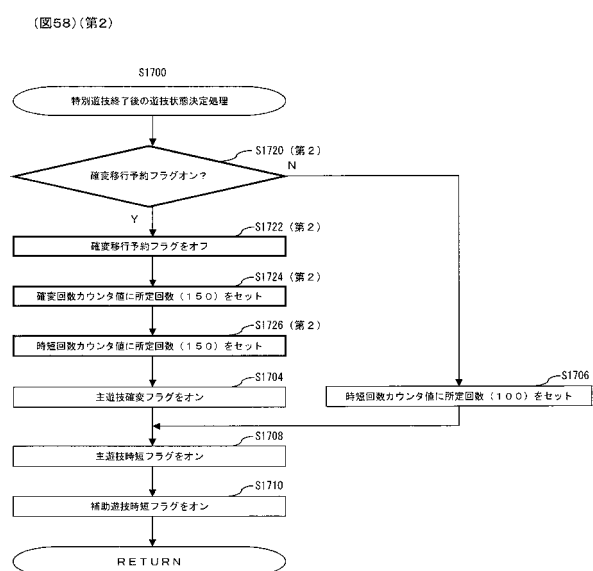
【図 5 6】



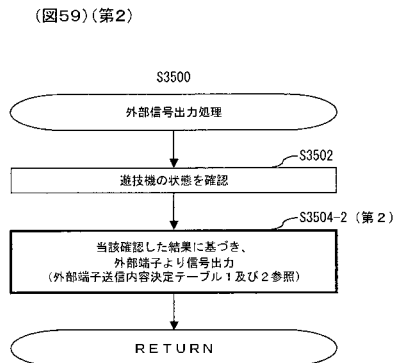
【図 5 7】



【図 5 8】



【図 59】



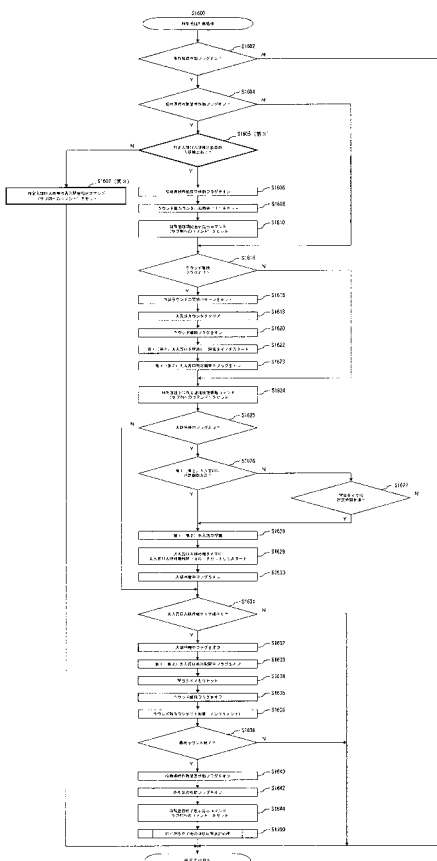
【図 60】

(図60) (第2)

項目	項目名	項目内容	項目単位	項目説明	項目備考
1	外部端子送信内容決定テーブル1	外部端子送信内容決定テーブル1	1行	外部端子送信内容決定テーブル1	外部端子送信内容決定テーブル1
2	外部端子送信内容決定テーブル2	外部端子送信内容決定テーブル2	1行	外部端子送信内容決定テーブル2	外部端子送信内容決定テーブル2
3	外部端子送信内容決定テーブル3	外部端子送信内容決定テーブル3	1行	外部端子送信内容決定テーブル3	外部端子送信内容決定テーブル3
4	外部端子送信内容決定テーブル4	外部端子送信内容決定テーブル4	1行	外部端子送信内容決定テーブル4	外部端子送信内容決定テーブル4
5	外部端子送信内容決定テーブル5	外部端子送信内容決定テーブル5	1行	外部端子送信内容決定テーブル5	外部端子送信内容決定テーブル5
6	外部端子送信内容決定テーブル6	外部端子送信内容決定テーブル6	1行	外部端子送信内容決定テーブル6	外部端子送信内容決定テーブル6
7	外部端子送信内容決定テーブル7	外部端子送信内容決定テーブル7	1行	外部端子送信内容決定テーブル7	外部端子送信内容決定テーブル7
8	外部端子送信内容決定テーブル8	外部端子送信内容決定テーブル8	1行	外部端子送信内容決定テーブル8	外部端子送信内容決定テーブル8
9	外部端子送信内容決定テーブル9	外部端子送信内容決定テーブル9	1行	外部端子送信内容決定テーブル9	外部端子送信内容決定テーブル9
10	外部端子送信内容決定テーブル10	外部端子送信内容決定テーブル10	1行	外部端子送信内容決定テーブル10	外部端子送信内容決定テーブル10
11	外部端子送信内容決定テーブル11	外部端子送信内容決定テーブル11	1行	外部端子送信内容決定テーブル11	外部端子送信内容決定テーブル11
12	外部端子送信内容決定テーブル12	外部端子送信内容決定テーブル12	1行	外部端子送信内容決定テーブル12	外部端子送信内容決定テーブル12
13	外部端子送信内容決定テーブル13	外部端子送信内容決定テーブル13	1行	外部端子送信内容決定テーブル13	外部端子送信内容決定テーブル13
14	外部端子送信内容決定テーブル14	外部端子送信内容決定テーブル14	1行	外部端子送信内容決定テーブル14	外部端子送信内容決定テーブル14
15	外部端子送信内容決定テーブル15	外部端子送信内容決定テーブル15	1行	外部端子送信内容決定テーブル15	外部端子送信内容決定テーブル15
16	外部端子送信内容決定テーブル16	外部端子送信内容決定テーブル16	1行	外部端子送信内容決定テーブル16	外部端子送信内容決定テーブル16
17	外部端子送信内容決定テーブル17	外部端子送信内容決定テーブル17	1行	外部端子送信内容決定テーブル17	外部端子送信内容決定テーブル17
18	外部端子送信内容決定テーブル18	外部端子送信内容決定テーブル18	1行	外部端子送信内容決定テーブル18	外部端子送信内容決定テーブル18
19	外部端子送信内容決定テーブル19	外部端子送信内容決定テーブル19	1行	外部端子送信内容決定テーブル19	外部端子送信内容決定テーブル19
20	外部端子送信内容決定テーブル20	外部端子送信内容決定テーブル20	1行	外部端子送信内容決定テーブル20	外部端子送信内容決定テーブル20

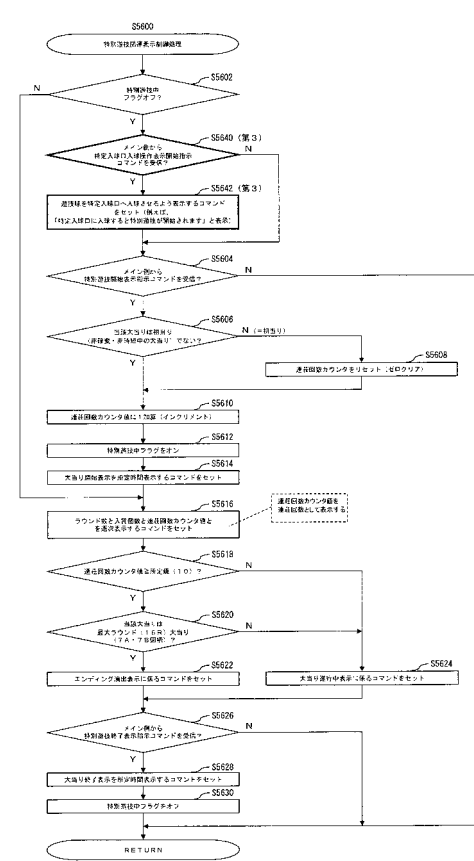
【図 61】

(図61) (第2)

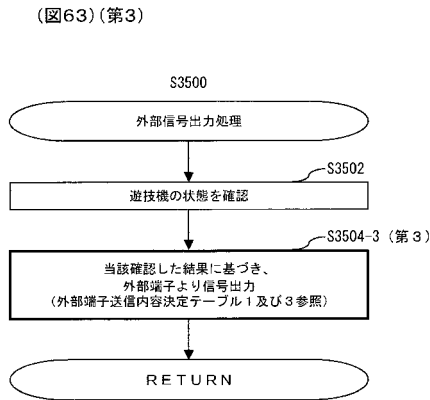


【図 62】

(図62) (第3)



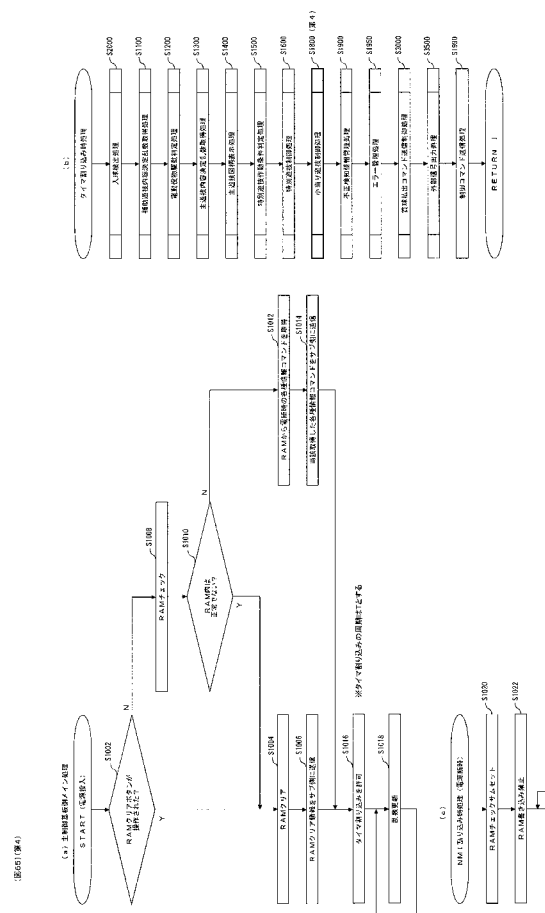
【图 6 3】



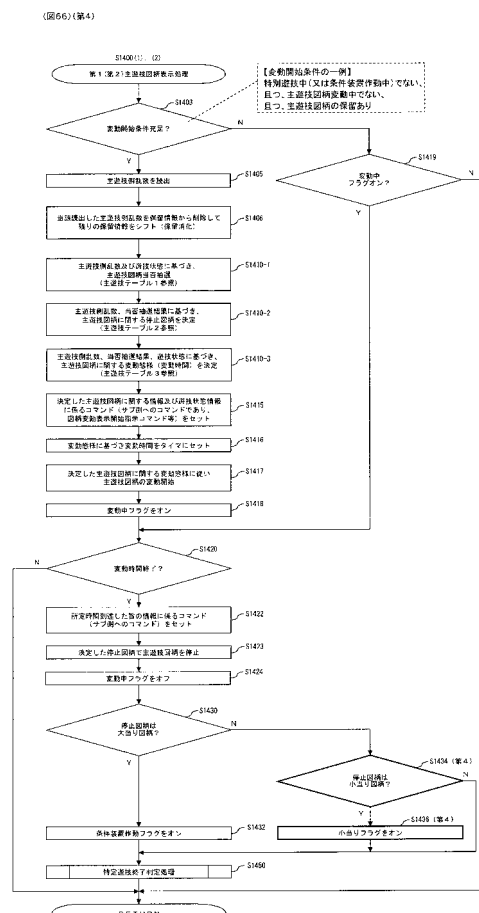
【 図 6 4 】

[illegible]

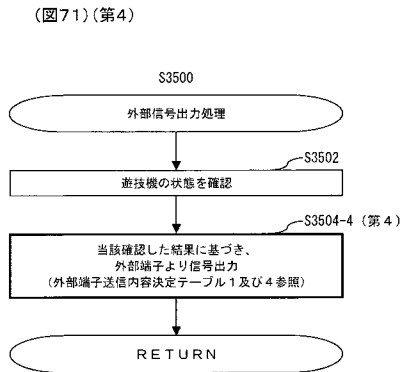
【図 6 5】



【 図 6 6 】



【图 7 1】



【図 7 2】

[illegible]

【図 7 3】

[illegible]

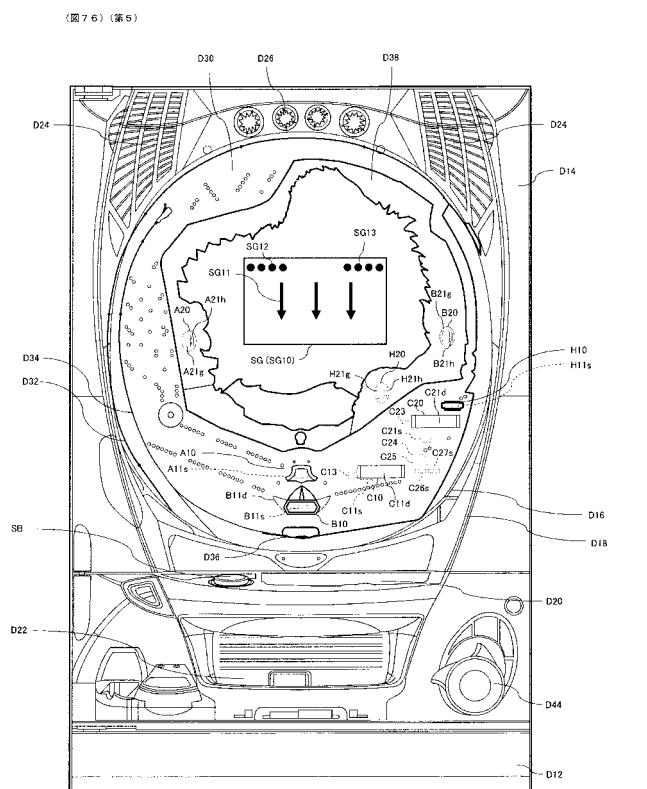
【图 7 4】

[illegible]

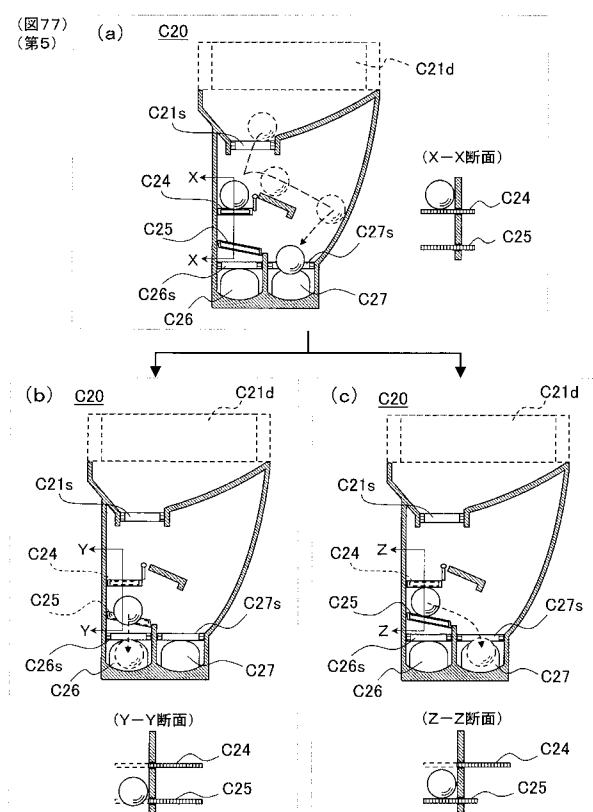
【图 7 5】

[illegible]

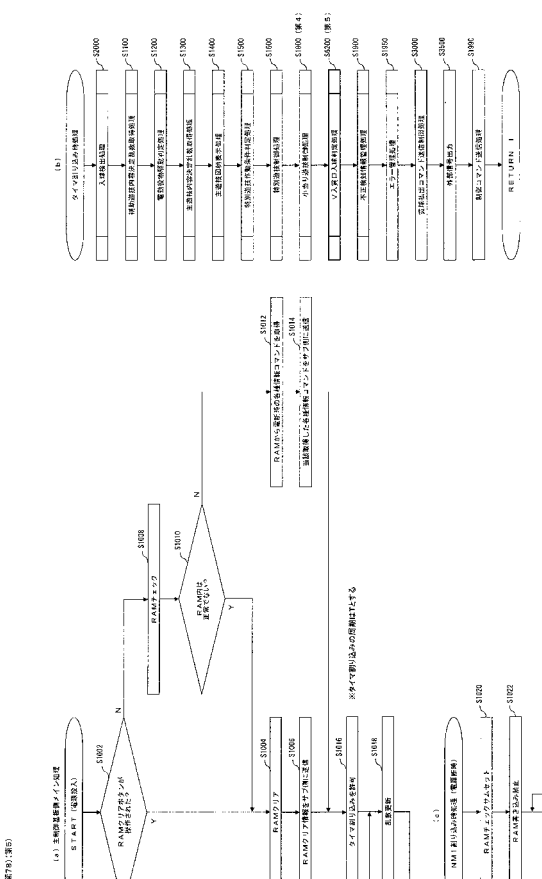
【图 7 6】



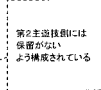
【图 7-7】



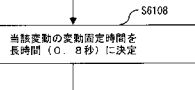
【图 7 8】



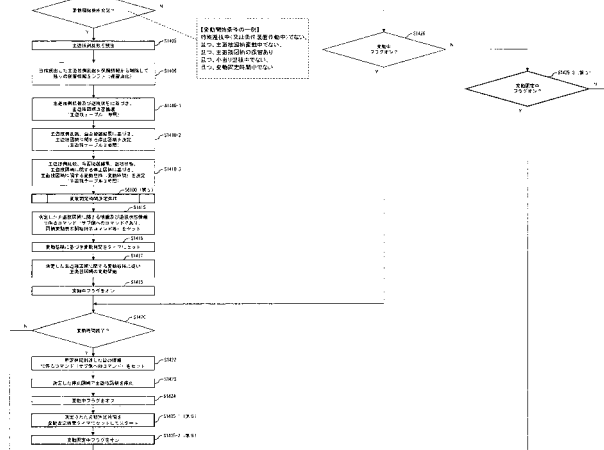
(圖79)(第5)



(圖81)(第5)



(資料) (番号) 5000.01 ②

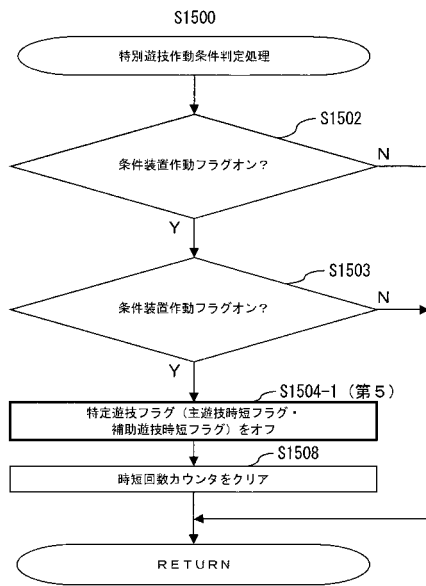


--	--	--	--

(圖82)(第5)

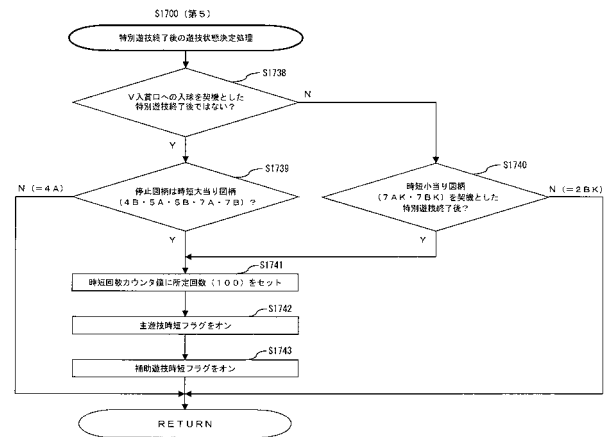
【図 8 3】

(図83)(第5)



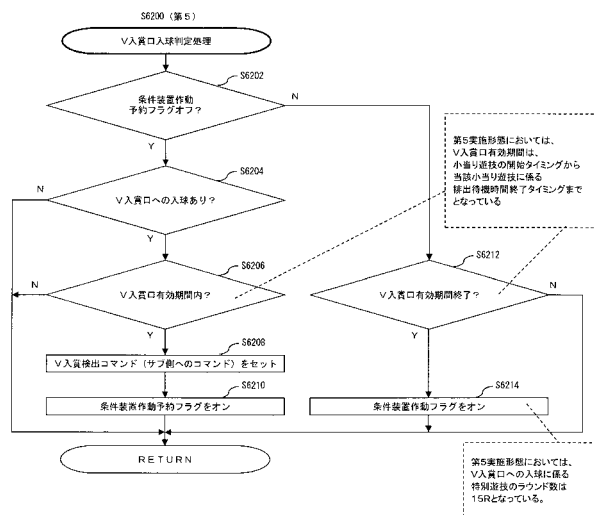
【図 8 4】

(図84)(第5)



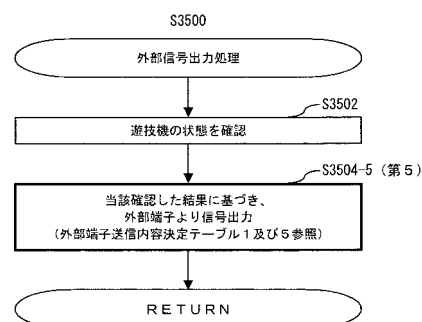
【図 8 5】

(図85)(第5)



【図 8 6】

(図86)(第5)

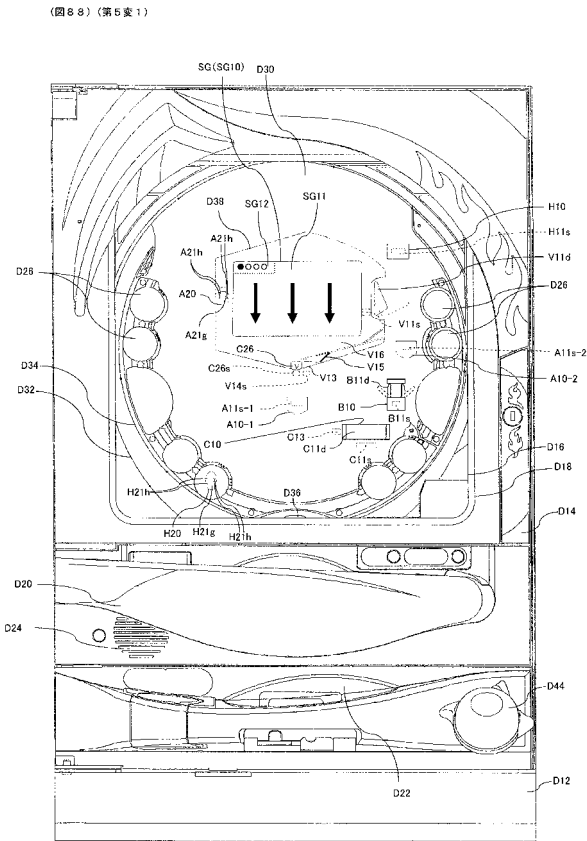


【図 8 7】

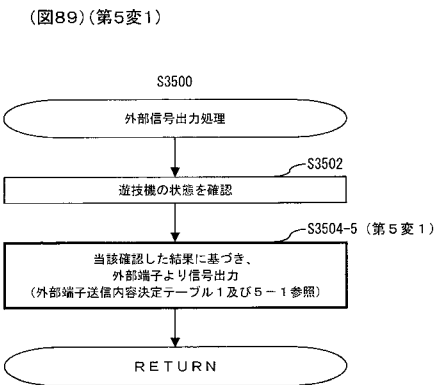
図87(表)

図87(表)		図87(表)		図87(表)		図87(表)		図87(表)	
項目	内容	項目	内容	項目	内容	項目	内容	項目	内容
1	図87(表)	2	図87(表)	3	図87(表)	4	図87(表)	5	図87(表)
6	図87(表)	7	図87(表)	8	図87(表)	9	図87(表)	10	図87(表)
11	図87(表)	12	図87(表)	13	図87(表)	14	図87(表)	15	図87(表)
16	図87(表)	17	図87(表)	18	図87(表)	19	図87(表)	20	図87(表)
21	図87(表)	22	図87(表)	23	図87(表)	24	図87(表)	25	図87(表)
26	図87(表)	27	図87(表)	28	図87(表)	29	図87(表)	30	図87(表)
31	図87(表)	32	図87(表)	33	図87(表)	34	図87(表)	35	図87(表)
36	図87(表)	37	図87(表)	38	図87(表)	39	図87(表)	40	図87(表)
41	図87(表)	42	図87(表)	43	図87(表)	44	図87(表)	45	図87(表)
46	図87(表)	47	図87(表)	48	図87(表)	49	図87(表)	50	図87(表)
51	図87(表)	52	図87(表)	53	図87(表)	54	図87(表)	55	図87(表)
56	図87(表)	57	図87(表)	58	図87(表)	59	図87(表)	60	図87(表)
61	図87(表)	62	図87(表)	63	図87(表)	64	図87(表)	65	図87(表)
66	図87(表)	67	図87(表)	68	図87(表)	69	図87(表)	70	図87(表)
71	図87(表)	72	図87(表)	73	図87(表)	74	図87(表)	75	図87(表)
76	図87(表)	77	図87(表)	78	図87(表)	79	図87(表)	80	図87(表)
81	図87(表)	82	図87(表)	83	図87(表)	84	図87(表)	85	図87(表)
86	図87(表)	87	図87(表)	88	図87(表)	89	図87(表)	90	図87(表)
91	図87(表)	92	図87(表)	93	図87(表)	94	図87(表)	95	図87(表)
96	図87(表)	97	図87(表)	98	図87(表)	99	図87(表)	100	図87(表)

【図 8 8】



【図 8 9】



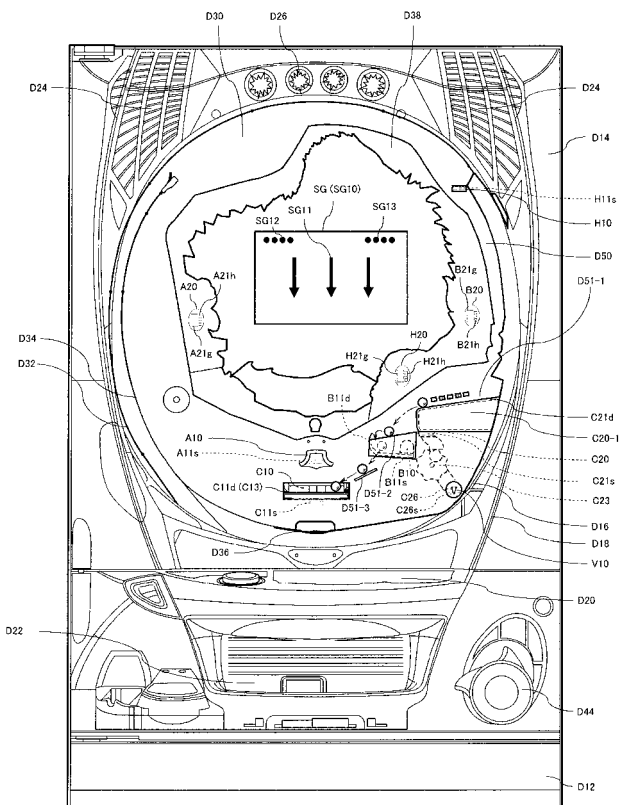
【図 9 0】

図90(表)

図90(表)		図90(表)		図90(表)		図90(表)		図90(表)	
項目	内容	項目	内容	項目	内容	項目	内容	項目	内容
1	図90(表)	2	図90(表)	3	図90(表)	4	図90(表)	5	図90(表)
6	図90(表)	7	図90(表)	8	図90(表)	9	図90(表)	10	図90(表)
11	図90(表)	12	図90(表)	13	図90(表)	14	図90(表)	15	図90(表)
16	図90(表)	17	図90(表)	18	図90(表)	19	図90(表)	20	図90(表)
21	図90(表)	22	図90(表)	23	図90(表)	24	図90(表)	25	図90(表)
26	図90(表)	27	図90(表)	28	図90(表)	29	図90(表)	30	図90(表)
31	図90(表)	32	図90(表)	33	図90(表)	34	図90(表)	35	図90(表)
36	図90(表)	37	図90(表)	38	図90(表)	39	図90(表)	40	図90(表)
41	図90(表)	42	図90(表)	43	図90(表)	44	図90(表)	45	図90(表)
46	図90(表)	47	図90(表)	48	図90(表)	49	図90(表)	50	図90(表)
51	図90(表)	52	図90(表)	53	図90(表)	54	図90(表)	55	図90(表)
56	図90(表)	57	図90(表)	58	図90(表)	59	図90(表)	60	図90(表)
61	図90(表)	62	図90(表)	63	図90(表)	64	図90(表)	65	図90(表)
66	図90(表)	67	図90(表)	68	図90(表)	69	図90(表)	70	図90(表)
71	図90(表)	72	図90(表)	73	図90(表)	74	図90(表)	75	図90(表)
76	図90(表)	77	図90(表)	78	図90(表)	79	図90(表)	80	図90(表)
81	図90(表)	82	図90(表)	83	図90(表)	84	図90(表)	85	図90(表)
86	図90(表)	87	図90(表)	88	図90(表)	89	図90(表)	90	図90(表)
91	図90(表)	92	図90(表)	93	図90(表)	94	図90(表)	95	図90(表)
96	図90(表)	97	図90(表)	98	図90(表)	99	図90(表)	100	図90(表)

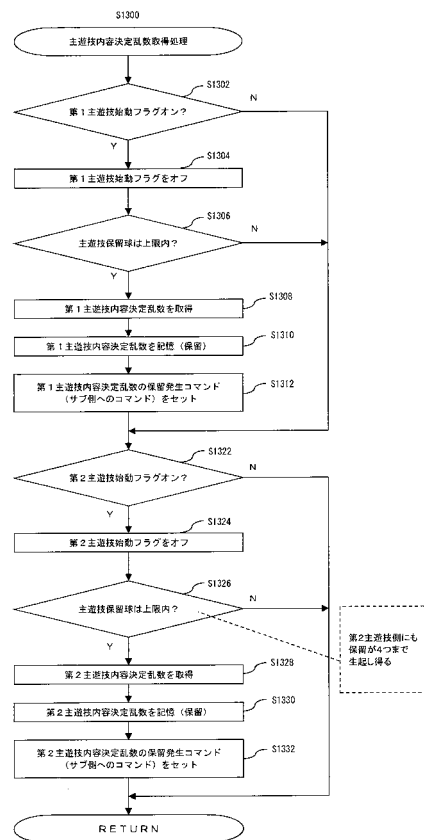
【图 9-1】

〈図9 1〉(第5変2)



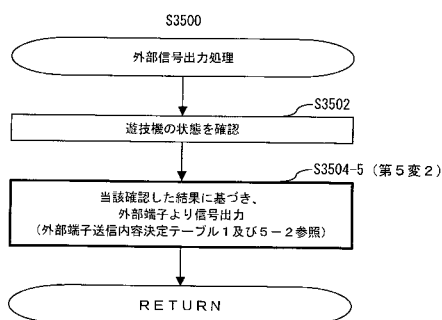
【図 9 2】

(図92)(第5変2)



【図 9 3】

(図93)(第5変2)



【 図 9 4 】

[illegible]

【手続補正書】

【提出日】平成27年10月20日(2015.10.20)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、又は、識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される割合よりも、識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示される割合の方が低くなるよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第一の期間が経過したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第二の期間が経過したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

前記第一の期間よりも前記第二の期間の方が長くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、又は、識別情報

が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段とを備え、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される割合よりも、識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示される割合の方が低くなるよう構成されており、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第一の期間が経過したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第二の期間が経過したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

前記第一の期間よりも前記第二の期間の方が長くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、又は、識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）とを備え、

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、特別遊技の実行を契機として出力される情報であり、当該特別遊技が終了するまで出力される情報となるよう構成されており、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第一のタイミングに到達したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことに起因する特別

遊技の実行時においては、識別情報が停止表示された後から第二のタイミングに到達したことを契機として前記第一情報の出力が開始されるよう構成されており、

前記第一のタイミングと前記第二のタイミングとが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。