(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5959080号
(P5959080)
(45)発行日　平成28年8月2日(2016.8.2)　(24)登録日　平成28年7月1日(2016.7.1)

(51)Int.Cl.　　　　　　　　F I
A63F　7/02　(2006.01)　　Ａ６３Ｆ　7/02　３１２Ｚ

請求項の数１　(全 55 頁)

(21)出願番号　特願2015-114809(P2015-114809)
(22)出願日　平成27年6月5日(2015.6.5)
(62)分割の表示　特願2012-274972(P2012-274972)の分割
原出願日　平成24年12月17日(2012.12.17)
(65)公開番号　特開2015-171590(P2015-171590A)
(43)公開日　平成27年10月1日(2015.10.1)
審査請求日　平成27年6月10日(2015.6.10)

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤　温
(72)発明者　杉山　達生
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　木下　貴章
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

審査官　吉田　綾子

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技盤と、

前記遊技盤に設けられ遊技球が落下移動する遊技領域に形成された開口部に配置される遊技球振分ユニットと

を備えたぱちんこ遊技機において、

遊技球振分ユニットは、

遊技球が入球可能な入球口である共通入球口と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口よりも下流に設けられた第一始動口と、

遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口よりも下流に設けられた第二始動口と、

共通入球口に入球した遊技球の流下方向を第一始動口及び第二始動口のいずれかに向けて変化させる部材であって、当該流下方向を第一始動口と第二始動口とに向けて交互に変化させるよう構成された振分部材と

を備え、

振分部材により第一始動口に向けて流下方向を変化させた遊技球が第一始動口へ誘導されるよう設けられた第一誘導路と、振分部材により第二始動口に向けて流下方向を変化させた遊技球が第二始動口へ誘導されるよう設けられた第二誘導路とを有し、第一誘導路及び第二誘導路には、当該誘導された遊技球を第一始動口及び第二始動口のいずれにも入球

させることなく遊技領域へ放出可能な流路が設けられ、前記流路から遊技領域へ常に開口している状態で開口部が設けられており、

前記流路は流路上壁と流路下壁で構成されており、流路上壁及び流路下壁はともに下方に向けて傾斜されており、流路下壁より流路上壁のほうが遊技領域へ向けて伸長しており、

第一誘導路と第二誘導路との間には、第一誘導路にて誘導された遊技球及び第二誘導路にて誘導された遊技球のいずれもが流入し得る中央通路が設けられており、中央通路の天井壁部が下方に向かう突起形状を有している

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、７セグ等の表示部上で「特別図柄」（或いは主遊技図柄）と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「７」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態｛通常時は閉状態にある大入賞口（いわゆるアタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技｝に移行するタイプの機種（いわゆる「第一種ぱちんこ遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレー上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「７」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「７７７」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

【０００３】

ここで、このように構成されたぱちんこ遊技機には、遊技球の流下（転動）方向を変化させる振分部材を設けることによって、遊技の興趣性を向上させているものが存在している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１０－２９４７９号公報

【特許文献２】特開２０１０－６８９６４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、このような遊技球の振分部材を用いて、遊技の興趣性を向上させる、或いは、遊技の保全性を高めるといった観点からは、更なる改善の余地があるという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技盤と、

前記遊技盤に設けられ遊技球が落下移動する遊技領域に形成された開口部に配置される遊技球振分ユニットと

を備えたぱちんこ遊技機において、

遊技球振分ユニットは、
遊技球が入球可能な入球口である共通入球口と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口よりも下流に設けられた第一始動口と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口よりも下流に設けられた第二始動口と、
共通入球口に入球した遊技球の流下方向を第一始動口及び第二始動口のいずれかに向けて変化させる部材であって、当該流下方向を第一始動口と第二始動口とに向けて交互に変化させるよう構成された振分部材と
を備え、
振分部材により第一始動口に向けて流下方向を変化させた遊技球が第一始動口へ誘導されるよう設けられた第一誘導路と、振分部材により第二始動口に向けて流下方向を変化させた遊技球が第二始動口へ誘導されるよう設けられた第二誘導路とを有し、第一誘導路及び第二誘導路には、当該誘導された遊技球を第一始動口及び第二始動口のいずれにも入球させることなく遊技領域へ放出可能な流路が設けられ、前記流路から遊技領域へ常に開口している状態で開口部が設けられており、
前記流路は流路上壁と流路下壁で構成されており、流路上壁及び流路下壁はともに下方に向けて傾斜されており、流路下壁より流路上壁のほうが遊技領域へ向けて伸長しており、
第一誘導路と第二誘導路との間には、第一誘導路にて誘導された遊技球及び第二誘導路にて誘導された遊技球のいずれもが流入し得る中央通路が設けられており、中央通路の天井壁部が下方に向かう突起形状を有している
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、
遊技盤（例えば、遊技盤１００）と、
遊技盤（例えば、遊技盤１００）に形成された開口部に配置される遊技球振分ユニット（例えば、振分始動口ユニット２６００）と
を備えたぱちんこ遊技機において、
遊技球振分ユニット（例えば、振分始動口ユニット２６００）は、
遊技球が入球可能な入球口である共通入球口（例えば、共通入球口２６００Ｆ０）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口２６００Ｆ０）よりも下流に設けられた第一始動口（例えば、第１主遊技始動口２２１０）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、共通入球口（例えば、共通入球口２６００Ｆ０）よりも下流に設けられた第二始動口（例えば、第２主遊技始動口２１１０）と、
共通入球口（例えば、共通入球口２６００Ｆ０）に入球した遊技球の流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口２２１０）及び第二始動口（例えば、第２主遊技始動口２１１０）のいずれかに向けて変化させる部材であって、当該流下方向を第一始動口（例えば、第１主遊技始動口２２１０）と第二始動口（例えば、第２主遊技始動口２１１０）とに向けて交互に変化させるよう構成された振分部材（例えば、振分部材２６００Ｉ）と
を備え、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口２２１０）又は第二始動口（例えば、第２主遊技始動口２１１０）への入球に基づき乱数を取得すると共に当該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が当選である場合には遊技者にとって有利な特別遊技状態へ移行させ得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】
【０００７】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技球の振分部材を用いて、遊技の興趣性を向上させる、或いは、遊技の保全性を高めることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【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背面図である。

【図３】図３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の遊技盤の構成図である。

【図４】図４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材ユニットの外観図である。

【図５】図５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材ユニットの外観図である。

【図６】図６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材ユニットの展開図である。

【図７】図７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材ユニットの構成図である。

【図８】図８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材の構成図である。

【図９】図９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材ユニットの作用図である。

【図１０】図１０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材ユニットの作用図である。

【図１１】図１１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材ユニットの作用図である。

【図１２】図１２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。

【図１３】図１３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、主制御装置側でのメイン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、主制御装置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、主制御装置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、主制御装置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、主制御装置側での不正入賞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、主制御装置側での不正入賞エラー報知制御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、主制御装置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、主制御装置側での第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、主制御装置側での第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、主制御装置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、主制御装置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、主制御装置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、主制御装置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２７】図２７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２８】図２８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２９】図２９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３０】図３０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３１】図３１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特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図３２】図３２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、本実施形態の変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図３４】図３４は、本実施形態の変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での不正入賞判定処理のフローチャートである。

【図３５】図３５は、第二実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での不正入賞判定処理のフローチャートである。

【図３６】図３６は、第二実施形態の変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置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３７】図３７は、第二実施形態の変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での不正入賞判定処理のフローチャートである。

【図３８】図３８は、第三実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での不正入賞判定処理のフローチャートである。

【図３９】図３９は、第三実施形態の変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置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４０】図４０は、第三実施形態の変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での不正入賞判定処理のフローチャートである。

【実施するための形態】

【０００９】

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（入球口）」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。「情報（又は識別情報）」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。「情報出力部」とは、出力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）、音声出力装置（いわゆるスピーカー）等、を挙げることができる。「「乱数（乱数値）」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。

【００１０】

尚、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や、これらを混合させたような機種）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。

【００１１】

まず、図１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、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

【００１２】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠１０２、前枠１０４、透明板１０６、扉１０８、上球皿１１０、下球皿１１２及び発射ハンドル１１６を含む。まず、外枠１０２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る。前枠１０４は、外枠１０２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠１０２に開閉可能に取り付けられる。前枠１０４は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板１０６は、ガラス等により形成され、扉１０８により支持される。扉１０８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠１０４に開閉可能に取り付けられる。上球皿１１０は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿１１２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿１１２は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿１１０と下球皿１１２の間にはスピーカ１１４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【００１３】

次に、遊技盤は、外レール１２２と内レール１２４とにより区画された遊技領域１２０が形成されている。そして、当該遊技領域１２０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２２１０、第２主遊技始動口２１１０、第２－２主遊技始動口２１１０（２）、振分始動口ユニット２６００、補助遊技始動口２４１０、第１大入賞口２１２０、第２大入賞口２２２０、第１主遊技図柄表示装置２１３０、第２主遊技図柄表示装置２２３０、演出表示装置２１４０、補助遊技図柄表示装置２４２０、センター飾り１９２及びアウト口１４２が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【００１４】

次に、第１主遊技始動口２２１０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２２１０は、第１主遊技始動口入球検出装置（第１入球検出装置）２２１１を備える。ここで、第１主遊技始動口入球検出装置２２１１は、第１主遊技始動口２２１０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。

【００１５】

次に、第２主遊技始動口２１１０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２１１０は、第２主遊技始動口入球検出装置（第２入球検出装置）２１１１を備える。ここで、第２主遊技始動口入球検出装置２１１１は、第２主遊技始動口２１１０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。

【００１６】
　次に、第２－２主遊技始動口２１１０（２）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２－２主遊技始動口２１１０（２）は、第２－２主遊技始動口入球検出装置（第２入球検出装置）２１１１（２）と、第２主遊技始動口電動役物（電動役物）２１１２と、を備える。ここで、第２－２主遊技始動口入球検出装置２１１１（２）は、第２－２主遊技始動口２１１０（２）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２－２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２１１２は、第２－２主遊技始動口２１１０（２）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。尚、本例においては、第２主遊技始動口電動役物２１１２が閉鎖状態にある場合には、第２－２主遊技始動口２１１０（２）の直上に存在する遮蔽部材の存在により、第２－２主遊技始動口２１１０（２）の上部が塞がれており、第２－２主遊技始動口２１１０（２）へは殆ど遊技球が入球しないように構成されている。

【００１７】
　このように、本実施形態においては、第１主遊技に対応する始動入賞口を一つ備え、第２主遊技に対応する始動入賞口を二つ備えるよう構成されている。ここで、第２主遊技に対応する始動入賞口は、後述するように、いずれに遊技球が入球したとしても、共通の当否抽選、図柄抽選等が実行されるよう構成されているため、実質的には、いずれに遊技球が入球したとしても遊技内容が異なるものではないことを補足しておく。尚、本実施形態では、第２主遊技に対応する始動入賞口を二つ備えるよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、第２－２主遊技始動口２１１０（２）を設けなくてもよく、また、第２主遊技始動口２１１０にて第２主遊技始動口電動役物２１１２を設けるよう構成してもよい。

【００１８】
　次に、本実施形態においては、遊技領域１２０の下方（遊技領域１２０の中心点を基準）にて、振分始動口ユニット２６００が設けられている。振分始動口ユニット２６００の詳細については後述するが、図示するように、振分始動口ユニット２６００には、第１主遊技始動口２２１０（及び第１主遊技始動口入球検出装置２２１１）と第２主遊技始動口２１１０（第２主遊技始動口入球検出装置２１１１）とが配設されており、遊技領域１２０を流下する遊技球が、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に誘導され易いよう構成されている。

【００１９】
　次に、補助遊技始動口２４１０は、補助遊技始動口入球検出装置（入球検出装置）２４１１を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置２４１１は、補助遊技始動口２４１０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２４１０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口電動役物２１１２を拡開させるための抽選の契機となる。

【００２０】
　次に、第１大入賞口２１２０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）が大当り図柄や小当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口１４２の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口２１２０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（第１入賞検出装置）２１２１と、第１大入賞口電動役物（第１電動役物）２１２２と、を備える。ここで、第１大入賞口入賞検出装置２１２１は、第１大入賞口２１２０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２１２２は、第１大入賞口２１２０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２１２０を可変させる｛例えば、第１大入賞口電動役物ソレノイド２１２２ａを励磁及び消磁することで実現可能に構成される｝。

【００２１】

次に、第２大入賞口２２２０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）が大当り図柄や小当り図柄で停止した場合に開状態となる、羽根形状を成しセンター飾り１９２の外周部左上に設けられた、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２２２０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（第２入賞検出装置）２２２１と、第２大入賞口電動役物（第２電動役物）２２２２と、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置２２２１は、第２大入賞口２２２０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。第２大入賞口電動役物２２２２は、第２大入賞口２２２０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２大入賞口２２２０を可変させる｛例えば、第２大入賞口電動役物ソレノイド２２２２ａを励磁及び消磁することで実現可能に構成される｝。尚、本実施形態では、大入賞口は二つ存在するが、第１主遊技に基づく特別遊技と第２主遊技に基づく特別遊技を一つの大入賞口で実行するよう構成してもよい。また、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状（及び羽根形状）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、大入賞口内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（所謂、ベロ型アタッカー）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。（但し、あくまで好適な態様であり、これには限定されない）。

【００２２】

次に、第１主遊技図柄表示装置２１３０（第２主遊技図柄表示装置２２３０）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２１３０（第２主遊技図柄表示装置２２３０）は、第１主遊技図柄表示部２１３１（第２主遊技図柄表示部２２３１）と、第１主遊技図柄保留表示部２１３２（第２主遊技図柄保留表示部２２３２）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部２１３２（第２主遊技図柄保留表示部２２３２）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２１３１（第２主遊技図柄表示部２２３１）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か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｝。

【００２３】

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２１３０（第２主遊技図柄表示装置２２３０）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２１４０のような液晶ディスプレーに、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。

【００２４】

次に、演出表示装置２１４０は、主として、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変動表示及び停止表示が行われると共に、装飾図柄の保留球表示が行われる。具体的には、後述する演出表示制御手段２３２０の表示制御により、画面上に、装飾図柄の変動表示及び停止表示が実行される装飾図柄表示領域２３１１（不図示）と、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄に対応した装飾図柄の保留表示が実行される装図保留表示部２３１２（不図示）と、が形成される。尚、演出表示装置

２１４０は、本実施形態では液晶ディスプレー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。

【００２５】

次に、補助遊技図柄表示装置２４２０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２４２０は、補助遊技図柄表示部２４２１と、補助遊技図柄保留表示部２４２２とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部２４２２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。

【００２６】

最後に、センター飾り１９２は、演出表示装置２１４０の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置２１４０の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ１９０は、遊技領域１２０又は遊技領域１２０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。

【００２７】

次に、図２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２２１０（第２主遊技始動口２１１０）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）を行う主制御装置（メイン基板）１０００と、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置２１４０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）２３２０と、主に演出表示を実行する演出表示装置（サブサブ制御部）２３１０と、賞球タンク２１２、賞球レール２１４及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク２１２から供給される遊技球を上球皿１１０へ払い出す払出ユニット２１６等を備える賞球払出機構（セット基盤）２１０と、払出ユニット２１６による払出動作を制御する賞球払出制御装置３０００と、上球皿１１０の遊技球（貯留球）を遊技領域１２０へ１球ずつ発射する発射装置２３２と、発射装置２３２の発射動作を制御する発射制御基板２３０と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット２９０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２９２等が、前枠１０４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【００２８】

次に、図３は、振分始動口ユニット２６００を遊技盤から取り外した図である。当該振分始動口ユニット２６００は、同図に示されるように、遊技盤１００に対して着脱可能に構成されている。以下、図４～図１１を参照しながら、本発明の特徴部分である振分始動口ユニット２６００について詳述する。

【００２９】

次に、図４は、振分始動口ユニット２６００の（ａ）上面図、（ｂ）正面図及び（ｃ）底面図である。振分始動口ユニット２６００の上部には、遊技領域１２０を流下してきた遊技球が当該振分始動口ユニット２６００内に入球可能な、共通入球口２６００Ｆ０が設けられている。また、振分始動口ユニット２６００の底面には、当該振分始動口ユニット２６００の共通入球口２６００Ｆ０に入球した後、第１主遊技始動口２２１０又は第２主遊技始動口２１１０（これらの位置については後述する）へ入球されなかった遊技球を、当該振分始動口ユニット２６００の外に排出するための排出口２６００Ｆ－ｂ１が設けられている。

【００３０】

次に、図５は、振分始動口ユニット２６００の（ａ）背面図、（ｂ）右側面図及び（ｃ）左側面図である。振分始動口ユニット２６００は、第１主遊技始動口２２１０（第２主遊技始動口２１１０）に入球した遊技球を検出するためのセンサとして、第１主遊技始動口入球検出装置２２１１（第２主遊技始動口入球検出装置２１１１）を有しており、当該センサによって遊技球が検出されると、後述するように特別遊技への移行当否抽選及び賞球払出が行われることとなる。また、振分始動口ユニット２６００の右側面（左側面）には、当該振分始動口ユニット２６００の共通入球口２６００Ｆ０に入球した後、第１主遊

技始動口２２１０又は第２主遊技始動口２１１０へ入球されなかった遊技球を、当該振分始動口ユニット２６００の外に排出するための排出口２６００Ｆ－ｂ２（２６００Ｆ－ｂ３）が設けられている。

【００３１】

次に、図６は、振分始動口ユニット２６００の分解図である。ここで、振分始動口ユニット２６００は、前面カバー部材２６００Ｆと、振分部材２６００Ｉと、背面部材２６００Ｂと、から構成されており、振分部材２６００Ｉは、前面に羽根Ｍ２６００Ｉ－Ｍと、羽根Ｌ２６００Ｉ－Ｌと、羽根Ｒ２６００Ｉ－Ｒと、を有していると共に、背面に、金属球２６００Ｉ－ａを収容可能な空間（後述する転動空間２６００Ｉ－ｂ）を有する（尚、以降の図においては同図に示されるように、金属球２６００Ｉ－ａをドット調とすることで、遊技球と金属球２６００Ｉ－ａとを区別する）。また、当該振分部材２６００Ｉは前後方向に貫通した軸穴２６００Ｉ－Ｈを有し、背面部材２６００Ｂに設けられたピンに当該軸穴２６００Ｉ－Ｈを嵌合し、前面カバー部材２６００Ｆと背面部材２６００Ｂとの間にて、当該軸穴２６００Ｉ－Ｈを軸として一定の範囲内（遊技者側から見た場合に、当該振分部材２６００Ｉが右に傾いた第１位置と、当該振分部材２６００Ｉが左に傾いた第２位置と、の範囲内）で回転可能に取り付けられている（このような、振分部材２６００Ｉに一定範囲の回転を与える機構に関しては後述する）。また、前面カバー部材２６００Ｆと背面部材２６００Ｂとは、ねじ止め及び／又は嵌め込み加工等によって当該部材同士を固定可能に構成されている。

【００３２】

次に、図７は、振分始動口ユニット２６００の前面カバー部材２６００Ｆの斜視図である。ここで、前面カバー部材２６００Ｆは、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０を構成する部材であり、更に、遊技球を第１主遊技始動口２２１０と第２主遊技始動口２１１０とに夫々誘導するための誘導リブＬ２６００Ｆ１及び誘導リブＲ２６００Ｆ２と、振分部材２６００Ｉの回転を制限するための振分部材支持部２６００Ｆ－ａと、振分始動口ユニット２６００内の遊技球を当該ユニット外に排出し得る排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）と、を有している。

【００３３】

ここで、振分始動口ユニット２６００が排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）を有していることによって奏する効果を詳述する。まず、当該排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）が存在することで、共通入球口２６００Ｆ０に入球した遊技球が各主遊技始動口に入球しない場合があるため、遊技球が各始動口に入球するまで、遊技者は遊技球の動向に興味を持つことができ、遊技者にとっては遊技の興趣性が向上する。また、振分始動口ユニット２６００内部の遊技球が排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）から排出された場合｛又は排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）を通じて遊技球が主遊技始動口に入球した場合｝、「第１主遊技→第２主遊技→第１主遊技→第２主遊技・・・」という規則的な図柄変動に変化が生じ、単調な遊技となることを防止することができるため、遊技者にとっては遊技の興趣性が向上する（但し、当該効果は、共通入球口２６００Ｆ０に入球した遊技球が第１主遊技始動口２２１０と第２主遊技始動口２１１０とに交互に振り分けられるという趣旨を重視するのであれば、後述するように、誘導リブ等の遊技球の振分を補助する、換言すれば、当該交互に振り分けられる事象の発生を安定化させる機能を備えることが好適である）。

【００３４】

他方、振分始動口ユニット２６００の内部に、排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）を通じて遊技球が入球する可能性があるため、共通入球口２６００Ｆ０に入球しなかった遊技球が、排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）を通じて始動口に入球した際には、遊技者は予期せぬ利益を得ることができ、遊技者にとっては遊技の興趣性が向上する。尚、排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）の大きさ・位置等、本例には限定されず、更には、当該効果に注目して、排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）を主遊技始動口への入球経路として見做した場合、振分始動口ユニット２６００外を流下する遊技球を排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）から取り込むための電動役物（いわゆる、電チュー）を設け、排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３

）を通じて遊技球が入球し易い状態を創出可能に構成してもよく、その場合には、遊技機の設計時における拡張容易性が創出されることとなるため、製造コストを削減できるという効果を奏する。

【００３５】

　また、振分始動口ユニット２６００内で球詰まりが生じた場合には、排出口２６００Ｆ－ｂ（１～３）を通じて遊技球を排出することが可能であるため、当該球詰まりを起こしている遊技球を主遊技始動口へ入球させることなく、振分始動口ユニット２６００外へ排出することができ、遊技場運営者にとってはメンテナンスが容易となるという効果を奏する。尚、このように構成する場合には、当該球詰まりを起こしている遊技球の排出を操作するための部材を振分始動口ユニット２６００に設けるよう構成しておくことが好適である。

【００３６】

　また、各誘導リブ（誘導リブＬ２６００Ｆ１及び誘導リブＲ２６００Ｆ２）は、共通入球口２６００Ｆ０から第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０への、遊技球の流下を平滑なものとし、遊技球が各入球口に到達するまでの時間を略一様なものとする役割を有する。例えば、振分部材２６００Ｉが第１位置にあり、第１の遊技球が共通入球口２６００Ｆ０へ入球し第１主遊技始動口２２１０への振り分けが行われた後に、第２の遊技球が共通入球口２６００Ｆ０へ入球し第２主遊技始動口２１１０へ振り分けられた場合には、本来であれば、第１の遊技球が第１主遊技始動口２２１０へ入球した後に（ある程度の時間差で）、第２の遊技球が第２主遊技始動口２１１０へ入球する。しかし、第１の遊技球が第１主遊技始動口への入球経路を平滑に流下しなかった場合（例えば、第１の遊技球が第１主遊技始動口２２１０までの経路において、壁との微小衝突を繰り返しながらゆっくりと流下した場合等）、第２の遊技球が第１の遊技球よりも先に始動口へ入球するという事態が生じ得る。その場合、第１主遊技始動口２２１０（又は第２主遊技始動口２１１０）の一方の始動口への入球が連続することとなる。各誘導リブ（誘導リブＬ２６００Ｆ１及び誘導リブＲ２６００Ｆ２）を前面カバー部材２６００Ｆにおける遊技球経路に設けることにより、当該経路において遊技球の動きが誘導され（遊技球の不測の動き防止し）、遊技球が円滑に流下するようになる。その結果、振分部材２６００Ｉによって左右に振り分けられた遊技球が、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０へと交互に入球することを補助する（先に入球した遊技球が一方の入球口に到達するより早く、後から入球した遊技球が他方の入球口に到達することを防ぐ）ことが可能となる。尚、当該誘導リブ（誘導リブＬ２６００Ｆ１及び誘導リブＲ２６００Ｆ２）は、遊技球が正確に振り分けられることで、経路内で遊技球が接近して存在し難くなり、振分始動口ユニット２６００内部での球ガミを防止する、という効果をも有する。ここで、当該誘導リブ（誘導リブＬ２６００Ｆ１及び誘導リブＲ２６００Ｆ２）によって遊技球を誘導するとは、振分部材２６００Ｉによって左右に振り分けられた遊技球が、第１主遊技始動口２２１０又は第２主遊技始動口２１１０に入球することを確定させる、という効果を意味するものではない（そのような効果を有していてもよいが、ここでは、前述したような、遊技球の動きを円滑なものとし遊技球の不測の動きを抑える、といった効果を主に意味する）。また、同図に示されように、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０付近（共通入球口２６００Ｆ０に近い位置）に、第１主遊技始動検出装置２２１１及び第２主遊技始動検出装置２１１１を夫々組み付け可能な溝が設けられている（第１主遊技始動検出装置２２１１及び第２主遊技始動検出装置２１１１を実際に組み付けた図は、例えば後述の図９～１１等である）。このような構成とすることで、共通入球口２６００Ｆ０から、第１主遊技始動検出装置２２１１及び第２主遊技始動検出装置２１１１までの経路が短いことに起因し、共通入球口２６００Ｆ０に入球した遊技球が当該経路を流下した際に、第１主遊技始動口２２１０に到達するまでの時間と、第２主遊技始動口２１１０に到達するまでの時間と、の到達時間の誤差を減少させることが出来る（遊技球の流下経路が長ければ、遊技球の流下速度を始めとする様々な要素により、このような誤差が生じ易いものとなる）。その結果、先に入球した遊技球が一方の主遊技始動検出装置で検出さ

れるより早く、後から入球した遊技球が他方の主遊技始動検出装置で検出される、といった事態を防ぐことが可能となる。

【００３７】

また、当該前面カバー部材２６００Ｆは、透明（半透明を含む）な素材で作られていたり、開口部を設けるなど（いわゆる、肉抜き）して、振分始動口ユニット２６００内部での遊技球の動きを遊技者が視認できるよう構成してもよい。

【００３８】

次に、図８は、振分始動口ユニット２６００の振分部材２６００Ｉの拡大図である。ここで、同図（ａ）～（ｄ）に図示されるように、振分部材２６００Ｉは、当該部材の背面側に、金属球２６００Ｉ－ａと、金属球２６００Ｉ－ａが転動可能な転動空間２６００Ｉ－ｂと、を有している。ここで、金属球２６００Ｉ－ａは、当該振分部材２６００Ｉの内部（転動空間２６００Ｉ－ｂ）を左右に転動することで、当該金属球２６００Ｉ－ａを含む当該振分部材２６００Ｉの重心位置を変更する錘であり、遊技球の質量以下の質量（例えば、遊技球の質量≧金属球２６００Ｉ－ａの質量）である（例えば、遊技球０．５個分である）。振分部材２６００Ｉ（振分部材２６００Ｉの前面に存在する羽根Ｍ２６００Ｉ－Ｍ、羽根Ｌ２６００Ｉ－Ｌ又は羽根Ｒ２６００Ｉ－Ｒ）に、別の質量体（例えば遊技球１個）が積載すると、当該質量体（例えば遊技球１個）を含んだ振分部材２６００Ｉの重心位置が決まる。その結果、振分部材２６００Ｉが、軸穴２６００Ｈの一軸において固定されていることに起因して、振分部材２６００Ｉ（転動空間２６００Ｉ－ｂ）が左右に傾斜し、金属球２６００Ｉ－ａが転動空間２６００Ｉ－ｂを転動し得る状態となる（尚、当該振分部材２６００Ｉを用いた第１主遊技始動口又は第２主遊技始動口への遊技球振り分け方法に関しては後述する）。尚、本実施形態においては、金属球２６００Ｉ－ａの質量を遊技球の質量以下としているが、本例はあくまで一例であり、錘となる金属球２６００Ｉ－ａの材質及び質量や転動空間２６００Ｉ－ｂの形状等は何ら限定されない。例えば、遊技球の質量の約１．５倍の質量である金属球２６００Ｉ－ａを振分部材２６００Ｉ内部の錘として設けてもよい（振分部材２６００Ｉをこのように構成した場合の効果については後述する）。また、当該錘（例えば金属球２６００Ｉ－ａ）の形状は、左右に転動可能な形状を有していれば、球状には何ら限定されず、例えば円柱形状の物体を錘として用いてもよい（更には、転動空間２６００Ｉ－ｂの床面をラック形状とし、金属球２６００Ｉ－ａをピニオン形状とすることで、金属球２６００Ｉ－ａを転動空間２６００Ｉ－ｂ内部で転動させる、等としてもよい）。尚、本実施形態においては、転動空間２６００Ｉ－ｂの背面が開口しており、当該開口空間に金属球２６００Ｉ－ａを据え、次いで振分始動口ユニット２６００と背面部材２６００Ｂとを組み付けることにより、当該開口部が背面部材２６００Ｂによって塞がれ、金属球２６００Ｉ－ａが転動空間２６００Ｉ－ｂ内に封入される、という構成としているがこれには限定されない。例えば、振分部材ユニット２６００Ｉの転動空間２６００Ｉ－ｂの内部に金属球２６００Ｉ－ａを予め封入するような構成（金属球２６００Ｉ－ａを据えた転動空間２６００Ｉ－ｂの全面を、予め壁面で囲うような構成）としてもよい。

【００３９】

また、転動空間２６００Ｉ－ｂ内部に存在する金属球２６００Ｉ－ａは、振分部材２６００Ｉが、同図（ａ）、（ｂ）に図示するように第２位置にある場合には転動空間２６００Ｉ－ｂの略左端、同図（ｃ）、（ｄ）に図示するように第１位置にある場合には転動空間２６００Ｉ－ｂの略右端に転動することによって、振分部材２６００Ｉの重心を左右に変更し得るよう構成されている。ここで、転動空間２６００Ｉ－ｂは、金属球２６００Ｉ－ａが転動する経路幅（前後幅）及び高さが金属球２６００Ｉ－ａの直径より大きく、金属球２６００Ｉ－ａの直径の１．５個分より小さくなるよう構成されている。このような構成とすることにより、振分部材２６００Ｉが変動した際の、金属球２６００Ｉ－ａの浮き上がりや、金属球２６００Ｉ－ａが転動空間２６００Ｉ－ｂの壁面と衝突した際の金属球２６００Ｉ－ａの揺動等を防止出来る。その結果、金属球２６００Ｉ－ａの転動が平滑なものとなる（更には振分部材２６００Ｉの重心変動が平滑に行われる）ため、遊技球が

振分部材ユニット２６００に入球した際に、振分部材２６００Ｉが正常に変動しない、といった事態を防止することが可能である。また、転動空間２６００Ｉ－ｂの内壁面における底面は、平滑面にて構成されており、その結果、振分部材２６００Ｉが傾いた際に金属球２６００Ｉ－ａが転動し易いものとなり、上記効果をより高めている。更に、転動空間２６００Ｉ－ｂの内壁面や壁面部材中には、ゴム等を配したり埋め込んだりしてもよい。このような構成とすることにより、前述のような、金属球２６００Ｉ－ａが転動空間２６００Ｉ－ｂの壁面と衝突した際の、金属球２６００Ｉ－ａの揺動を防止する効果を更に高めることが可能となる。

【００４０】

ここで、金属球２６００Ｉ－ａの材質は特に限定されないが、非磁性体（例えば、非磁性ステンレス鋼やアルミニウム等）であることが好適である。このような構成とすることにより、例えば磁石を用いた不正行為（ゴト行為等）に対しても、金属球２６００Ｉ－ａが影響を受けることがないため、振分部材ユニット２６００による、第１主遊技始動口２２１０又は第２主遊技始動口２１１０への遊技球の振り分けを正常なものとし、遊技の公平性を担保出来る（但し、振分部材ユニット２６００にて、金属球２６００Ｉ－ａ近傍へ接近する磁力を検出可能なセンサを設けることで、このような不正行為を防止することもできる）。また、金属球２６００Ｉ－ａの材質は、長期の使用における変質の少なさや、ある程度の密度を有する（限定された空間である転動空間２６００Ｉ－ｂに入ることが可能な大きさの金属球２６００Ｉ－ａでも、振分部材２６００Ｉの重心変動に十分に関与し得る質量を持つ）ために、金属であることが好適であるが、これには限定されず、例えば、ゴム球やガラス球等を用いてもよい。

【００４１】

次に、図９～図１１は、振分始動口ユニット２６００の作用図である。ここで、同図では説明の為、前面カバー部材２６００Ｆを取り除いた振分始動口ユニット２６００の正面図｛各図（ａ）｝、及び背面部材２６００Ｂを取り除いた振分始動口ユニット２６００の背面図｛各図（ｂ）｝を用いて、当該振分始動口ユニット２６００の作用を説明する。

【００４２】

まず、図９にて図示されるように、振分部材２６００Ｉが遊技者側から見て右に傾いた第１位置にあり（羽根Ｌ２６００Ｉ－Ｒが振分部材支持部２６００Ｆ－ａと接触している）、金属球２６００Ｉ－ａは、転動空間２６００Ｉ－ｂの略右端に位置している状況を想定する。

【００４３】

（動作１）次に、図９及び１０にて図示されるように、共通入球口２６００Ｆ０に入球した遊技球Ｙは、振分部材２６００Ｉが第１位置にあることに起因して、振分部材２６００Ｉの羽根Ｌ２６００Ｉ－Ｌ及び羽根Ｍ２６００Ｉ－Ｍに接触する。

【００４４】

（動作２）次に、図１０及び１１にて図示されるように、振分部材２６００Ｉの羽根Ｌ２６００Ｉ－Ｌ及び羽根Ｍ２６００Ｉ－Ｍに接触した遊技球Ｙは、流下してきた勢いと遊技球Ｙ自体の質量によって、羽根Ｌを下に押し、軸穴２６００Ｉ－Ｈが回転の軸となるように振分部材２６００Ｉを左回転させ（羽根Ｌ２６００Ｉ－Ｌが一定角度回転した後、羽根Ｌ２６００Ｉ－Ｌの下端が振分部材支持部２６００Ｆ－ａと接することで回転は停止する）、振分部材２６００Ｉを第２位置へと変位させる。その結果、遊技球Ｙが第１主遊技始動口２２１０の上空に移動し（第１主遊技始動口２２１０へと遊技球Ｙが流下可能となるような空間が形成され）、遊技球Ｙが第１主遊技始動口２２１０（第１主遊技始動検出装置２２１１）へと流下する。ここで、振分部材２６００Ｉが左回転したことに起因して、振分部材２６００Ｉ内部の金属球２６００Ｉ－ａが転動空間２６００Ｉ－ｂの略右端から略左端へと転動し、振分部材２６００Ｉの重心を変更する。

【００４５】

（動作３）次に、振分部材２６００Ｉが第２位置にある状況下、共通入球口２６００Ｆ０に遊技球Ｙが入球した際、振分部材２６００Ｉが第２位置にあることに起因して、当該

共通口２６００Ｆ０に入球した遊技球Ｙは、振分部材２６００Ｉの羽根Ｒ２６００Ｉ－Ｒ及び羽根Ｍ２６００Ｉ－Ｍに接触する。

【００４６】

（動作４）次に、振分部材２６００Ｉの羽根Ｒ２６００Ｉ－Ｒ及び羽根Ｍ２６００Ｉ－Ｍに接触した遊技球Ｙは、流下してきた勢いと遊技球Ｙ自体の質量によって、羽根Ｒを下に押して、軸穴２６００Ｉ－Ｈが回転の軸となるように振分部材２６００Ｉを右回転させ（羽根Ｒ２６００Ｉ－Ｒが一定角度回転した後、羽根Ｒ２６００Ｉ－Ｒの下端が振分部材支持部２６００Ｆ－ａと接することで回転は停止する）、振分部材２６００Ｉを第１位置へと変位さる。その結果、遊技球Ｙが第２主遊技始動口２１１０の上空に移動し（第２主遊技始動口２１１０へと遊技球Ｙが流下可能となるような空間が形成され）、遊技球Ｙが第２主遊技始動口２１１０（第２主遊技始動口入球検出装置２１１１）へと流下する。ここで、振分部材２６００Ｉが右回転したことに起因して、振分部材２６００Ｉ内部の金属球２６００Ｉ－ａが転動空間２６００Ｉ－ｂの略左端から略右端へと転動し、振分部材２６００Ｉの重心を変更する。

【００４７】

本実施形態における振分部材２６００Ｉは、上記（動作１）～（動作４）を繰り返すことで、第１位置と第２位置とに順次変位する。その結果、振分始動口ユニット２６００に入球した遊技球は、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれかに順次振り分けられることとなる。尚、本実施形態における、振分部材２６００Ｉの動作機構は、基本的には遊技球の流下及び金属球２６００Ｉ－ａの転動に伴う振分部材２６００Ｉの重心の変動による動作機構であればよい。従って、振分部材２６００Ｉの動作の形態（遊技球の振り分け速度や動作の安定性等）は、転動空間２６００Ｉ－ｂの形状（遊技球が転動し得る距離や、床面の曲面の形状等）、回転軸（軸穴２６００Ｉ－Ｈ）と金属球２６００Ｉ－ａとの距離、金属球２６００Ｉ－ａの質量、振分部材２６００Ｉ自体の質量等によって様々に変化するものであるが、これらは適宜設定することが可能である。ここで、当該動作機構における金属球２６００Ｉ－ａの役割について説明する。例えば、金属球２６００Ｉ－ａ（及び転動空間２６００Ｉ－ｂ）が存在しない場合、振分部材２６００Ｉが振分部材支持部２６００Ｆ－ａと接触した場合等に、振分部材２６００Ｉが意図せず変位（回転）してしまう、といった事態が考え得る。振分部材２６００Ｉを、金属球２６００Ｉ－ａを含む構成とすることにより、振分部材２６００Ｉの質量が増すことから、振分部材２６００Ｉの不要な揺動を制限することが可能となる。更には、金属球２６００Ｉ－ａが振分部材２６００Ｉ内部（転動空間２６００Ｉ－ｂ）にて転動可能なように構成されていることから、振分部材２６００Ｉが変動した際に、金属球２６００Ｉ－ａが当該変動に合わせて転動する（振分部材２６００Ｉの変動を補助する）ことで、振分部材２６００Ｉの変動をより平滑なものとすることが出来る。尚、本実施形態においては、振分部材２６００Ｉに遊技球１個のみが積載された場合にも、振分部材２６００Ｉが左右に傾き易いように構成されているが、これには限定されない。例えば、金属球２６００Ｉ－ａの質量が遊技球１個分を超える質量（例えば遊技球１．５個分の質量）とする等して、当該振分部材２６００Ｉに１個の遊技球が積載しても振分部材２６００Ｉが変動せず、２個以上の遊技球が積載することで振分部材２６００Ｉが変動する、といった構成としてもよい。この場合、当該振分部材２６００Ｉは、当該２個の遊技球を第１主遊技始動口又は、第２主遊技始動口に向かって流下させつつ、第２位置から第１位置へ、又は第１位置から第２位置へと変位するため、共通入球口２６００Ｆ０に入球した遊技球を、２個ずつ、第１主遊技始動口２２１０と第２主遊技始動口２１１０とに交互に振り分けることも可能となる。ここで、振分始動口ユニット２６００は、振分部材２６００Ｉの機構（振分部材２６００Ｉの形状や金属球２６００Ｉ－ａの動作等）のみによる振り分け手段（電気的な機構を有さない機構）とすることにより、部材点数を減少させているが、これには何ら限定されない。例えば、振分始動口ユニット２６００の振分機構の一部として、電気的な機構（例えばモーター等）による補助機構を更に有していてもよい。この場合、不測の事態により振分部材２６００Ｉの変動機構が機能しなくなった場合｛例えば、振分部材２６００Ｉの

前面部材（羽根Ｌ、Ｍ及びＲ等の羽根部材）に遊技球が複数流下してしまい振分機構が機能しなくなった場合｝等に、当該補助機構によって強制的に振分部材を作動させることで、遊技球を強制的に始動口へ誘導する、等としてもよい。

【００４８】

このように、本実施形態における振分始動口ユニット２６００は、その機構上、共通入球口２６００Ｆ０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられることを意図して設計されている。よって、第１主遊技始動口２２１０への入球に起因して遊技者に付され得る利益率と、第２主遊技始動口２１１０への入球に起因して遊技者に付され得る利益率と、を異ならせることで、遊技者にとっては、大当り発生時において相対的に有利になる状況と相対的に不利になる状況とが交互に現れるため、メリハリを利かせた遊技性を実現することが可能となる。

【００４９】

次に、図１２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１０００と、主制御基板１０００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３０００と、主制御基板１０００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２１４０上での各種演出、スピーカ１１４からの音響、遊技効果ランプ１９０の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板２０００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２９０と、を主体として構成されている。尚、副制御基板２０００は、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置２１４０上での各種演出、スピーカ１１４からの音響、遊技効果ランプ１９０の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部２３２０と、演出表示装置２１４０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２３１０の２つの制御部とを備えている。ここで、主制御基板１０００、賞球払出制御基板３０００、サブメイン制御部２３２０及びサブサブ制御部２３１０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が搭載されている。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。

【００５０】

まず、主制御基板１０００は、入賞口センサＳ｛前述した第１主遊技始動口入球検出装置２２１１、第２主遊技始動口入球検出装置２１１１、補助遊技始動口入球検出装置２４１１、第１大入賞口入賞検出装置２１２１、第２大入賞口入賞検出装置２２２１、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である）等｝、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第１大入賞口電動役物ソレノイド２１２２ａ、第２大入賞口電動役物ソレノイド２２２２ａ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１０００は、賞球払出制御基板３０００と、副制御基板２０００（サブメイン制御部２３２０・サブサブ制御部２３１０）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３０００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２０００にそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板１０００は、外部接続端子（不図示であるが、例えば、リレースイッチ構造を有する端子盤を挙げることができる）を介してホールコンピュータＨ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Ｈと配線接続することで、主制御基板１０００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。

【００５１】

また、本実施形態では、同図の矢印表記の通り、主制御基板１０００と賞球払出制御基

板３０００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１０００とサブメイン制御部２３２０とは、主制御基板１０００からサブメイン制御部２３２０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。

【００５２】

次に、賞球払出制御基板３０００は、遊技球の払出を実行する賞球払出機構２１０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賞球払出制御基板３０００に伝達する遊技球貸出装置１００とに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板内に、発射装置の制御回路部が併設されており、賞球払出制御基板と発射装置（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１００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３０００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。

【００５３】

次に、副制御基板２０００は、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置２１４０と、スピーカ１１４と、遊技効果ランプ１９０、その他演出用の駆動装置（不図示）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２０００内にサブメイン制御部２３２０とサブサブ制御部２３１０とを有しており、サブメイン制御部２３２０によりスピーカ１１４から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ１９０の点灯制御並びに、演出表示装置２１４０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２３１０により、演出表示装置２１４０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２３２０とサブサブ制御部２３１０とを、副制御基板２０００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２３１０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に電子的な価値を付与してもよい。

【００５４】

次に、図１３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、主制御装置１０００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Ｄ）、演出に係るサブメイン制御部２３２０（演出表示制御手段２３２０）、主制御装置１０００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装置３０００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２３２０（演出表示制御手段２３２０）は、画像演出を実行するサブサブ制御部２３１０（演出表示手段２３１０）、各種遊技効果ランプ１９０（例えばサイドランプ）やスピーカ１１４等とも電気的に接続されている。更に、賞球払出制御装置３０００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と電気的に接続されている。尚、主制御装置１０００、サブメイン制御部２３２０（演出表示制御手段２３２０）、サブサブ制御部２３１０（演出表示手段２３１０）、賞球払出制御装置３０００等は、ハードウエ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、以下で主制御装置１０００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２０００）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２０００）に含まれるとする各手段を主制御装置１０００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。

【００５５】

まず、主制御装置１０００は、主遊技（第１主遊技、第２主遊技、特別遊技）・補助遊

技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段１１００と、遊技周辺機器２０００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、１５Ｒ大当り（出球あり）、２Ｒ大当り（出球無し）、小当り、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１３００（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１３０１）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装置３０００を制御する賞球払出決定手段１４００と、振分始動口ユニット２６００によって第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に入球するよう構成されている状況下、振分始動口ユニット２６００の設計意図に沿わない入球の発生可否を監視する不正入賞監視制御手段１５００と、を有している。

【００５６】

ここで、遊技制御手段１１００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１１１０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１１２０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１１３０と、後述する第１主遊技側乱数・第２主遊技側乱数・補助遊技側乱数に基づき特別遊技の当否及び第２主遊技始動口電動役物２１１２の開放可否を抽選する当否抽選手段１１３５と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様（変動時間等）を決定するための図柄内容決定手段１１４０と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段１１５０と、第２主遊技始動口２１１０の第２主遊技始動口電動役物２１１２の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電動役物開閉制御手段１１６０と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段１１７０と、第１主遊技及び第２主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段１１８０と、現在及び過去の遊技状態［例えば、主遊技に関する状態｛通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態｝、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）］等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段１１９０と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【００５７】

まず、入球判定手段１１１０は、第１主遊技始動口２２１０へ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１１１１と、第２主遊技始動口２１１０へ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１１１２と、補助遊技始動口２４１０に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技入球口入球判定手段１１１３とを有している。

【００５８】

次に、乱数取得判定実行手段１１２０は、第１主遊技始動口２２１０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１１２１と、第２主遊技始動口２１１０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１１２２と、補助遊技側選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１１２３とを有している。

【００５９】

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、ハードウエア乱数やソフトウエ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。

【００６０】

次に、保留制御手段１１３０は、第１主遊技図柄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図柄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１１３１ａに保留するための第１主遊技図柄保留手段１１３１と、第２主遊技図柄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図柄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１１３２ａに保留するための第２主遊技図柄保留手段１１３２と、補助遊技図柄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図柄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１１３３ａに保留するための補助遊技図柄保留手段１１３３と、を有している。ここで、第１主遊技図柄保留手段１１３１、第２主遊技図柄保留手段１１３２及び補助遊技図柄保留手段１１３３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１１３１ａ、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａ及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３３ａを夫々有している。

【００６１】

次に、当否抽選手段１１３５は、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段１１３５ａと、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル１１３５ｂとを、有している。ここで、当否抽選用テーブル１１３５ｂ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１１３５ｂ－１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１１３５ｂ－３と、を有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【００６２】

次に、図柄内容決定手段１１４０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と変動態様（変動時間等）を決定する第１主遊技内容決定手段１１４１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と変動態様（変動時間等）を決定する第２主遊技内容決定手段１１４２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内容決定手段１１４３とを有している。

【００６３】

ここで、第１主遊技内容決定手段１１４１は、第１主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第１主遊技内容決定用抽選テーブル１１４１ａを有しており、当該第１主遊技内容決定用抽選テーブル１１４１ａ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（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第１主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第１主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第１主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第２主遊技内容決定手段１１４２は、第２主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第２主遊技内容決定用抽選テーブル１１４２ａを有しており、当該第２主遊技内容決定用抽選テーブル１１４２ａ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（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第２主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第２主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第２主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技内容決定手段１１４３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内容決定用抽選テーブル１１４３ａを有しており、当該補

助遊技内容決定用抽選テーブル１１４３ａ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（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）。

【００６４】

次に、表示制御手段１１５０は、第１主遊技図柄表示装置２１３０の第１主遊技図柄表示部２１３１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主遊技図柄制御手段１１５１と、第２主遊技図柄表示装置２２３０の第２主遊技図柄表示部２２３１上で、所定時間第２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２主遊技図柄制御手段１１５２と、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３１ａ及び第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａのいずれにも乱数が一時記憶されている場合には、いずれの乱数保留手段に一時記憶された乱数に基づく主遊技図柄の変動を優先するかを決定する主遊技図柄保留解除制御手段１１５４と、補助遊技図柄表示装置２４２０の補助遊技図柄表示部２４２１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１１５３とを有している。

【００６５】

ここで、第１主遊技図柄制御手段１１５１は、前記第１主遊技内容決定手段１１４１により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第１主遊技図柄変動時間管理手段１１５１ａを更に有している。また、第１主遊技図柄変動時間管理手段１１５１ａは、ゼロクリア可能な第１主遊技図柄変動管理用タイマ１１５１ａ－１（デクリメントカウンタ）を更に有している。次に、第２主遊技図柄制御手段１１５２は、前記第２主遊技内容決定手段１１４２により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第２主遊技図柄変動時間管理手段１１５２ａを更に有している。また、第２主遊技図柄変動時間管理手段１１５２ａは、ゼロクリア可能な第２主遊技図柄変動管理用タイマ１１５２ａ－１（デクリメントカウンタ）を更に有している。更に、補助遊技図柄制御手段１１５３は、補助遊技図柄表示装置２４２０の補助遊技図柄表示部２４２１上での補助遊技図柄の変動時間を管理するための補助遊技図柄変動時間管理手段１１５３ａを有している。また、補助遊技図柄変動時間管理手段１１５３ａは、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ１１５３ａ－１を更に備えている。

【００６６】

次に、電動役物開閉制御手段１１６０は、第２主遊技始動口２１１０の電動役物２１１２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条件判定手段１１６１と、第２主遊技始動口２１１０の電動役物２１１２の駆動（開放）時間を計測する開放タイマ１１６２とを有している。

【００６７】

次に、特別遊技制御手段１１７０は、特別遊技（大当り、小当り）に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、大当り又は小当りに当選している｛特別遊技（大当り、小当り）実行許可フラグが発生している｝か否かを判定する条件判定手段１１７１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）を特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４中にセットする特別遊技内容決定手段１１７２と、第１大入賞口２１２０又は第２大入賞口２２２０を所定条件で開状態にするという特別遊技（大当り、小当り）を実行するための特別遊技実行手段１１７３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２１２０及び第２大入賞口２２２０の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段１１７４とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段１１７４は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマ１１７４ａを更に有している。また、特別遊技内容決定手段１１７２は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４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１１７２ａを更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

【００６８】

次に、特定遊技制御手段１１８０は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを

判定する特定遊技終了条件判定手段１１８１と、を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段１１８１は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ１１８１ａを更に有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

【００６９】

ここで、本実施形態においては、時短中には、非時短中と比較して、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２１１０の電動役物２１１２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短は、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、上記の特定遊技終了条件判定手段１１８１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（転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【００７０】

次に、遊技状態一時記憶手段１１９０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）における現在の遊技状態を一時記憶するための第１主遊技状態一時記憶手段１１９１と、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２主遊技状態一時記憶手段１１９２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１１９３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１１９４とを有している。

【００７１】

ここで、第１主遊技状態一時記憶手段１１９１は、第１主遊技に関する各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための第１フラグ一時記憶手段１１９１ａと、現在変動中の第１主遊技図柄（変動開始条件が成立した第１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主遊技図柄情報一時記憶手段１１９１ｂとを有している。

【００７２】

また、第２主遊技状態一時記憶手段１１９２は、第２主遊技に関する各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための第２フラグ一時記憶手段１１９２ａと、現在変動中の第２主遊技図柄（変動開始条件が成立した第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２主遊技図柄情報一時記憶手段１１９２ｂとを有している。

【００７３】

また、補助遊技状態一時記憶手段１１９３は、補助遊技に関する情報（例えば、補助遊技図柄当選フラグ・開放延長フラグ・時間短縮フラグ等の各種フラグのオンオフ情報）を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段１１９３ａと、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１１９３ｂとを有している。

【００７４】

次に、情報送信制御手段１３００は、サブメイン制御部２３２０側に送信するコマンドを格納しておくためのコマンド送信用バッファ１３０１を有している。

【００７５】

次に、不正入賞監視制御手段１５００は、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０における、不正な入球の発生可否を判定する不正入賞判定手段１５０１と、当該発生可否を判定するための情報が一時記憶される入賞関連情報一時記憶手段１５０２

と、を更に有している。

【００７６】

　次に、遊技周辺機器２０００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Ｄと、サブメイン制御部２３２０（演出表示制御手段２３２０）、サブサブ制御部２３１０（演出表示装置２１４０）等、を有している。ここで、サブメイン制御部２３２０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。

【００７７】

　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２２１０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２１３０と、を有している。

【００７８】

　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２１１０及び第２－２主遊技始動口２１１０（２）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２２３０と、を有している。

【００７９】

　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、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる第１大入賞口２１２０と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる第２大入賞口２２２０と、を有する。

【００８０】

　次に、補助遊技周辺機器Ｄは、第２主遊技始動口電動役物２１１２の開放の契機となる補助遊技始動口２４１０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２４２０とを有している。

【００８１】

　ここで、演出表示制御手段（サブメイン制御部）２３２０は、主制御装置１０００側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段２３２１と、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２３２２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２３２３と、演出制御全般に係る情報を一時記憶するための演出一般情報一時記憶手段２３２４と、主制御装置１０００側から送信された情報に基づきエラー報知を実行するエラー報知制御手段２３２５と、サブサブ制御部２３１０側との情報送受信を制御する情報送受信制御手段２４００と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【００８２】

　まず、表示情報受信手段２３２１は、主制御装置１０００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２３２１ａを有している。

【００８３】

　次に、装飾図柄表示制御手段２３２２は、主制御装置１０００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２３２２ａ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２３２２ｃ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２３２２ｄと、を有している。ここで、装図表示内容決定手段２３２２ａ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２３２２ａ－１を有している（テーブルの詳細については不図示）。

【００８４】
　次に、装図保留情報表示制御手段２３２３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２３２３ａを有している。
【００８５】
　また、演出表示手段（サブサブ制御部）２３１０は、サブメイン制御部２３２０側との情報送受信を制御する副情報送受信制御手段２４５０と、装図保留表示部２３１２へ画像を表示する画像表示制御手段２３１３と、演出表示装置２１４０上表示領域である装飾図柄表示領域２３１１と、第１主遊技側の保留球情報を表示するための第１保留表示部２３１２ａと、第２主遊技側の保留球情報を表示するための第２保留表示部２３１２ｂと、を有している。ここで、画像表示制御手段２３１３は、サブメイン制御部２３２０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２３１３ａを更に有している。
【００８６】
　尚、第１主遊技図柄表示装置２１３０、第２主遊技図柄表示装置２２３０及び補助遊技図柄表示装置２４２０が、主制御装置１０００と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段２３１０が、演出表示制御手段２３２０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２１３０、第２主遊技図柄表示装置２２３０及び補助遊技図柄表示装置２４２０は、主制御装置１０００により制御され、演出表示手段２３１０は、演出表示制御手段２３２０により制御されることを意味する。尚、主制御装置１０００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。
【００８７】
　次に、図１４は、主制御装置１０００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）、ステップ３００２で、主制御装置１０００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２９０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３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、主制御装置１０００は、主制御装置１０００側のＲＡＭ内容（例えば、遊技状態一時記憶手段１１９０内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ３００６で、情報送信制御手段１３００は、主制御基板１０００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２３２０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３０１４の処理に移行する。他方、ステップ３００２でＮｏの場合は、ステップ３００８で、主制御装置１０００は、主制御装置１０００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３０１０で、主制御装置１０００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３０１０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３００４の処理（前述したＲＡＭクリア処理）に移行する。他方、ステップ３０１０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３０１１で、主制御装置１０００は、主遊技装置１０００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３０１２で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部２３２０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３０１４の処理に移行する。次に、ステップ３０１４で、主制御装置１０００は、同図のステップ１０００によって示される主制御装置１０００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、同図のステップ１０００が実行されることとなる）、ステップ３０２０の処理に移行する。尚、ステップ３０２０に移行後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御装置１０００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。

【００８８】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御装置１０００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１１００で、主制御装置１０００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、主制御装置１０００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、主制御装置１０００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、主制御装置１０００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、主制御装置１０００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、主制御装置１０００は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１７００で、主制御装置１０００（特に賞球払出決定手段１４００）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出機構２１０の駆動制御等を賞球払出制御基板３０００に実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ１８００で、主制御装置１０００は、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータＨ等への情報出力）を実行する。次に、ステップ１９００で、主制御装置１０００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。

【００８９】

次に、ＮＭＩ割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御装置１０００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３６０４で、主制御装置１０００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３６０６で、主制御装置１０００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。

【００９０】

次に、図１５は、図１４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、補助遊技入球口入球判定手段１１１３は、補助遊技入球口２４１０に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０４で、補助遊技乱数取得判定実行手段１１２３は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３３ａ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１１２３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１１３３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１１３３ａ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の電動役物駆動判定処理）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の電動役物駆動判定処理）に移行する。

【００９１】

次に、図１６は、図１４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、電動役物開閉制御手段１１６０は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９３ａ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、補助遊技図柄制御手段１１５３は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９３ａ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、補助遊技内容決定手段１１４３は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３３ａ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、補助遊技内容決定手段１１４３は、補助遊技状態一時記憶手段１１９３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、補助遊技内容決定用抽選テーブル１１４３ａ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１１９３ｂに一時記憶する。次に、ステップ１２１８で、補助遊技図柄変動時間管理手段１１５３ａ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１１５３ａ－１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５秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には３０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１１５３は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９３ａ中の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１１３３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１１３３ａ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１１５３は、補助遊技図柄変動管理用タイマ１１５３ａ－１をスタートした後、補助遊技図柄表示部２４２１上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１２２４で、補助遊技図柄変動時間管理手段１１５３ａは、補助遊技図柄変動管理用タイマ１１５３ａ－１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１１５３は、補助遊技図柄情報一時記憶手段１１９３ｂ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２４２１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１１５３は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９３ａ中の補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、条件判定手段１１６１は、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」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、電動役物開閉制御手段１１６０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、開放タイマ１１６２に電動役物の開放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６秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には０．５秒）をセットする。次に、ステップ１２３４で、電動役物開閉制御手段１１６０は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９３ａ中の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、電動役物開閉制御手段１１６０は、第２主遊技始動口２１１０の電動役物２１１２を開放する。次に、ステップ１２３８で、電動役物開閉制御手段１１６０は、開放タイマ１１６２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１２３８でＹｅｓの場合、ステップ１２４０及びステップ１２４２で、電動役物開閉制御手段１１６０は、第２主遊技始動口２１１０の電動役物２１１２を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９３ａ中の電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の主遊技内容決定乱数取得処理）に移行する。

【００９２】

尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にはステップ１２３８に移行し、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０及びステップ１２３８でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の主遊技内容決定乱数取得処理）に移行する。

【００９３】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１２２６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、５００ｍｓ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）。

【００９４】

次に、図１７は、図１４におけるステップ１３００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１３０２で、第１主遊技始動口入球判定手段１１１１は、第１主遊技始動口２２１０の第１入球検出装置２２１１から第１主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３０２でＹｅｓの場合、ステップ１３３０で、不正入賞監視制御手段１５００は、後述する不正入賞判定処理を実行する。次に、ステップ１３０４で、第１主遊技乱数取得判定実行手段１１２１は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３１ａ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１３０４でＹｅｓの場合、ステップ１３０６で、第１主遊技乱数取得判定実行手段１１２１は、第１主遊技内容決定乱数を取得する。

【００９５】

尚、本実施形態においては、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。

【００９６】

次に、ステップ１３０７で、第１主遊技乱数取得判定実行手段１１２１は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３１ａ及び第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａを参照し、現在一時記憶されている全保留個数を取得すると共に、（全保留個数＋１）を入賞順として導出する。次に、ステップ１３０８で、第１主遊技乱数取得判定実行手段１１２１は、当該取得した第１主遊技側乱数及び当該導出した入賞順を、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３１ａにセットする。次に、ステップ１３０９で、情報送信手段１３００は、当該取得した第１主遊技側乱数及び当該導出した入賞順を保留情報として（保留発生コマンドとして）、サブメイン制御部２３２０へ送信するためのコマンド送信用バッファ１３０１にセットする。

【００９７】

次に、ステップ１３１０で、第２主遊技始動口入球判定手段１１１２は、第２主遊技始動口２１１０の第２入球検出装置２１１１から第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３１０でＹｅｓの場合、ステップ１３３０で、不正入賞監視制御手段１５００は、後述する不正入賞判定処理を実行する。次に、ステップ１３１２で、第２主遊技乱数取得判定実行手段１１２２は、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａ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１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、第２主遊技乱数取得判定実行手段１１２２は、第２主遊技内容決定乱数を取得する。次に、ステップ１３１５で、第２主遊技乱数取得判定実行手段１１２２は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３１ａ及び第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａを参照し、現在一時記憶されている全保留個数を取得すると共に、（全保留個数＋１）を入賞順として導出する。次に、ステップ１３１６で、第２主遊技乱数取得判定実行手段１１２２は、当該取得した第２主遊技側乱数及び当該導出した入賞順を、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａにセットする。次に、ステップ１３１７で、情報送信手段１３００は、当該取得した第２主遊技側乱数及び当該導出した入賞順を保留情報として（保留発生コマンドとして）、サブメイン制御部２３２０へ送信するためのコマンド送信用バッファ１３０１にセットし、ステップ１３８０に移行する。尚、ステップ１３１２でＮｏの場合には、ステップ１３８０に移行する。

【００９８】

他方、ステップ１３１０でＮｏの場合、ステップ１３１１で、第２主遊技始動口入球判定手段１１１２は、第２−２主遊技始動口２１１０（２）の第２−２入球検出装置２１１１（２）から第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３１１でＹｅｓの場合には、ステップ１３３０を実行することなく、ステップ１３１２に移行する。尚、ステップ１３１１でＮｏの場合には、ステップ１３８０に移行する。そして、ステップ１３８０で、不正入賞監視制御手段１５００は、後述する不正入賞エラー報知制御処理を実行し、次の処理（ステップ１４００の主遊技図柄表示処理）に移行する。

【００９９】

次に、図１８は、図１４におけるステップ１３３０のサブルーチンに係る、不正入賞判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１３３２で、不正入賞判定手段１５０１は、今回の入賞が、第１主遊技始動口２２１０への入賞であるか否か（第１入球検出装置２２１１から第１主遊技始動口入球情報を受信したものであるか否か）を判定する。ステップ１３３２でＹｅｓの場合、ステップ１３３４で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の前回入賞種別に「１」がセットされているか否かを判定する。ステップ１３３４でＹｅｓの場合、ステップ１３３６で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔに１加算（インクリメント）し、ステップ１３４０に移行する。他方、ステップ１３３４でＮｏの場合（入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の前回入賞種別に「２」がセットされている場合）、ステップ１３３８で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔをクリア（ゼロクリア）し、ステップ１３４０に移行する。次に、ステップ１３４０で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の前回入賞種別に「１」をセットし、ステップ１３５２に移行する。

【０１００】

他方、ステップ１３３２でＮｏの場合、換言すれば、今回の入賞が、第２主遊技始動口２１１０への入賞である場合（第２入球検出装置２１１１から第２主遊技始動口入球情報を受信したものである場合）、ステップ１３４４で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の前回入賞種別に「２」がセットされているか否かを判定する。ステップ１３４４でＹｅｓの場合、ステップ１３４６で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔに１加算（インクリメント）し、ステップ１３５０に移行する。他方、ステップ１３５４でＮｏの場合（入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の前回入賞種別に「１」がセットされている場合）、ステップ１３４８で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔをクリア（ゼロクリア）し、ステップ１３５０に移行する。次に、ステップ１３５０で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の前回入賞種別に「２」をセットし、ステップ１３５２に移行する。

【０１０１】

次に、ステップ１３５２で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔを確認する。次に、ステップ１３５４で、不正入賞判定手段１５０１は、当該確認結果に基づき、カウンタ値Ｃｎｔが所定値（例えば、３）以上であるか否か、換言すれば、一方の始動口のみに対して当該所定値以上の回数連続して入賞したか否かを判定する。ステップ１３５４でＹｅｓの場合、ステップ１３５６で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞エラー報知許可フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ１３５４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。

【０１０２】

次に、図１９は、図１７におけるステップ１３８０のサブルーチンに係る、不正入賞エラー報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１３８２で、不正入賞監視制御手段１５００は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞エラー報

知許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１３８２でＹｅｓの場合、ステップ１３８４で、不正入賞監視制御手段１５００は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞エラー報知許可フラグをオフにする。次に、ステップ１３８６で、不正入賞監視制御手段１５００は、ホールコンピュータＨ側（外部端子板）へのエラー報知外部信号をセットする。次に、ステップ１３８６で、不正入賞監視制御手段１５００は、サブメイン制御部２３２０側へのエラー報知開始制御コマンドをセットする。次に、ステップ１３９０で、不正入賞監視制御手段１５００は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内のエラー報知期間タイマ値Ｔに所定値（例えば、３０秒）をセットしてカウントダウンを開始し、ステップ１３９２に移行する。尚、ステップ１３８２でＮｏの場合には、ステップ１３９２に移行する。次に、ステップ１３９２で、不正入賞監視制御手段１５００は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内のエラー報知期間タイマ値がゼロであるか否か（タイムアップしたか否か）を判定する。ステップ１３９２でＹｅｓの場合、ステップ１３９４で、不正入賞監視制御手段１５００は、サブメイン制御部２３２０側へのエラー報知終了制御コマンドをセットし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ１３９２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。

【０１０３】

　次に、図２０は、図１４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１４０２で、主遊技図柄保留解除制御手段１１５４は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３１ａ及び第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａを参照し、第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報が存在しているか否かを判定する。ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ１４０４で、主遊技図柄保留解除制御手段１１５４は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３１ａ及び第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａ内の入賞順を参照し、最先の入賞順は第１主遊技図柄に係る保留情報であるか否かを判定する。ステップ１４０４でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、遊技制御手段１１００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の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。他方、ステップ１４０４でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、遊技制御手段１１００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の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。尚、ステップ１４０２でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１５００の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。このように、本実施形態においては、第１主遊技始動口２２１０又は第２主遊技始動口２１１０に入球した順番に従い、順次図柄変動が開始されることとなる。しかしながら、これには限定されず、一方の主遊技側の図柄変動を優先して実行（いわゆる優先消化）するよう構成してもよいし、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する（いわゆる並列抽選を実行する）よう構成してもよい。

【０１０４】

　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１４０２で、第１主遊技内容決定手段１１４１（第２主遊技内容決定手段１１４２）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、この変動開始条件は、特別遊技中や図柄変動中でないことが条件となる。

【０１０５】

　次に、ステップ１４１４で、第１主遊技内容決定手段１１４１（第２主遊技内容決定手段１１４２）は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３１ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａ）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）を読み出し、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３１ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段１１３２ａ）から削除してシフトする（保留消化処理）と共に、残りの保留情報における夫々の入賞順を１減算（デクリメ

ント）する。次に、ステップ１４０３で、当否抽選手段１１３５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１１３５ｂ－１（第２主遊技用当否抽選テーブル１１３５ｂ－３）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（本例では、大当り）抽選を実行する。

【０１０６】

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１１３５ｂ－１（第２主遊技用当否抽選テーブル１１３５ｂ－３）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り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当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（例えば、大当りの他にも小当りに当選するよう構成してもよい）。

【０１０７】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１４１６－１で、第１主遊技内容決定手段１１４１（第２主遊技内容決定手段１１４２）は、第１主遊技内容決定用抽選テーブル１１４１ａ（第２主遊技内容決定用抽選テーブル１１４２ａ）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主遊技図柄情報一時記憶手段１１９１ｂ（第２主遊技図柄情報一時記憶手段１１９２ｂ）に一時記憶する。

【０１０８】

ここで、図２２（主遊技テーブル２）は、第１主遊技内容決定用抽選テーブル１１４１ａ（第２主遊技内容決定用抽選テーブル１１４２ａ）の一例である（特に、停止図柄決定用テーブルの一例）。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、特別遊技時における最大実行ラウンド数の異なる複数の主遊技図柄候補（本例では、「１Ａ、１Ｂ、３Ａ、３Ｂ」＝８Ｒ及び「７Ａ、７Ｂ」＝１６Ｒ）の内から一の主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。ここで、大当り図柄「１Ａ、１Ｂ」は、後述するように、当該大当り図柄に係る特別遊技実行後には確率変動遊技状態へ移行しないこととなる態様である（以下、非確変大当り、と呼ぶことがある）一方、大当り図柄「３Ａ、３Ｂ、７Ａ、７Ｂ」は、後述するように、当該大当り図柄に係る特別遊技実行後には確率変動遊技状態へ移行することとなる態様である（以下、確変大当り、と呼ぶことがある）。そして、本例に示されるように、本実施形態においては、第１主遊技側にて大当りした場合よりも第２主遊技側にて大当りした場合の方が、遊技者にとってより有利な大当り図柄が選択され易いよう構成されている。

【０１０９】

次に、ステップ１４１６－３で、第１主遊技内容決定手段１１４１（第２主遊技内容決定手段１１４２）は、各遊技状態に対応する第１主遊技内容決定用抽選テーブル１１４１ａ（第２主遊技内容決定用抽選テーブル１１４２ａ）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１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主遊技図柄情報一時記憶手段１１９１ｂ（第２主遊技図柄情報一時記憶手段１１９２ｂ）に一時記憶して、ステップ１４１９に移行する。

【０１１０】

ここで、図２２（主遊技テーブル３）は、第１主遊技内容決定用抽選テーブル１１４１ａ（第２主遊技内容決定用抽選テーブル１１４２ａ）の一例である（特に、変動態様決定用テーブルの一例）。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フである場合（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、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、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に構成してもよいことはいうまでもない。

【０１１１】

次に、ステップ１４１９で、情報送信制御手段１３００は、第１主遊技図柄情報一時記憶手段１１９１ｂ（第２主遊技図柄情報一時記憶手段１１９２ｂ）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２３２０側に送信するためのコマンド送信用バッファ１３０１にセットする。次に、ステップ１４２０で、第１主遊技図柄変動時間管理手段１１５１ａ（第２主遊技図柄変動時間管理手段１１５２ａ）が、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１主遊技図柄変動管理用タイマ１１５１ａ－１（第２主遊技図柄変動管理用タイマ１１５２ａ－１）にセットする。そして、ステップ１４２２で、第１主遊技図柄制御手段１１５１（第２主遊技図柄制御手段１１５２）は、第１主遊技図柄表示装置２１３０（第２主遊技図柄表示装置２２３０）の第１主遊技図柄表示部２１３１（第２主遊技図柄表示部２２３１）上で、第１主遊技図柄情報一時記憶手段１１９１ｂ（第２主遊技図柄情報一時記憶手段１１９２ｂ）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１４４６で、第１主遊技図柄制御手段１１５１（第２主遊技図柄制御手段１１５２）は、第１フラグ一時記憶手段１１９１ａ（第２フラグ一時記憶手段１１９２ａ）中の変動中フラグをオンする。そして、ステップ１４３４で、第１主遊技図柄変動時間管理手段１１５１ａ（第２主遊技図柄変動時間管理手段１１５２ａ）が、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１４３４でＹｅｓの場合、ステップ１４３７で、情報送信制御手段１３００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２３２０側に送信するためのコマンド送信用バッファ１３０１にセットする。次に、ステップ１４３８で、第１主遊技図柄制御手段１１５１（第２主遊技図柄制御手段１１５２）は、第１主遊技図柄表示装置２１３０（第２主遊技図柄表示装置２２３０）の第１主遊技図柄表示部２１３１（第２主遊技図柄表示部２２３１）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第１主遊技図柄情報一時記憶手段１１９１ｂ（第２主遊技図柄情報一時記憶手段１１９２ｂ）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１４４０で、第１主遊技図柄制御手段１１５１（第２主遊技図柄制御手段１１５２）は、第１フラグ一時記憶手段１１９１ａ（第２フラグ一時記憶手段１１９２ａ）中の変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１４１７で、第１主遊技図柄制御手段１１５１（第２主遊技図柄制御手段１１５２）は、第１主遊技図柄情報一時記憶手段１１９１ｂ（第２主遊技図柄情報一時記憶手段１１９２ｂ）を参照し、停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４１７でＹｅｓの場合、ステップ１４１８で、第１主遊技図柄制御手段１１５１（第２主遊技図柄制御手段１１５２）は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４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、ステップ１４４２に移行する。他方、ステップ１４１７でＮｏの場合、ステップ１４１８の処理を実行せずにステップ１４４２に移行する。そして、ステップ１４４２で、第１主遊技図柄変動時間管理手段１１５１ａ（第２主遊技図柄変動時間管理手段１１５２ａ）は、第１主遊技図柄変動管理用タイマ１１５１ａ－１（第２主遊技図柄変動管理用タイマ１１５２ａ－１）をリセットする。

【０１１２】

次に、ステップ１４５０で、遊技制御手段１１００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の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。尚、ステップ１４３４でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１５００の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【０１１３】

尚、ステップ１４０２でＮｏの場合には、ステップ１４４４で、第１主遊技図柄制御手段１１５１（第２主遊技図柄制御手段１１５２）は、第１フラグ一時記憶手段１１９１ａ（第２フラグ一時記憶手段１１９２ａ）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１４４４でＹｅｓの場合にはステップ１４３４に移行し、ステップ１４４４でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５００の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【０１１４】

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１１８０は、時短回数カウンタ１１８１ａを参照して、時短回数カウンタ値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１４５２でＹｅｓの場合、ステップ１４５４で、特定遊技制御手段１１８０は、時短回数カウンタ１１８１ａの時短回数カウンタ値を１減算する。次に、ステップ１４５６で、特定遊技制御手段１１８０は、時短回数カウンタ１１８１ａを参照して、時短回数が０であるか否かを判定する。ステップ１４５６でＹｅｓの場合、ステップ１４６０で、特定遊技制御手段１１８０は、第１フラグ一時記憶手段１１９１ａ中の主遊技時短フラグ及び第２フラグ一時記憶手段１１９２ａ中の主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１４６２で、特定遊技制御手段１１８０は、遊技状態一時記憶手段１１９０内の補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５００の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。尚、ステップ１４５２及びステップ１４５６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５００の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【０１１５】

次に、図２４は、図１４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、条件判定手段１１７１は、第１主遊技図柄表示装置２１３０（第２主遊技図柄表示装置２２３０）の第１主遊技図柄表示部２１３１（第２主遊技図柄表示部２２３１）上に表示された主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、条件判定手段１１７１は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４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１５０４でＹｅｓの場合、ステップ１５０５で、特別遊技内容決定手段１１７２は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル１１７２ａを参照することにより、当該特別遊技の内容（例えば、当たり図柄に対応した最大ラウンド数や、各ラウンドにおける大入賞口の開閉態様）を特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４にセットする。次に、ステップ１５５２及びステップ１５５４で、特定遊技制御手段１１８０は、第１フラグ一時記憶手段１１９１ａ及び第２フラグ一時記憶手段１１９２ａ中の特定遊技フラグ（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）を一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ１１８１ａをリセット（時短回数カウンタ値＝０）する。次に、ステップ１５０６及びステップ１５０８で、条件判定手段１１７１は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４中の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に、第１フラグ一時記憶手段１１９１ａ（第２フラグ一時記憶手段１１９２ａ）中の当りフラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の特別遊技制御処理）に移行する。尚、ステップ１５０２及びステップ１５０４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６００の特別遊技制御処理）に移行する。

【０１１６】

次に、図２５は、図１４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、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４を参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４内の特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１６０８で、情報送信制御手段１３００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１３０１にセットし、ステップ１６１２に移行する。他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４を参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、

ステップ１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ１７００の賞球払出処理）に移行する。

【０１１７】

次に、ステップ１６１２で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４を参照し、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ１６１４～１６２２の処理を行うことなく、ステップ１６２４に移行する。そして、ステップ１６２４で、情報送信制御手段１３００は、特別遊技中（各ラウンド実行中）に係る各種情報（ラウンド数や大入賞口への入賞個数）を表すコマンド（遊技状態コマンド）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１３０１にセットし、ステップ１６２６に移行する。

【０１１８】

他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４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１６１６で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ１６１８で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４内のラウンド数カウンタに１を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４に記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は０であり、以後ラウンドを重ねていく毎に１ずつインクリメントされる。次に、ステップ１６２０で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ１６２２で、特別遊技実行手段１１７３は、第１大入賞口２１２０の第１電動役物２１２２又は第２大入賞口２２２０の第２電動役物２２２２を駆動して第１大入賞口２１２０又は第２大入賞口２２２０を開放し、特別遊技用タイマ１１７４ａ（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば３０秒）をセット（計時開始）して、ステップ１６２６に移行する。

【０１１９】

次に、ステップ１６２６で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４を参照して当該ラウンドで所定球（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１６３０に移行する。他方、ステップ１６２６でＮｏの場合、ステップ１６２８で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技用タイマ１１７４ａ（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が経過したか否かを判定する。ステップ１６２８でＹｅｓの場合にも、ステップ１６３０に移行し、ステップ１６２８でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１７００の賞球払出処理）に移行する。

【０１２０】

次に、ステップ１６３０で、特別遊技実行手段１１７３は、第１大入賞口２１２０の第１電動役物２１２２又は第２大入賞口２２２０の第２電動役物２２２２の駆動を停止して第１大入賞口２１２０又は第２大入賞口２２２０を閉鎖する。そして、ステップ１６３２で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技用タイマ１１７４ａ（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ１６３４で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４内の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１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４を参照して、当該ラウンドが最終ラウンド（例えば、確率変動大当り及び時間短縮変動大当りの場合は第１５ラウンド、突然確率変動大当りの場合は第２ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９４内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１６４０で、情報送信制御手段１３００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２３２０側に送信するためのコマンド送信用バッファ１３０１にセットする。そして、ステップ９０００で、遊技制御手段１１００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１７００の賞球払出処理）に移行する。尚、ステップ１６３６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の賞球払出処理）に移行する。

【０１２１】

次に、図２６は、図２５におけるステップ９０００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９００２で、特定遊技制御手段１１８０は、第１主遊技図柄情報一時記憶手段１１９１ｂ及び第２主遊技図柄情報一時記憶手段１１９２ｂを参照し、特別遊技の開始時における停止図柄を確認する。次に、ステップ９０１２で、特定遊技制御手段１１８０は、当該確認結果に基づき、特別遊技の開始時における停止図柄が確変大当り図柄（本例では、「３Ａ、３Ｂ、７Ａ、７Ｂ」）であるか否かを判定する。ステップ９０１２でＹｅｓの場合、ステップ９０１４で、特定遊技制御手段１１８０は、遊技状態一時記憶手段１１９０内の主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ９０２１で、特定遊技制御手段１１８０は、時短回数カウンタ１１８１ａの値に所定回数（本例では、６５５３５であり、実質的に、次回の大当りまで時間短縮遊技状態が継続することが確定する回数）をセットする。次に、ステップ９０２４で、特定遊技制御手段１１８０は、遊技状態一時記憶手段１１９０内の主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ９０２６で、特定遊技制御手段１１８０は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９３ａの補助遊技時短フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ９０１２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。

【０１２２】

次に、図２７～図３２を参照して、サブメイン制御部２３２０側で実行される制御処理を説明する。まず、図２７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２０００側（特に、サブメイン制御部２３２０側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ａ）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基板側での初期処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、サブメイン制御部２３２０の繰り返し処理ルーチンであるステップ５０００を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、ステップ５０００が実行された場合、同図（ｂ）の処理に示されるように、まず、ステップ５６００で、演出表示制御手段２３２０は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ５７００で、演出表示制御手段２３２０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５８００で、演出表示制御手段２３２０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６０００で、演出表示制御手段２３２０は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行する。次に、ステップ６２００で、演出表示制御手段２３２０は、後述するエラー報知制御処理を実行する。次に、ステップ７０００で、演出表示制御手段２３２０は、表示コマンド送信制御処理｛詳細は割愛するが、例えば、サブメイン制御部２３２０側における情報送受信制御手段２４００から、サブサブ制御部２３１０側における副情報送受信制御手段２４５０へ表示処理に係るコマンド（コマンドのセット処理については一例を後述する）を送信する処理に相当する。尚、当該受信したコマンドに基づき、サブサブ制御部２３１０側における画像表示制御手段２３１３が、画像表示処理を実行するよう構成されている｝を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【０１２３】

以上のように、サブメイン制御部は、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ５０００～Ｓ７０００）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｃ）の処理は、サブメイン制御部２３２０の割り込み処理であり、前述した主制御基板１０００のＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部２３２０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（ステップ４７００）である。即ち、サブメイン制御部２３２０のＣＰＵにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンと

なった場合）、ステップ４８００で、サブメイン制御部２３２０は、主制御装置１０００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４９００で、サブメイン制御部２３２０は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部２３２０側のＲＡＭ（本例では、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａ）に、主制御装置１０００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。

【０１２４】

次に、図２８は、図２７におけるステップ５６００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５６０２で、装図保留情報表示制御手段２３２３は、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａを参照し、主制御装置１０００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５６０２でＹｅｓの場合、ステップ５６０４で、装図保留情報表示制御手段２３２３は、装図保留情報一時記憶手段２３２３ａ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５６０６で、装図保留情報表示制御手段２３２３は、主制御装置１０００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２３２３ａに一時記憶し、ステップ５６２０に移行する。

【０１２５】

他方、ステップ５６０２でＮｏの場合、ステップ５６１０で、装図保留情報表示制御手段２３２３は、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａを参照し、主制御装置１０００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５６１０でＹｅｓの場合、ステップ５６１２で、装図保留情報表示制御手段２３２３は、装図保留情報一時記憶手段２３２３ａ内の装図保留カウンタから「１」を減算する。次に、ステップ５６１４で、装図保留情報表示制御手段２３２３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２３２３ａ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５６１６で、演出表示制御手段２３２０は、装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ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５６２０に移行する。

【０１２６】

次に、ステップ５６２０で、装図保留情報表示制御手段２３２３は、演出表示手段２３１０を駆使して演出表示装置２１４０上（特に、第１保留表示部２３１２ａ、第２保留表示部２３１２ｂ）に、装図保留情報一時記憶手段２３２３ａ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５７００の装飾図柄表示内容決定処理）に移行する。尚、ステップ５６１０でＮｏの場合には、ステップ５６２０に移行する。

【０１２７】

次に、図２９は、図２７におけるステップ５７００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５７０２で、装図表示内容決定手段２３２２ａは、装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃのフラグエリアを参照し、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５７０２でＹｅｓの場合、ステップ５７０４で、装図表示内容決定手段２３２２ａは、装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃのフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ５７０６で、装図表示内容決定手段２３２２ａは、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａ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２３２２ａ－１とを参照して、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃに一時記憶する。ここで、装飾図柄の停止図柄としては、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、３つの数字がそろっている図柄（ゾロ目）とし、ハズレや小当りの場合には、３つの数字がそろわない図柄とすることを例示することができる。また、装飾図柄の変動態様としては、主遊技

図柄に係る変動態様（変動時間）に基づき、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等のリーチ変動態様を決定することを例示することができる。

【０１２８】

次に、ステップ５７０８で、装図表示内容決定手段２３２２ａは、装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内の図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ５８００の装飾図柄表示制御処理）に移行する。尚、ステップ５７０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ５８００の装飾図柄表示制御処理）に移行する。

【０１２９】

次に、図３０は、図２７におけるステップ５８００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５８０２で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内の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５８０２でＹｅｓの場合、ステップ５８０４で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内の図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ５８０６で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内の図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ５８０９で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図変動時間管理タイマ２３２２ｄをスタートし、ステップ５８１０に移行する。尚、ステップ５８０２でＮｏの場合にも、ステップ５８１０に移行する。

【０１３０】

次に、ステップ５８１０で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内の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５８１０でＹｅｓの場合、ステップ５８１２で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図変動時間管理タイマ２３２２ｄと装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃに一時記憶された変動態様に基づき、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５８１２でＹｅｓの場合、ステップ５８１４で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装飾図柄の変動表示コマンドをセットし、ステップ５８３０に移行する。他方、ステップ５８１２でＮｏの場合、ステップ５８１６で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図変動時間管理タイマ２３２２ｄと装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃに一時記憶された変動態様に基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング又は確定表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ５８１６でＹｅｓの場合、ステップ５８１８で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド又は確定表示コマンド）をセットし、ステップ５８３０に移行する。他方、ステップ５８１６でＮｏの場合、ステップ５８２０で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図変動時間管理タイマ２３２２ｄと装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃに一時記憶された変動態様に基づき、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５８２０でＹｅｓの場合、ステップ５８２２で、装飾図柄表示制御手段２３２２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し、ステップ５８３０に移行する。尚、ステップ５８２０でＮｏの場合には、ステップ５８３０に移行する。

【０１３１】

次に、ステップ５８３０で、装飾図柄表示制御手段２３２２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２３２１ａを参照し、主制御装置１０００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５８３０でＹｅｓの場合、ステップ５８３２で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図変動時間管理タイマ２３２２ｄ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５８３４で、装飾図柄表示制御手段２３２２は、装図表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内の図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ６０００の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ５８１０又はステップ５８３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ６０００の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【０１３２】

次に、図３１は、図２７におけるステップ６０００のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ６００２で、演出表示制御手段２３２０は、演出一般情報一時記憶手段２３２４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６００２でＹｅｓの場合、ステップ６００４で、演出表示制御手段２３２０は、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａ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６００４でＹｅｓの場合、ステップ６００６及びステップ６００８で、演出表示制御手段２３２０は、演出一般情報一時記憶手段２３２４のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置２１４０上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ６０１２に移行する。尚、ステップ６００２でＮｏの場合にも、ステップ６０１２に移行する。

【０１３３】

次に、ステップ６０１２で、演出表示制御手段２３２０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２１４０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６０１４で、演出表示制御手段２３２０は、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａ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６０１４でＹｅｓの場合、ステップ６０１６で、演出表示制御手段２３２０は、演出表示装置２１４０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６０１８で、演出表示制御手段２３２０は、演出一般情報一時記憶手段２３２４のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ６２００のエラー報知制御処理）に移行する。尚、ステップ６００４又はステップ６０１４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ６２００のエラー報知制御処理）に移行する。

【０１３４】

次に、図３２は、図２７におけるステップ６２００のサブルーチンに係る、エラー報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ６２０２で、エラー報知制御手段２３２５は、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａを参照し、主制御装置１０００側から、エラー報知開始制御コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ６２０２でＹｅｓの場合、ステップ６２０４で、エラー報知制御手段２３２５は、演出表示装置２１４０上で、始動口にて不正入賞が発生した旨のエラー報知を継続して実行する。次に、ステップ６２０６で、エラー報知制御手段２３２５は、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａを参照し、主制御装置１０００側から、エラー報知終了制御コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ６２０６でＹｅｓの場合、ステップ６２０８で、エラー報知制御手段２３２５は、演出表示装置２１４０上で継続して実行されているエラー報知を解除（消去）し、次の処理（ステップ７０００の表示コマンド送信制御処理）に移行する。尚、ステップ６２０２又はステップ６２０６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ７０００の表示コマンド送信制御処理）に移行する。

【０１３５】

以上のように構成することで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、共通入球口２６１０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられるよう構成されている状況下、一方の始動口のみに対して所定回数以上に亘って連続して入賞した場合には、始動口への不正入賞が発生したことを外部へ報知することができることとなる。よって、第１主遊技始動口２２１０への入球に起因して遊技者に付され得る利益率と第２主遊技始動口２１１０への入球に起因して遊技者に付され得る利益率とを異ならせるよう構成した場合であっても、ゴト行為によって｛第２主遊技始動口２１１０への入球を集中して（連続して）発生させ｝、設計値を超える利益率を導出されてしまう事態を効果的に防止することが可能となる。

【０１３６】

尚、前述したように、共通入球口２６１０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０側へ向けて所定個数（例えば、２個）の遊技球を振り分けた後に、第２主遊技始動口

２１１０側へ向けて所定個数（例えば、２個）の遊技球を振り分ける動作を繰り返すよう構成した場合においても同様に適用可能であり、その場合には、当該所定個数以上の特定回数（例えば、５回）に亘って連続して入賞した場合には、始動口への不正入賞が発生したと判定するよう構成すればよい。

【０１３７】

尚、本実施形態においては、主制御装置１０００側において、始動口への不正入賞の発生有無を検出するよう構成されているが、これには限定されず、特に、サブメイン制御部２３２０側において、始動口への不正入賞の発生有無を検出するよう構成してもよい。その場合には、ステップ１３３０のサブルーチンに係る不正入賞判定処理や、ステップ１３８０のサブルーチンに係る不正入賞エラー報知制御処理を、サブメイン制御部２３２０側において実行するよう構成すればよい。

【０１３８】

（変更例１）

尚、始動口への不正入賞を発生させるためのゴト行為は、電源断・電源断復帰と複合して実行されることが想定される。即ち、一方の始動口のみに対して所定回数以上に亘って連続して入賞した場合には、始動口への不正入賞が発生したと判定するよう構成した場合において、当該所定回数に到達するまでに一旦電断・電断復帰を行わせることで、連続入賞回数をリセットせしめる手法と複合させるのである。そこで、このような手法に対する対策としての構成一例を、本実施形態からの変更例（変更例１）とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０１３９】

次に、図３３は、本実施形態からの変更例１における、主制御装置１０００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。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ３０１３－１（変１）、ステップ３０１３－２（変１）及びステップ３６０２（変１）についてであり、その目的は、電源断時において、一方の始動口のみに対する連続入賞回数に係る情報をバックアップすると共に、電源断復帰時において、当該バックアップした情報を復元することである。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３６０２（変１）で、不正入賞監視制御手段１５００は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞カウンタ値及び前回入賞種別をバックアップ用のＲＡＭ領域に退避する。また、遊技機の電源投入後において、ステップ３０１３－１（変１）で、不正入賞監視制御手段１５００は、バックアップ用のＲＡＭ領域に退避された同一始動口連続入賞カウンタ値及び前回入賞種別を復元し、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞カウンタ値及び前回入賞種別としてセットする。次に、ステップ３０１３－２（変１）で、不正入賞監視制御手段１５００は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内のエラー情報復元フラグをオンにする。尚、以上の処理において、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞カウンタ値及び前回入賞種別が、直接バックアップされるよう構成されている場合には、これらをバックアップ用のＲＡＭ領域に退避する処理及びバックアップ用のＲＡＭ領域から復元する処理は必要ないことを補足しておく。

【０１４０】

次に、図３４は、本実施形態からの変更例１における、図１７のステップ１３３０のサブルーチンに係る、不正入賞判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ１３６０（変１）～ステップ１３６６（変１）についてであり、その目的は、電源断復帰時において復元された、一方の始動口のみに対する連続入賞回数に係る情報を所定期間（例えば、３０秒間）に亘って保持した後にクリアすることである。ここで、このような処理としている趣旨は、前述したような、電源断・電源断復帰と複合してゴト行為が行われ得ることを想定し、当該所定期間に亘って継続して連続入賞回数に係るエラー報知が発生し易い状況を維持する（ゴト行為を遅延させることができる）一方、ゴト行為が行われていない場合には、速やかに当該エラー報知が発生し易い状況を解除するためである。即ち、ステップ１３６０（変１）で、不正入賞判定手段１５０１は、

入賞関連情報一時記憶手段１５０２内のエラー情報復元フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１３６０（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１３６２（変１）で、不正入賞判定手段１５０１は、遊技機の電源断復帰後から所定期間（例えば、３０秒間）が経過したか否かを判定する。ステップ１３６２（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１３６４（変１）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔをクリアする。次に、ステップ１３６６（変１）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内のエラー情報復元フラグをオフにし、ステップ１３３２に移行する。尚、ステップ１３６０（変１）又はステップ１３６２（変１）でＮｏの場合には、ステップ１３３２に移行する。

【０１４１】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機によれば、共通入球口２６１０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられるよう構成されており、一方の始動口のみに対して所定回数以上に亘って連続して入賞した場合には、始動口への不正入賞が発生したことを外部へ報知することができるよう構成されている状況下、電源断時において、一方の始動口のみに対する連続入賞回数に係る情報をバックアップすると共に、電源断復帰時において、当該バックアップした情報を復元するよう構成されているため、始動口への不正入賞を発生させるためのゴト行為が、電源断・電源断復帰と複合して実行された場合であっても、連続入賞回数に係るエラー報知が発生し易い状況を維持することができる（ゴト行為を遅延させることができる）のである。

【０１４２】

また、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機によれば、電源断復帰時において復元された、一方の始動口のみに対する連続入賞回数に係る情報を所定期間（本例では、３０秒間）に亘って保持した後にクリアするよう構成されているため、当該所定期間に亘って継続して連続入賞回数に係るエラー報知が発生し易い状況を維持する（ゴト行為を遅延させることができる）一方、ゴト行為が行われていない場合には、速やかに当該エラー報知が発生し易い状況を解除することができることとなる。尚、ゴト行為の監視を主とするよう構成するのであれば、電源断復帰時において復元された、一方の始動口のみに対する連続入賞回数に係る情報をクリアしないよう構成しておくことが好適である。

【０１４３】

（第二実施形態）

尚、本実施形態においては、一方の始動口のみに対して「所定回数以上に亘って連続して入賞した場合」には、始動口への不正入賞が発生したと判定するよう構成されているが、当該判定条件はこれには限定されない。そこで、当該判定条件として、「所定回数以上に亘って連続して入賞した場合」とは異なる条件にて構成する場合の一例を、第二実施形態とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０１４４】

次に、図３５は、第二実施形態における、図１７のステップ１３３０のサブルーチンに係る、不正入賞判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ１３３４（第２）～ステップ１３５４（第２）及びステップ１３５８（第２）についてであり、その目的は、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が入球した後、当該一方に再度入球するまでのインターバルに基づき、始動口への不正入賞が発生したか否かを判定することである。即ち、今回の入賞が、第１主遊技始動口２２１０への入賞である状況下、ステップ１３３４（第２）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の第１入賞間隔計時タイマ値がゼロ超過であるか否かを判定する。ステップ１３３４（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１３３６（第２）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の第１入賞間隔異常検出フラグをオンにする。次に、ステップ１３３８（第２）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の第１入賞間隔計時タイマ値に所定値Ｔ（第１主遊技始動口２２１０→第２主遊技始動口２１１０→第１

主遊技始動口２２１０と交互に連続入賞した場合における、振分始動口ユニット２６００の機構上の最短間隔となる設計値）をセットしてカウントダウンを開始し、ステップ１３５４（第２）に移行する。他方、今回の入賞が、第２主遊技始動口２１１０への入賞である状況下、ステップ１３４４（第２）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の第２入賞間隔計時タイマ値がゼロ超過であるか否かを判定する。ステップ１３４４（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１３４６（第２）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の第２入賞間隔異常検出フラグをオンにする。次に、ステップ１３４８（第２）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の第２入賞間隔計時タイマ値に所定値Ｔ（第２主遊技始動口２１１０→第１主遊技始動口２２１０→第２主遊技始動口２１１０と交互に連続入賞した場合における、振分始動口ユニット２６００の機構上の最短間隔となる設計値）をセットしてカウントダウンを開始し、ステップ１３５４（第２）に移行する。次に、ステップ１３５４（第２）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の第１入賞間隔異常検出フラグ（又は第２入賞間隔異常検出フラグ）がオンであるか否かを判定する。そして、ステップ１３５４（第２）でＹｅｓである場合には、ステップ１３５６及びステップ１３５８（第２）で、不正入賞判定手段１５０１は、始動口への不正入賞が発生したと判定し、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の同一始動口連続入賞エラー報知許可フラグをオンにすると共に、当該オンである第１入賞間隔異常検出フラグ（又は第２入賞間隔異常検出フラグ）をオフにする。

【０１４５】

以上のように構成することで、第二実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、共通入球口２６１０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられるよう構成されている状況下、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が入球した後、当該一方に再度入球するまでのインターバルが、振分始動口ユニット２６００の機構上の最短間隔となる設計値よりも短期間である場合には、始動口への不正入賞が発生したことを外部へ報知することができることとなる。よって、第１主遊技始動口２２１０への入球に起因して遊技者に付され得る利益率と第２主遊技始動口２１１０への入球に起因して遊技者に付され得る利益率とを異ならせるよう構成した場合であっても、ゴト行為によって｛第２主遊技始動口２１１０への入球を集中して（連続して）発生させ｝、設計値を超える利益率を導出されてしまう事態を効果的に防止することが可能となる。

【０１４６】

尚、前述したように、共通入球口２６１０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０側へ向けて所定個数（例えば、２個）の遊技球を振り分けた後に、第２主遊技始動口２１１０側へ向けて所定個数（例えば、２個）の遊技球を振り分ける動作を繰り返すよう構成した場合においても同様に適用可能であり、その場合には、前述した所定値Ｔを適宜延長するよう構成すればよい。また、第二実施形態においても、本実施形態と同様に、サブメイン制御部２３２０側において、始動口への不正入賞の発生有無を検出するよう構成してもよい。

【０１４７】

（第二実施形態の変更例１）

尚、始動口への不正入賞を発生させるためのゴト行為は、第１主遊技始動口２２１０や第２主遊技始動口２１１０へ直接遊技球を入球させる（或いは、金属球が先端に取り付けられた棒状部材を遊技機外部から挿入し、始動口の入球センサをきらせる）手法、即ち、共通入球口２６１０へ遊技球を入球させることなく、不正入賞を発生せしめる手法が想定される。そこで、このような手法に対する対策としての構成一例を、第二実施形態からの変更例（変更例１）とし、以下、第二実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０１４８】

次に、図３６は、第二実施形態からの変更例１における、図１４のステップ１３００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。はじめに、

第二実施形態からの変更点は、ステップ１３０１－１（第２変１）及びステップ１３０１－２（第２変１）についてであり、その目的は、共通入球口２６１０へ流入した遊技球の個数を、振分始動口ユニット２６００内に存在すると見做す遊技球個数として加算することである。即ち、ステップ１３０１－１（第２変１）で、不正入賞監視制御手段１５００は、共通入球口２６１０に遊技球が入球したか否かを判定する。ここで、当該判定を行うに際しては、共通入球口２６１０にセンサ（他の入球口に用いられるセンサと同様のセンサ）を設けておき、当該センサからの信号に基づき判定するよう構成すればよい。ステップ１３０１－１（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１３０１－２（第２変１）で、不正入賞監視制御手段１５００は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の有効入球数カウンタ値を１加算（インクリメント）し、ステップ１３０２に移行する。尚、ステップ１３０１－１（第２変１）でＮｏの場合には、ステップ１３０２に移行する。

【０１４９】

次に、図３７は、第二実施形態からの変更例１における、図３６のステップ１３３０のサブルーチンに係る、不正入賞判定処理のフローチャートである。はじめに、第二実施形態からの変更点は、ステップ１３３１（第２変１）、ステップ１３３５（第２変１）及びステップ１３４５（第２変１）についてであり、その目的は、第１主遊技始動口２２１０や第２主遊技始動口２１１０に入球した遊技球の個数を、振分始動口ユニット２６００内に存在すると見做す遊技球個数から減算すると共に、当該遊技球個数に基づき不正入賞の判定条件を充足したか否かを判定することである。即ち、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれかに入球した場合における、ステップ１３３１（第２変１）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の有効入球数カウンタ値を１減算（デクリメント）し、ステップ１３３２に移行する。また、第二実施形態において不正入賞の一判定条件を充足した場合における、ステップ１３３５（第２変１）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の有効入球数カウンタ値が所定値（本例では、ゼロ）未満であるか否かを判定する。そして、ステップ１３３５（第２変１）でＹｅｓの場合には、不正入賞の判定条件を充足したものと見做すこととなる。また、同様に、ステップ１３４５（第２変１）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の有効入球数カウンタ値が所定値（本例では、ゼロ）未満であるか否かを判定する。そして、ステップ１３４５（第２変１）でＹｅｓの場合には、不正入賞の判定条件を充足したものと見做すこととなる。

【０１５０】

以上のように構成することで、第二実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機によれば、共通入球口２６１０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられるよう構成されており、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が入球した後、当該一方に再度入球するまでのインターバルが、振分始動口ユニット２６００の機構上の最短間隔となる設計値よりも短期間である場合には、始動口への不正入賞が発生したことを外部へ報知することができるよう構成されている状況下、共通入球口２６１０へ流入した遊技球の個数と第１主遊技始動口２２１０又は第２主遊技始動口２１１０に入球した遊技球の個数とに基づき、当該不正入賞が、共通入球口２６１０へ入球して発生したものなのか、共通入球口２６１０へ入球せず発生したものなのかを切り分けることが可能となる結果、当該不正入賞に係る判定精度をより高めることができることとなる。

【０１５１】

尚、前述したように、共通入球口２６１０へ流入した遊技球は、振分始動口ユニット２６００内の遊技球を第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０に入球させることなく振分始動口ユニット２６００外へと排出可能な排出口２６２０から排出され得る｛但し、その事象が発生する確率は、極めて低確率（例えば、１／１００００未満）である｝ため、このような事態を踏まえて設計しておいてもよい。その場合には、排出口２６２０にセンサ（他の入球口に用いられるセンサと同様のセンサ）を設けておき、当該センサにて遊技球を検出した場合には、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の有効入球数

カウンタ値をデクリメントする、等を挙げることができる。

【０１５２】

尚、共通入球口２６１０にセンサ（他の入球口に用いられるセンサと同様のセンサ）を設けるよう構成した場合、第二実施形態におけるステップ１３３８（第２）やステップ１３４８（第２）でセットする所定値Ｔ（第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が入球した後、当該一方に再度入球するまでのインターバルとしてセットする時間値）を補正するよう構成することも可能である。ここで、振分部材２６３０の左右方向への傾倒動作は、支軸２６３１に汚れ等が付着すると、当該傾倒動作が緩慢になることが想定され、その結果、当該インターバルは設計値よりも長期間となってしまう恐れがある（結果として、不正入賞であるものが不正入賞でないと見做される恐れがある）ため、所定値Ｔを補正する必要が生じてくるのである。よって、具体的には、ある遊技球が共通入球口２６１０に入球してから、当該ある遊技球が第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に入球するまでの期間を測定し、当該測定した期間が設計値よりも長期間となった場合には、振分部材２６３０の左右方向への傾倒動作が緩慢になったものと見做し、双方の期間の差分（正確には、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０に交互に入賞するよう構成されていた場合には、当該差分×２となる期間）を所定値Ｔに加算して補正するよう構成することで、本目的を達成することができることとなる。尚、このように構成する場合には、共通入球口２６１０に遊技球が連続して入球することで、「ある遊技球が共通入球口２６１０に入球してから、当該ある遊技球が第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に入球するまでの期間」の測定結果が不正確となってしまう事態をケアする必要があるが、後述する手法を準用することで解消することができることを補足しておく。

【０１５３】

（第三実施形態）

尚、始動口への不正入賞が発生したと判定する判定条件として、本実施形態及び第二実施形態とは更に異なる条件にて構成することも可能である。そこで、このような構成の一例を、第三実施形態とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０１５４】

次に、図３８は、第三実施形態における、図１７のステップ１３３０のサブルーチンに係る、不正入賞判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ１３３４（第３）及びステップ１３４４（第３）についてであり、その目的は、振分部材２６３０の左右方向への傾倒動作と第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方への入球結果とが整合しているか否かを判定することである。即ち、第１主遊技始動口２２１０へ入球した場合における、ステップ１３３４（第３）で、不正入賞判定手段１５０１は、振分部材２６３０が「第１位置」に位置していないか否かを判定する。そして、ステップ１３３４（第３）でＹｅｓの場合には、不正入賞が発生したものと見做す一方、ステップ１３３４（第３）でＮｏの場合には、不正入賞が発生していないものと見做すこととなる。また、同様に、第２主遊技始動口２１１０へ入球した場合における、ステップ１３４４（第３）で、不正入賞判定手段１５０１は、振分部材２６３０が「第２位置」に位置していないか否かを判定する。そして、ステップ１３４４（第３）でＹｅｓの場合には、不正入賞が発生したものと見做す一方、ステップ１３４４（第３）でＮｏの場合には、不正入賞が発生していないものと見做すこととなる。

【０１５５】

尚、振分部材２６３０の位置を検出する場合には、例えば、支軸２６３１の回転角を測定するよう構成してもよいし、振分部材２６３０の傾倒角度を検出（本例のような、支軸２６３１を中心とした三本足の部材であれば、足の存在位置を検出）するよう構成してもよい。また、ステップ１３３４（第３）においては、振分部材２６３０が「第１位置」に変位した後からの所定期間内での入球でないか否か、を判定条件とする｛同様に、ステップ１３４４（第３）においては、振分部材２６３０が「第２位置」に変位した後からの所

定期間内での入球でないか否か、を判定条件とする｝よう構成してもよい。
【０１５６】
以上のように構成することで、第三実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、共通入球口２６１０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられるよう構成されている状況下、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が入球した時点での、振分部材２６３０の左右方向への傾倒動作と第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方への入球結果とが整合していない場合には、始動口への不正入賞が発生したことを外部へ報知することができることとなる。よって、第１主遊技始動口２２１０への入球に起因して遊技者に付され得る利益率と第２主遊技始動口２１１０への入球に起因して遊技者に付され得る利益率とを異ならせるよう構成した場合であっても、ゴト行為によって｛第２主遊技始動口２１１０への入球を集中して（連続して）発生させ｝、設計値を超える利益率を導出されてしまう事態を効果的に防止することが可能となる。
【０１５７】
尚、前述したように、共通入球口２６１０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０側へ向けて所定個数（例えば、２個）の遊技球を振り分けた後に、第２主遊技始動口２１１０側へ向けて所定個数（例えば、２個）の遊技球を振り分ける動作を繰り返すよう構成した場合においても同様に適用可能である（そのまま適用可能である）。また、第三実施形態においても、本実施形態と同様に、サブメイン制御部２３２０側において、始動口への不正入賞の発生有無を検出するよう構成してもよく、その場合には、振分部材２６３０の位置を検出するためのセンサを、サブメイン制御部２３２０側へ入力するよう構成しておくことが好適となる。
【０１５８】
（第三実施形態の変更例１）
尚、第三実施形態のように構成する場合、共通入球口２６１０に遊技球が連続して入球することで、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が入球した時点での、振分部材２６３０の左右方向への傾倒動作と第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方への入球結果とが整合しなくなる事態をケアする必要がある。そこで、このような問題点を解決するための構成一例を、第三実施形態からの変更例（変更例１）とし、以下、第三実施形態からの変更点についてのみ詳述する。
【０１５９】
次に、図３９は、第三実施形態からの変更例１における、図１４のステップ１３００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。はじめに、第三実施形態からの変更点は、ステップ１３０１－１（第３変１）及びステップ１３０１－２（第３変１）についてであり、その目的は、振分部材２６３０の傾倒動作（変位）が行われた後からの経過時間を計測すると共に、当該計測中において新たに振分部材２６３０の傾倒動作（変位）が行われた場合には、経過時間をリセットするよう構成することである。即ち、ステップ１３０１－１（第３変１）で、不正入賞監視制御手段１５００は、振分部材２６３０が新たに傾倒動作（変位）を行ったか否かを判定する。ステップ１３０１－１（第３変１）でＹｅｓの場合、ステップ１３０１－２（第３変１）で、不正入賞監視制御手段１５００は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の連続入賞計時タイマに所定値Ｔ（振分部材２６３０によって遊技球が振り分けられた後、第１入球検出装置２２１１又は第２入球検出装置２１１１によって検出されるまでの最短時間となる設計値）をセットしカウントダウンを開始して、ステップ１３０２に移行する。尚、ステップ１３０１－１（第３変１）でＮｏの場合には、ステップ１３０２に移行する。
【０１６０】
次に、図４０は、第三実施形態からの変更例１における、図３９のステップ１３３０のサブルーチンに係る、不正入賞判定処理のフローチャートである。はじめに、第三実施形

態からの変更点は、ステップ１３３１（第３変１）についてであり、その目的は、振分部材２６３０の傾倒動作（変位）が行われた後からの経過時間が所定値Ｔ以上であった場合には、第三実施形態と同様に、振分部材２６３０の左右方向への傾倒動作と第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方への入球結果とが整合しているか否かの判定処理を実行する一方、当該経過時間が所定値Ｔ未満であった場合には、当該判定処理を実行しないよう構成することである。即ち、ステップ１３３１（第３変１）で、不正入賞判定手段１５０１は、入賞関連情報一時記憶手段１５０２内の連続入賞計時タイマがタイムアップしたか否か、換言すれば、振分部材２６３０によって遊技球が振り分けられた後、第１入球検出装置２２１１又は第２入球検出装置２１１１によって検出されるまでの最短時間となる設計値が経過したか否かを判定する。ステップ１３３１（第３変１）でＹｅｓの場合には、第三実施形態と同様の処理が実行される一方、ステップ１３３１（第３変１）でＮｏの場合には、当該処理を実行することなく、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【０１６１】

以上のように構成することで、第三実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機によれば、共通入球口２６１０へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられるよう構成されており、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が入球した時点での、振分部材２６３０の左右方向への傾倒動作と第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方への入球結果とが整合していない場合には、始動口への不正入賞が発生したことを外部へ報知することができるよう構成されている状況下、振分部材２６３０の傾倒動作（変位）が行われた後からの経過時間が所定値Ｔ（振分部材２６３０によって遊技球が振り分けられた後、第１入球検出装置２２１１又は第２入球検出装置２１１１によって検出されるまでの最短時間となる設計値）以上であった場合には、振分部材２６３０の左右方向への傾倒動作と第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方への入球結果とが整合しているか否かの判定処理を実行する一方、当該経過時間が所定値Ｔ未満であった場合には、当該判定処理を実行しないよう構成されているため、共通入球口２６１０に遊技球が連続して入球することで、振分部材２６３０直上にて遊技球が連続して存在している場合には、最後の遊技球を対象として、当該判定処理が実行され得る結果、第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方に遊技球が入球した時点での、振分部材２６３０の左右方向への傾倒動作と第１主遊技始動口２２１０及び第２主遊技始動口２１１０のいずれか一方への入球結果との整合性の判定精度をより高めることができることとなる。

【０１６２】

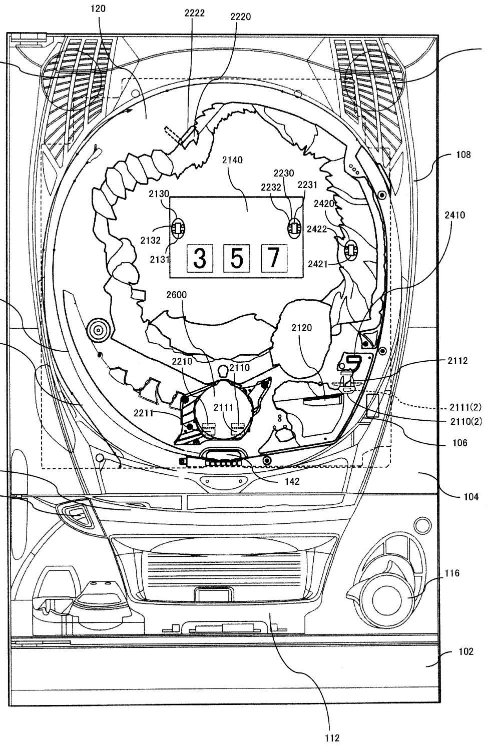
（補足説明）

尚、以上の実施形態及び変更例にて示した夫々の構成を組み合わせて実施することも可能であり、如何様な組み合わせであっても適宜設計事項の範囲内である。例えば、本実施形態からの変更例１にて示した「電源断時において、不正入賞に係る情報をバックアップすると共に、電源断復帰時において、当該バックアップした情報を復元する」との概念を、他の実施形態及び変更例に適用して、エラー報知が発生し易い状況を維持するよう構成することは容易である。また、例えば、第二実施形態からの変更例１にて示した「不正入賞が、共通入球口２６１０へ入球して発生したものなのか、共通入球口２６１０へ入球せず発生したものなのかを切り分ける」との概念を、他の実施形態及び変更例に適用して、不正入賞に係る判定精度をより高めるよう構成することは容易である。更に、第三実施形態からの変更例１にて示した「振分部材２６３０直上にて遊技球が連続して存在している場合には、最後の遊技球を対象として不正入賞判定処理を実行する」との概念を、他の実施形態及び変更例に適用して、不正入賞に係る判定精度をより高めるよう構成することは容易である。また、不正入賞の判定条件が異なる、本実施形態、第二実施形態、第三実施形態を併用することで、不正入賞に係る検出性能を向上させるよう構成することもまた容易である。

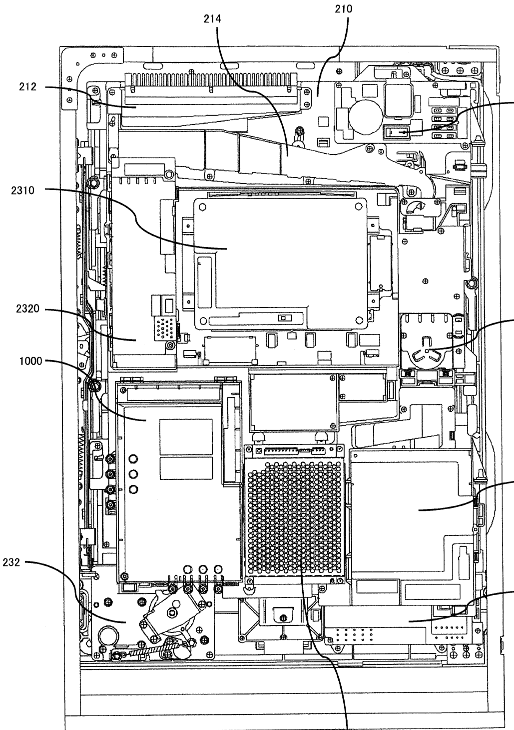
【符号の説明】
【０１６３】
２６００　振分ユニット部材、２６００Ｂ　背面部材
２６００Ｆ　前面カバー部材、２６００Ｆ０　共通入球口
２６００Ｆ１　誘導リブＬ、２６００Ｆ２　誘導リブＲ
２６００Ｆ－ａ　振分部材支持部、２６００Ｆｂ－１～３　排出口
２６００Ｉ　振分部材、２６００Ｉ－ａ　金属球
２６００Ｉ－ｂ　転動空間、２６００Ｉ－Ｈ　軸穴
２６００Ｉ－Ｌ　羽根Ｌ、２６００Ｉ－Ｍ　羽根Ｍ
２６００Ｉ－Ｒ　羽根Ｒ
１０００　主制御装置、１１００　遊技制御手段
１１１０　入球判定手段、１１１１　第１主遊技始動口入球判定手段
１１１２　第２主遊技始動口入球判定手段、１１１３　補助遊技入球口入球判定手段
１１２０　乱数取得判定実行手段、１１２１　第１主遊技乱数取得判定実行手段
１１２２　第２主遊技乱数取得判定実行手段、１１２３　補助遊技乱数取得判定実行手段
１１３０　保留制御手段、１１３１　第１主遊技図柄保留手段
１１３１ａ　第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段、１１３２　第２主遊技図柄保留手段
１１３２ａ　第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段、１１３３　補助遊技図柄保留手段
１１３３ａ　補助遊技図柄保留情報一時記憶手段、１１３５　当否抽選手段
１１３５ａ　特別遊技移行決定手段、１１３５ｂ　当否抽選用テーブル
１１３５ｂ－１　第１主遊技用当否抽選テーブル、１１３５ｂ－３　第２主遊技用当否抽選テーブル
１１４０　図柄内容決定手段、１１４１　第１主遊技内容決定手段
１１４１ａ　第１主遊技内容決定用抽選テーブル、１１４２　第２主遊技内容決定手段
１１４２ａ　第２主遊技内容決定用抽選テーブル、１１４３　補助遊技内容決定手段
１１４３ａ　補助遊技内容決定用抽選テーブル、１１５０　表示制御手段
１１５１　第１主遊技図柄制御手段、１１５１ａ　第１主遊技図柄変動時間管理手段
１１５１ａ－１　第１主遊技図柄変動管理用タイマ、１１５２　第２主遊技図柄制御手段
１１５２ａ　第２主遊技図柄変動時間管理手段、１１５２ａ－１　第２主遊技図柄変動管理用タイマ
１１５４　主遊技図柄保留解除制御手段、１１５３　補助遊技図柄制御手段
１１５３ａ　補助遊技図柄変動時間管理手段、１１５３ａ－１　補助遊技図柄変動管理用タイマ
１１６０　電動役物開閉制御手段、１１６１　条件判定手段
１１６２　開放タイマ、１１７０　特別遊技制御手段
１１７１　条件判定手段、１１７２　特別遊技内容決定手段
１１７２ａ　特別遊技内容参照テーブル、１１７３　特別遊技実行手段
１１７４　特別遊技時間管理手段、１１７４ａ　特別遊技用タイマ
１１８０　特定遊技制御手段、１１８１　特定遊技終了条件判定手段
１１８１ａ　時短回数カウンタ、１１９０　遊技状態一時記憶手段
１１９１　第１主遊技状態一時記憶手段、１１９１ａ　第１フラグ一時記憶手段
１１９１ｂ　第１主遊技図柄情報一時記憶手段、１１９２　第２主遊技状態一時記憶手段
１１９２ａ　第２フラグ一時記憶手段、１１９２ｂ　第２主遊技図柄情報一時記憶手段
１１９３　補助遊技状態一時記憶手段、１１９３ａ　補助遊技関連情報一時記憶手段
１１９３ｂ　補助遊技図柄情報一時記憶手段、１１９４　特別遊技関連情報一時記憶手段
１３００　情報送信制御手段、１３０１　コマンド送信用バッファ
１４００　賞球払出決定手段、１５００　不正入賞監視制御手段
１５０１　不正入賞判定手段、１５０２　入賞関連情報一時記憶手段
２０００　遊技周辺機器
２２１０　第１主遊技始動口、２２１１　第１入球検出装置

２１３０　第１主遊技図柄表示装置、２１３１　第１主遊技図柄表示部
２１３２　第１主遊技図柄保留表示部、２１１０　第２主遊技始動口
２１１１　第２入球検出装置、２１１０（２）　第２－２主遊技始動口
２１１１（２）　第２－２入球検出装置、２１１２　電動役物
２２３０　第２主遊技図柄表示装置、２２３１　第２主遊技図柄表示部
２２３２　第２主遊技図柄保留表示部、２１２０　第１大入賞口
２１２１　第１入賞検出装置、２１２２　第１電動役物
２２２０　第２大入賞口、２２２１　第２入賞検出装置
２２２２　第２電動役物、２４１０　補助遊技入球口
２４１１　入球検出装置、２４２０　補助遊技図柄表示装置
２４２１　補助遊技図柄表示部、２４２２　補助遊技図柄保留表示部
２３２０　演出表示制御手段（サブメイン制御基板）、２３２１　表示情報受信手段
２３２１ａ　メイン側情報一時記憶手段、２３２２　装飾図柄表示制御手段
２３２２ａ　装図表示内容決定手段、２３２２ａ－１　装図変動内容決定用抽選テーブル
２３２２ｃ　装図表示関連情報一時記憶手段、２３２２ｄ　装図変動時間管理タイマ
２３２３　装図保留情報表示制御手段、２３２３ａ　装図保留情報一時記憶手段
２３２４　演出一般情報一時記憶手段、２３２５　エラー報知制御手段
２４００　情報送受信制御手段
２３１０　演出表示手段（サブサブ制御基板）、２４５０　副情報送受信制御手段
２３１３　画像表示制御手段、２３１３ａ　画像表示関連情報一時記憶手段
２３１１　装飾図柄表示領域、２３１２ａ　第１保留表示部
２３１２ｂ　第２保留表示部、３０００　賞球払出制御装置

【図１】

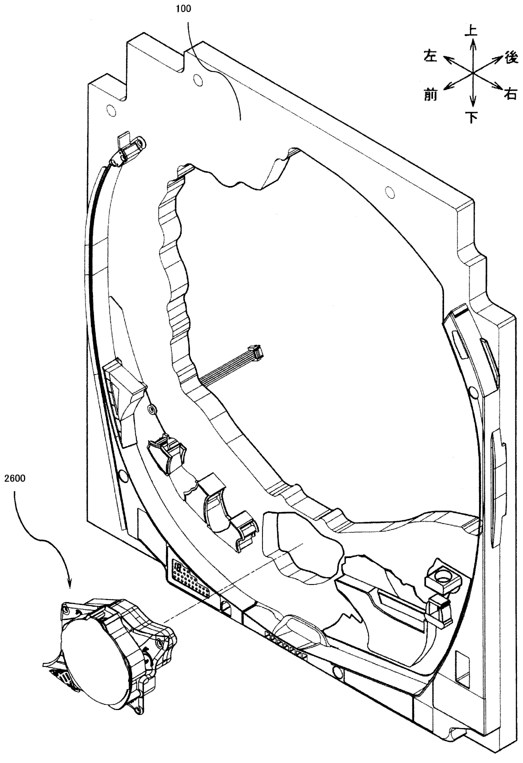
【図1】


【図２】

【図2】


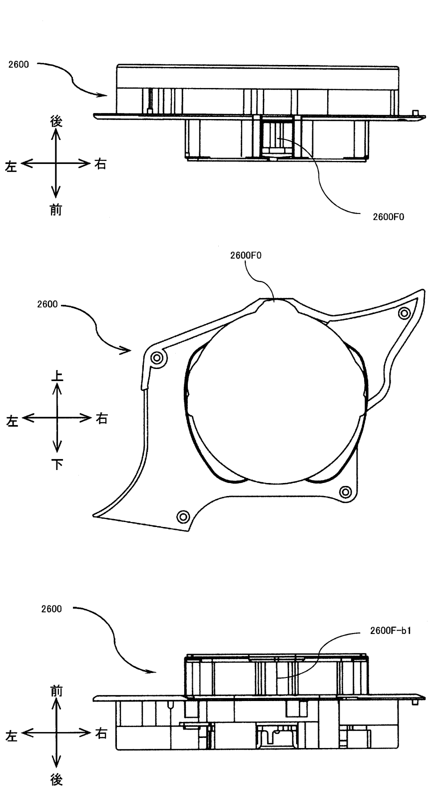
【図３】

【図3】



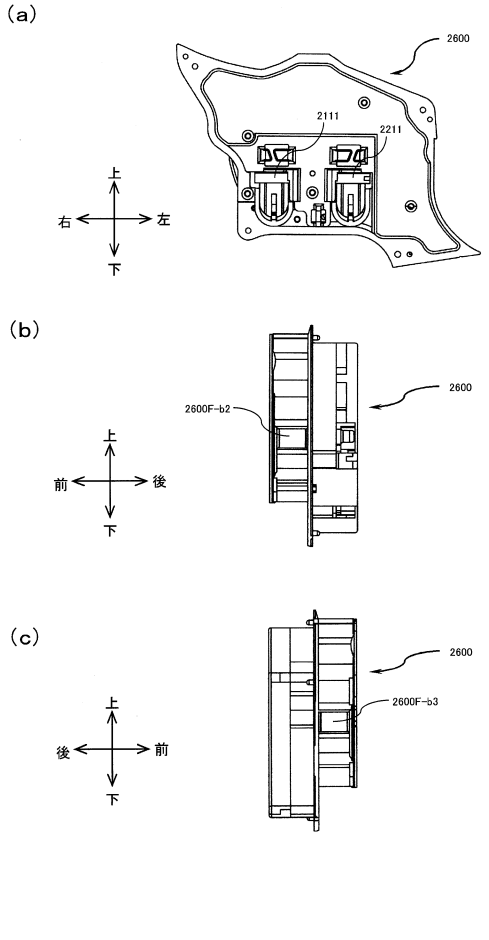
【図４】

【図4】

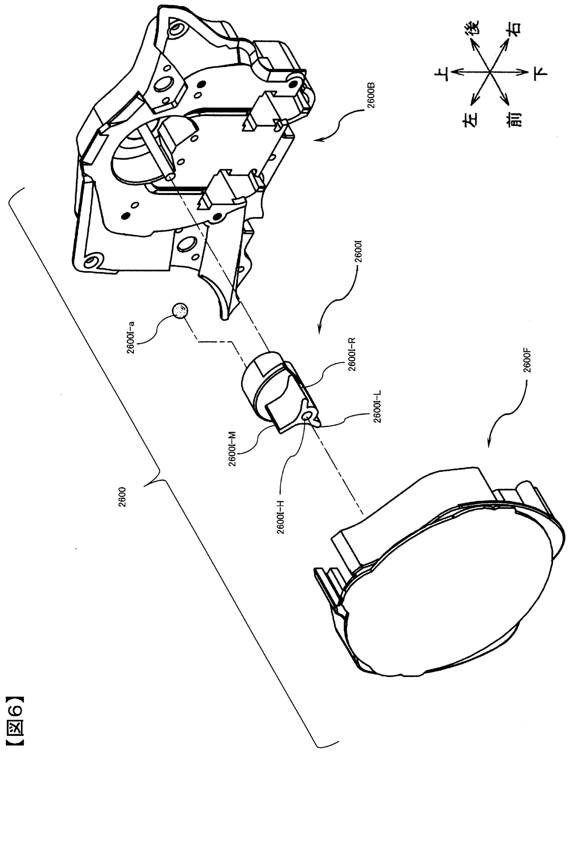


【図５】

【図5】

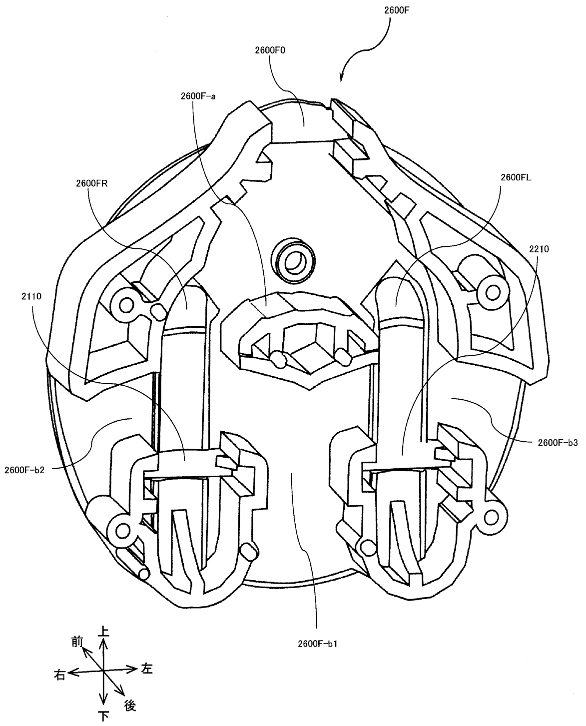


【図６】



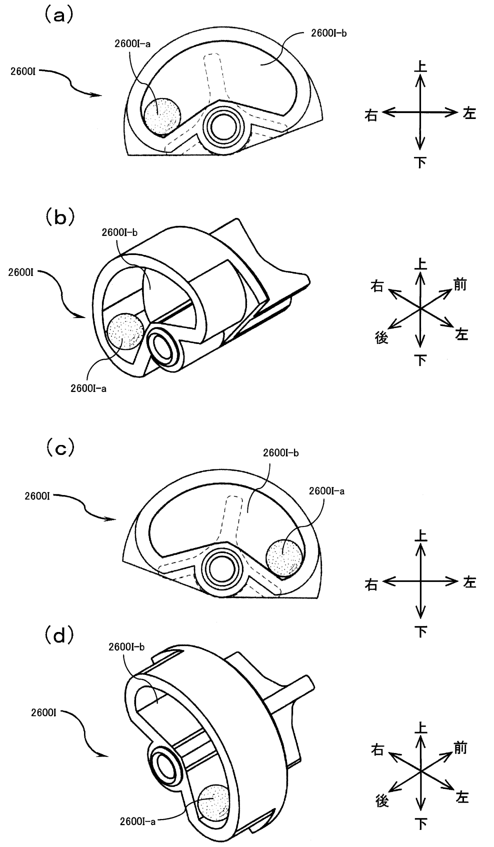
【図７】

【図7】



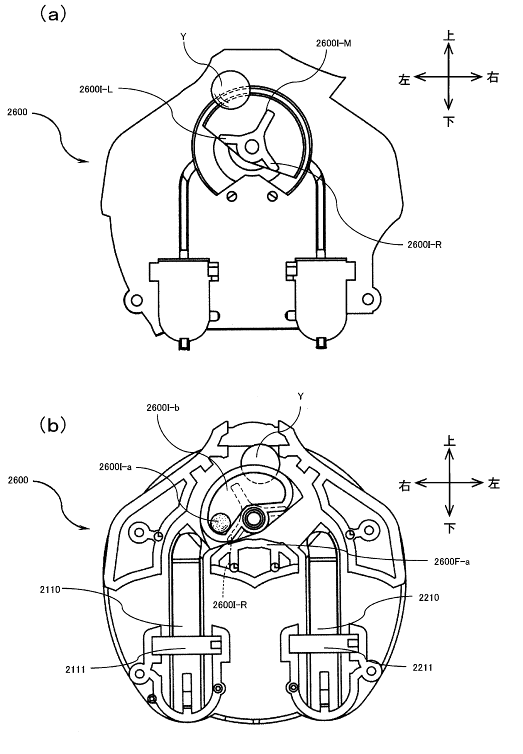
【図８】

【図8】



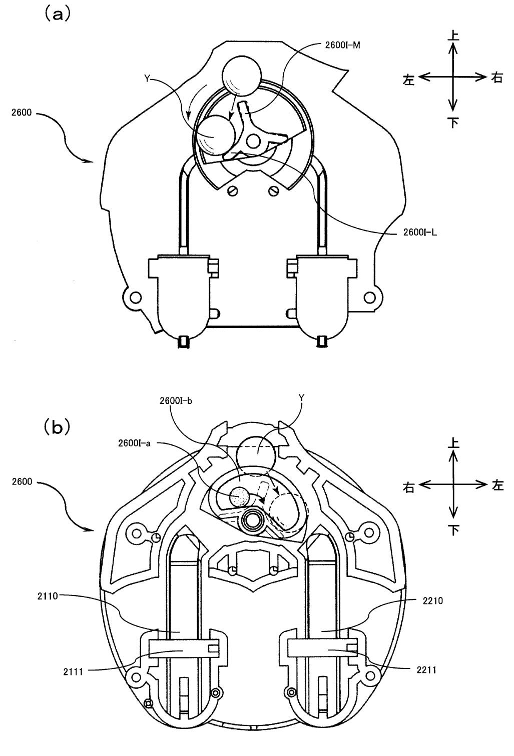
【図９】

【図9】



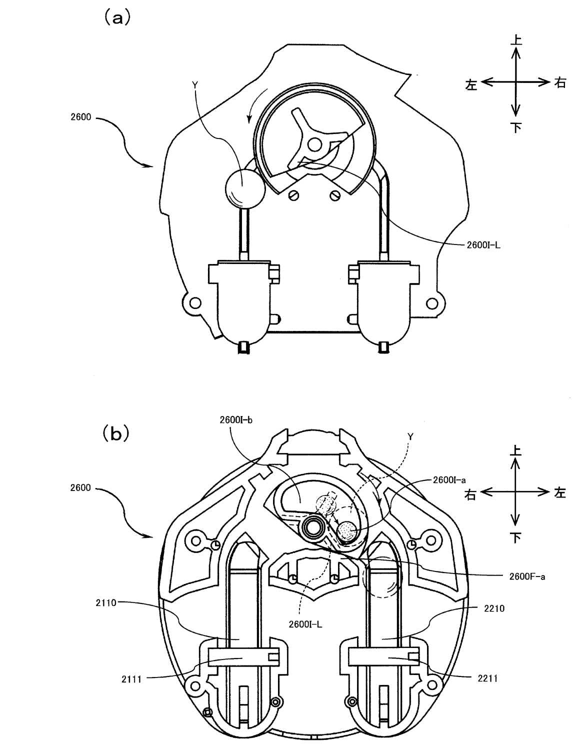
【図１０】

【図10】

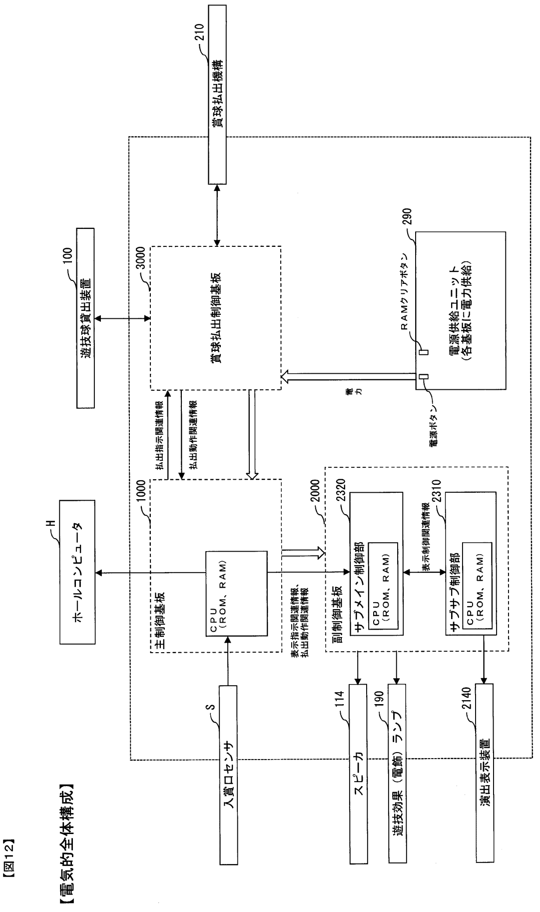


【図１１】

【図11】

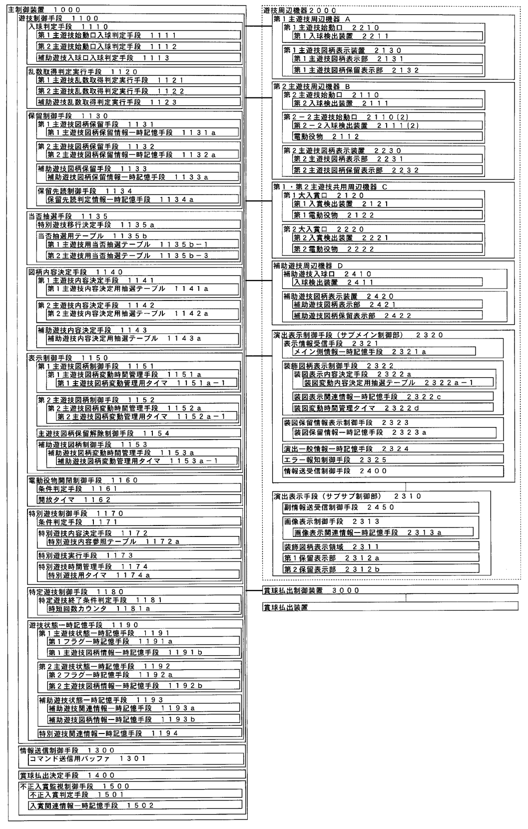


【図１２】

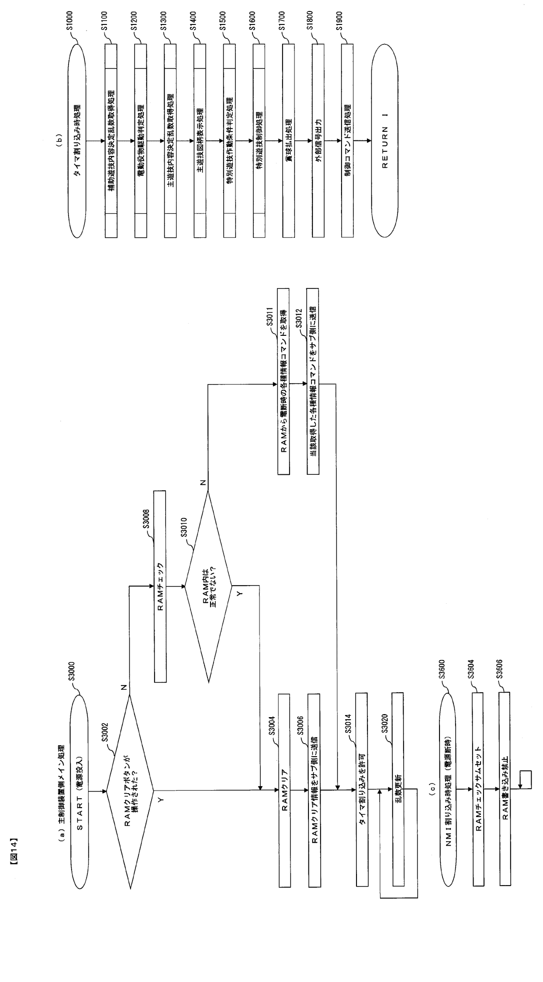


【図１３】

【図１３】

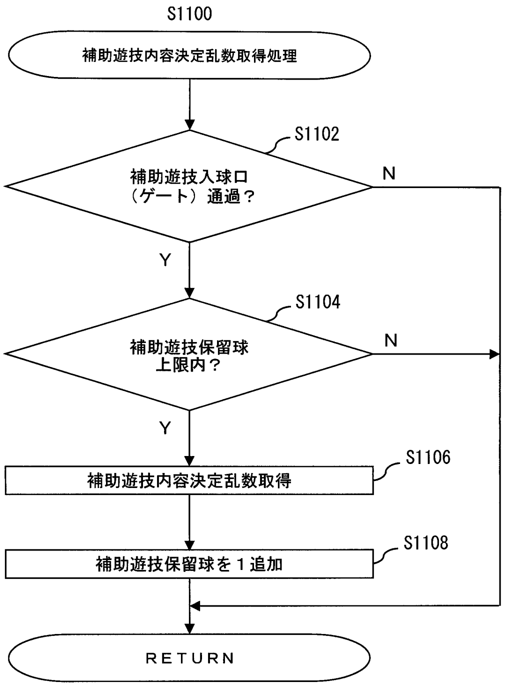


【図１４】



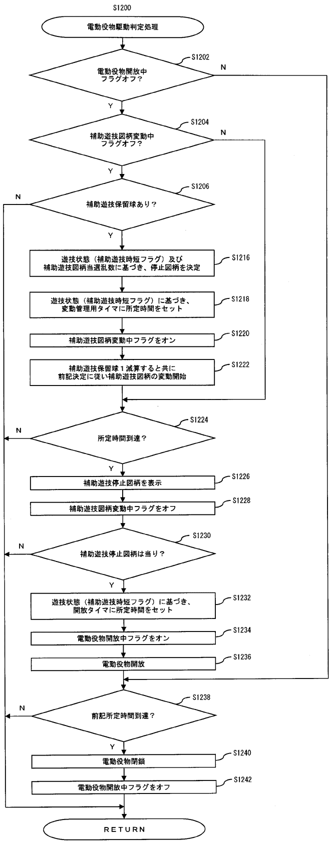
【図１５】

【図15】



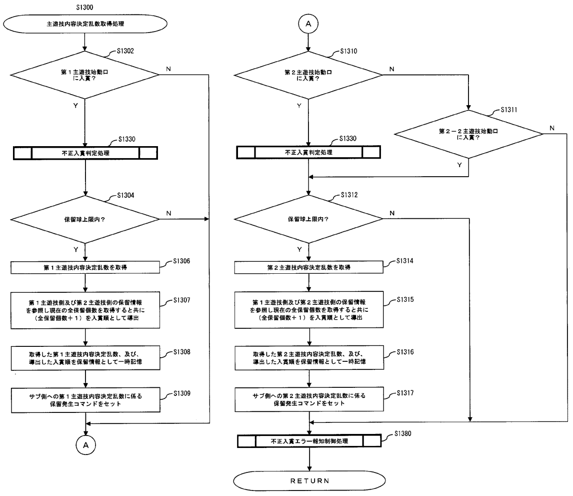
【図１６】

【図16】

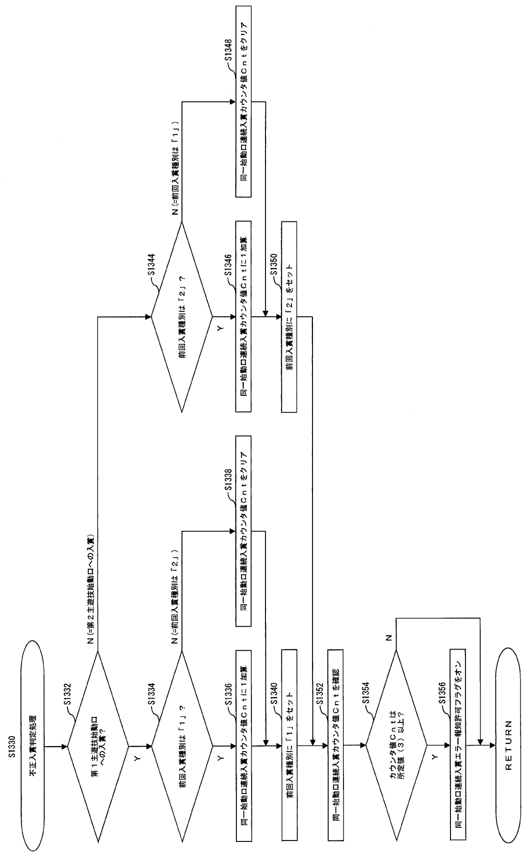


【図１７】

【図17】



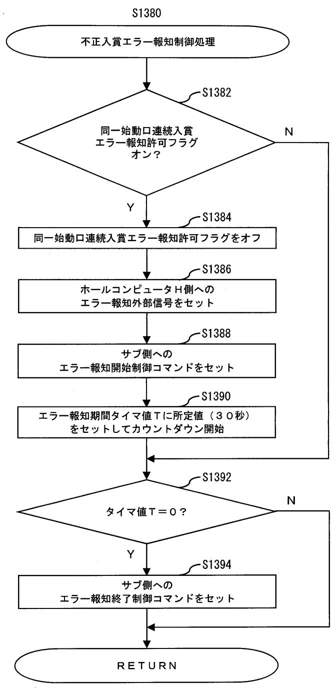
【図１８】



【図18】

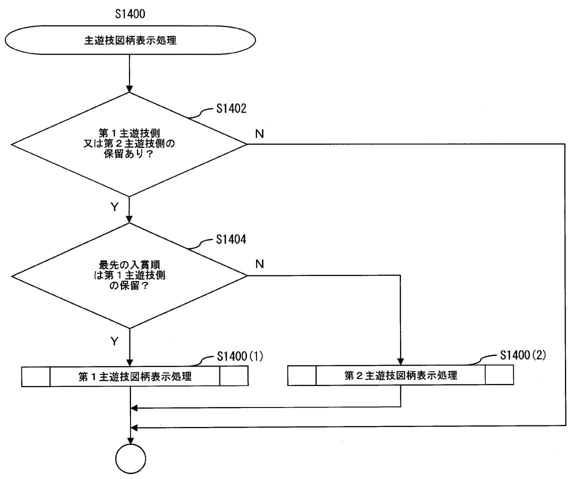
【図１９】

【図19】



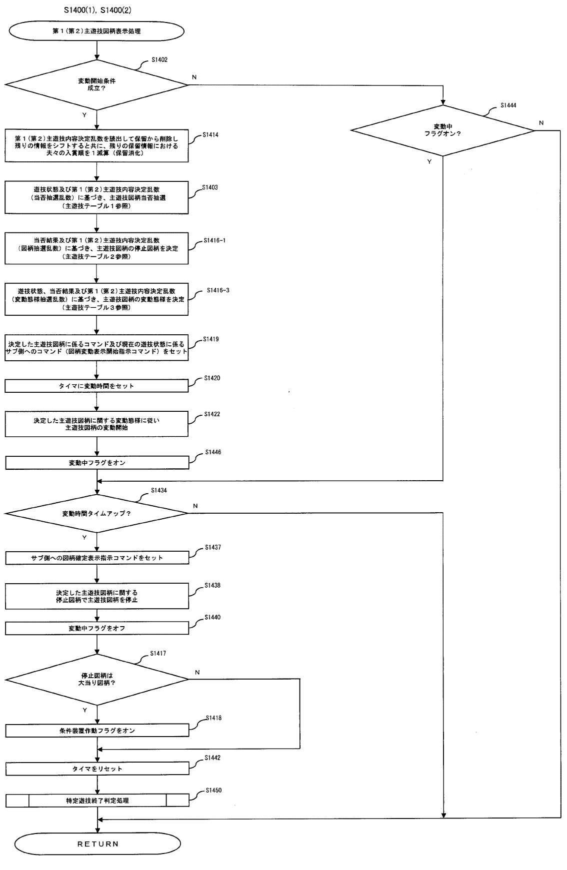
【図２０】

【図20】



【図２１】

【図21】



【図２２】

【図22】

（主遊技テーブル1）

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～1019	ハズレ
1020～1022	当り(大当り)
1023	ハズレ

<第2主遊技用当否抽選テーブル>
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～1019	ハズレ
1020～1022	当り(大当り)
1023	ハズレ

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～992	ハズレ
993～1022	当り(大当り)
1023	ハズレ

<第2主遊技用当否抽選テーブル>
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～992	ハズレ
993～1022	当り(大当り)
1023	ハズレ

（主遊技テーブル2）

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～499	1A
500～999	3A
1000～1023	7A

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数	停止図柄
0～499	1B
500～699	3B
700～1023	7B

※1A、1B…8R非確変大当り、3A、3B…8R確変大当り、7A、7B…16R確変大当り

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
（ハズレ時）

乱数	停止図柄
0～1023	×

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
（ハズレ時）

乱数	停止図柄
0～1023	×

（主遊技テーブル3）

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	A1	10(秒)
3～80	A2	30(秒)
81～1023	A3	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	B1	10(秒)
3～80	B2	30(秒)
81～1023	B3	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～255	A2	30(秒)
256～1023	A3	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～255	B2	30(秒)
256～1023	B3	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～900	A1	10(秒)
901～999	A2	30(秒)
1000～1023	A3	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～900	B1	10(秒)
901～999	B2	30(秒)
1000～1023	B3	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

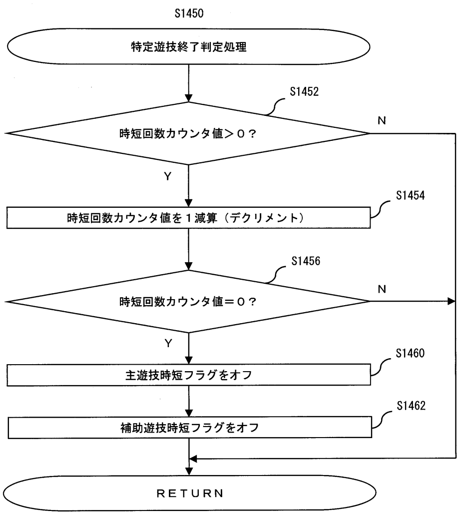
乱数値	変動態様	変動時間
0～999	A0	5(秒)
1000～1023	A3	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～999	B0	5(秒)
1000～1023	B3	60(秒)

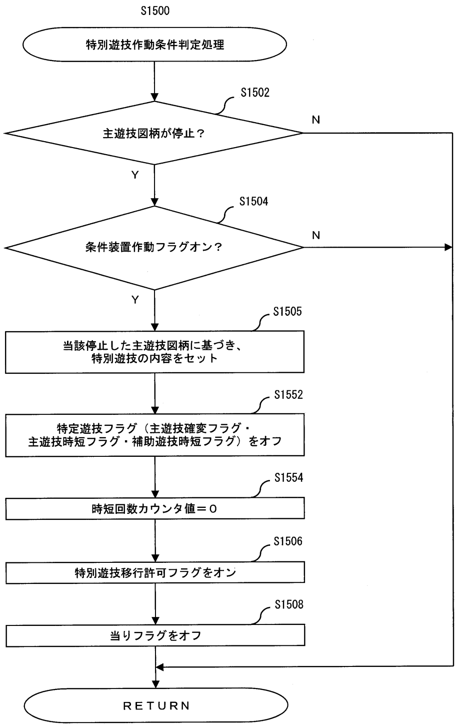
【図２３】

【図23】



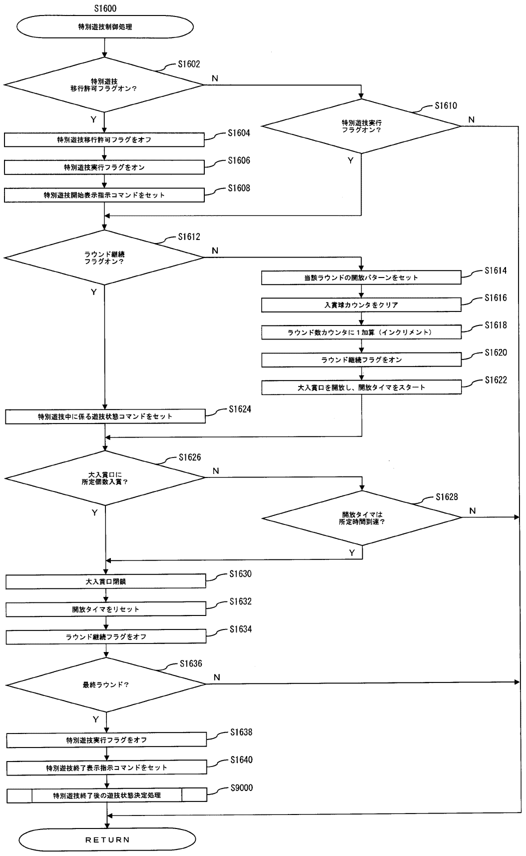
【図２４】

【図24】



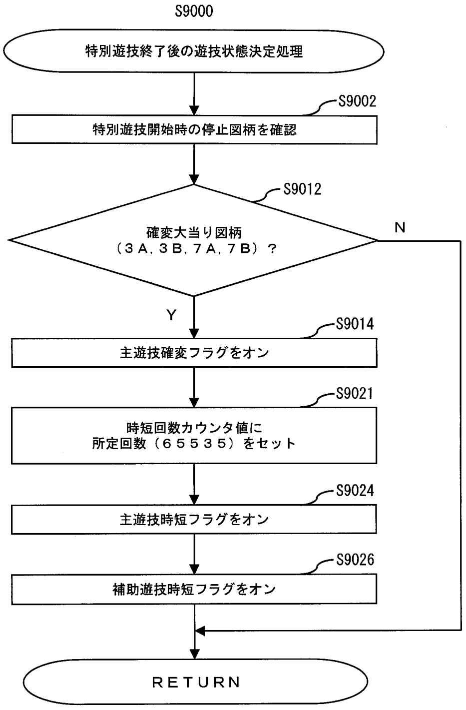
【図２５】

【図25】



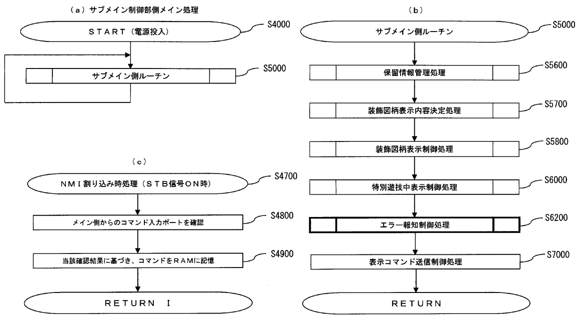
【図２６】

【図26】



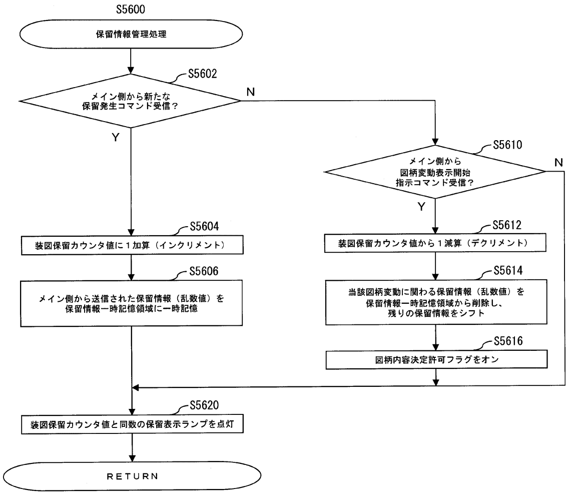
【図２７】

【図27】



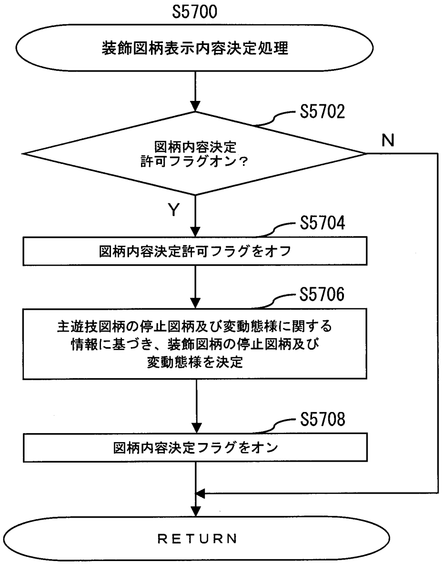
【図２８】

【図28】



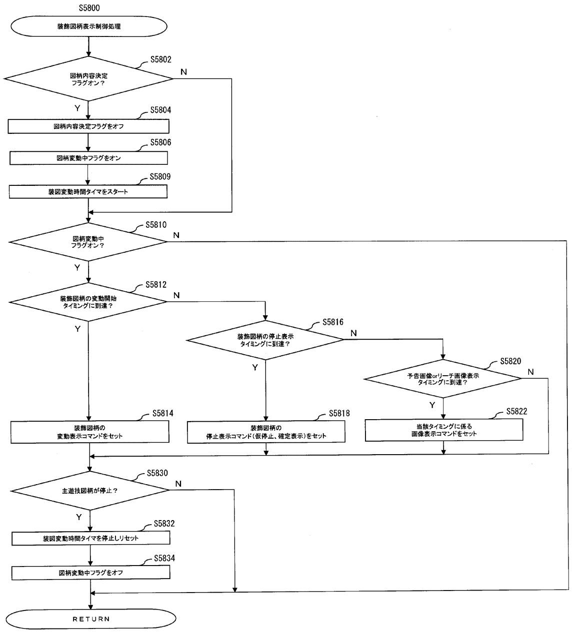
【図２９】

【図29】



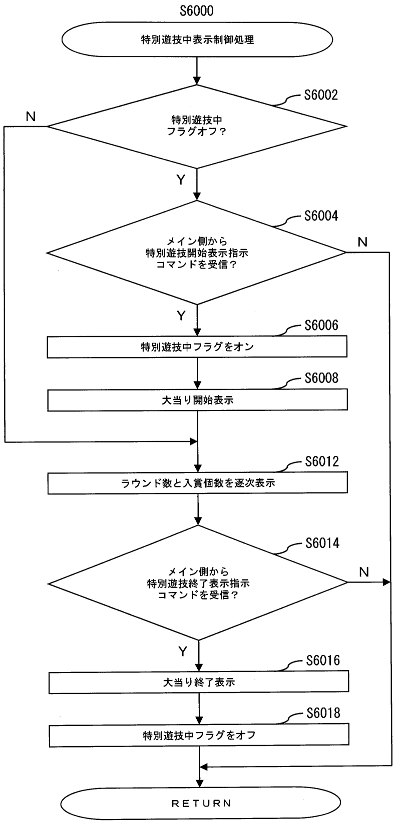
【図３０】

【図30】



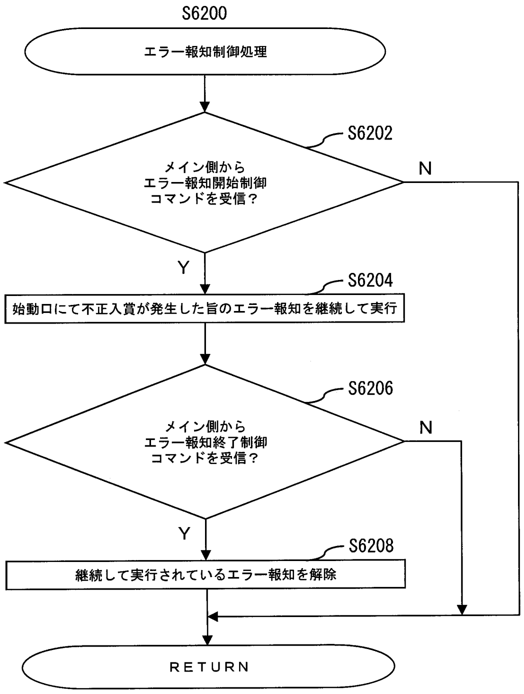
【図３１】

【図31】

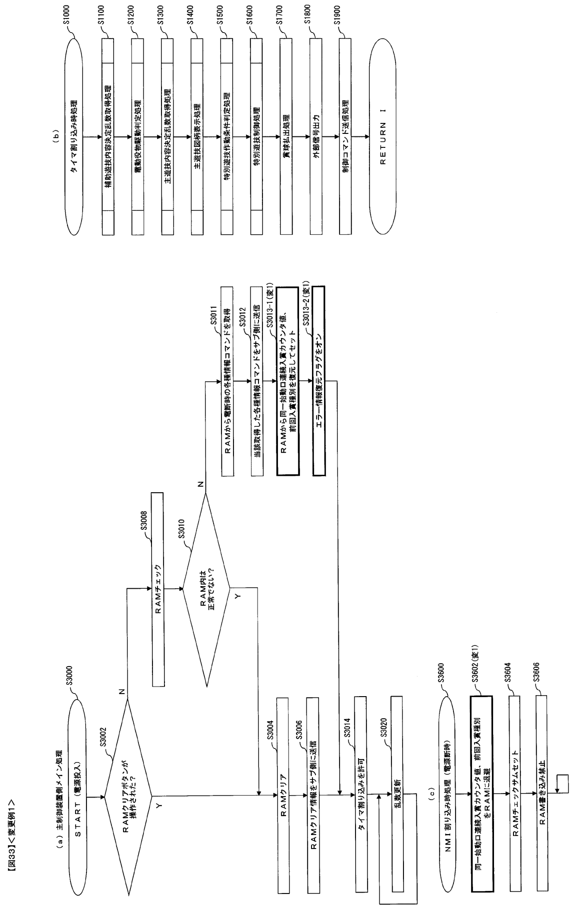


【図３２】

【図32】

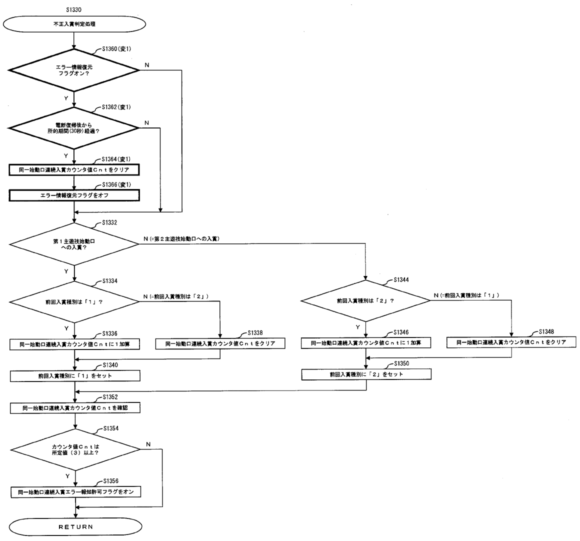


【図３３】

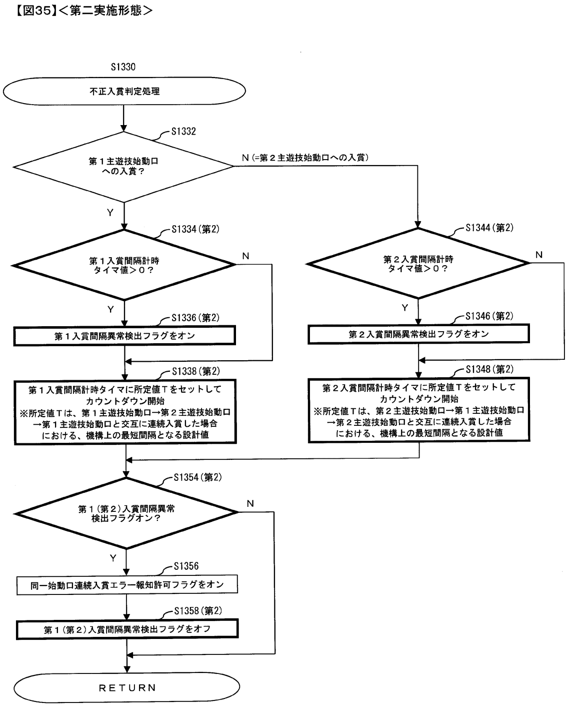


【図３４】

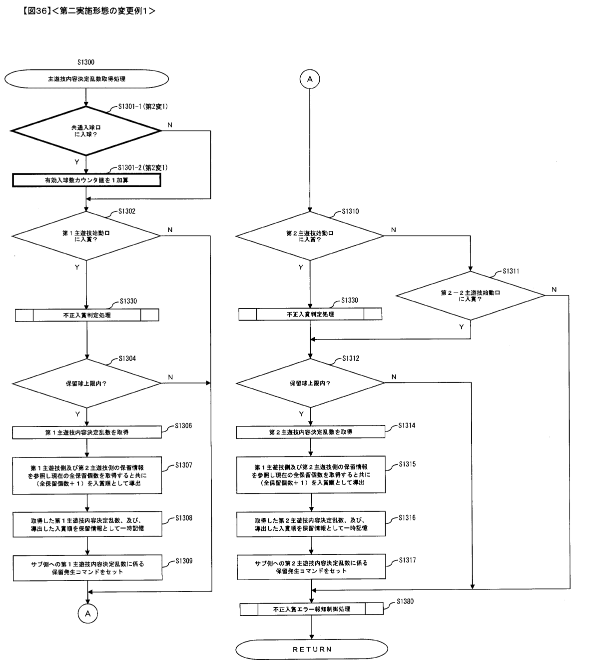
【図34】＜変更例1＞



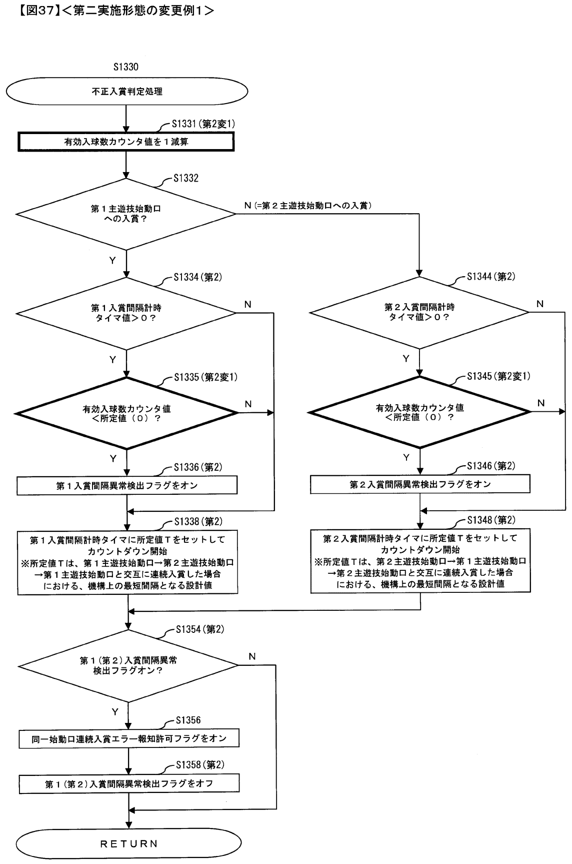
【図３５】



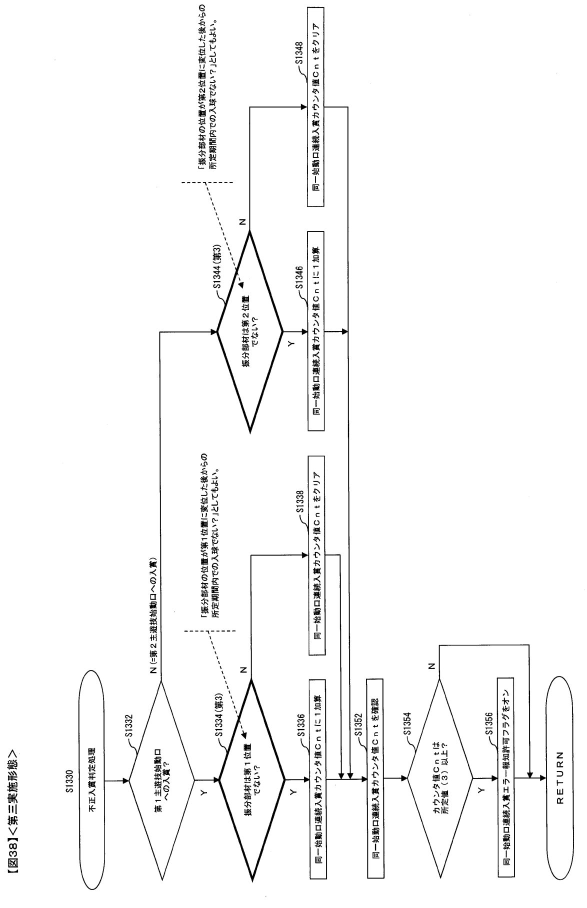
【図３６】



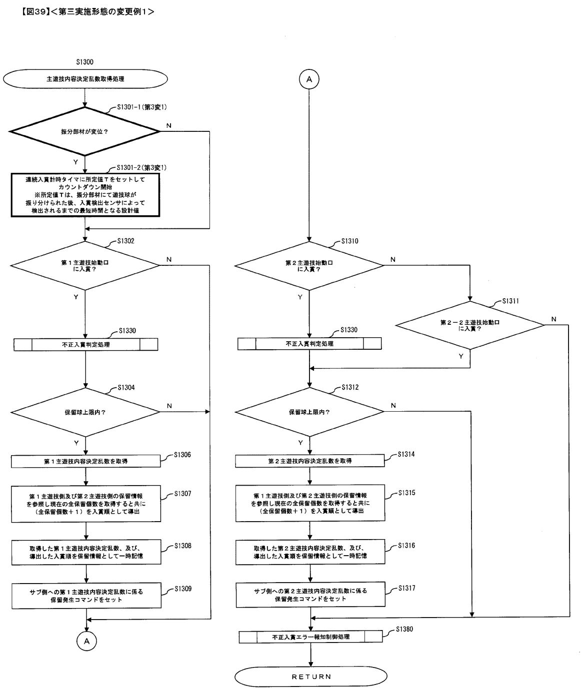
【図３７】



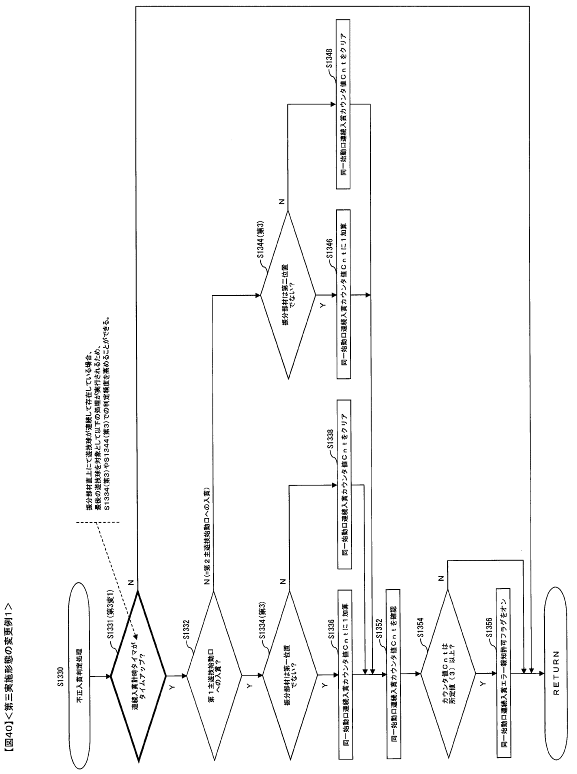
【図３８】



【図３９】


【図39】＜第三実施形態の変更例1＞
S1300
主遊技内容決定乱数取得処理
S1301-1(第3変1)
振分部材が変位？
S1301-2(第3変1)
連続入賞計時タイマに所定値Ｔをセットして
カウントダウン開始
※所定値Ｔは、振分部材にて遊技球が
振り分けられた後、入賞検出センサによって
検出されるまでの最短時間となる設計値
S1302
第１主遊技始動口
に入賞？
S1330
不正入賞判定処理
S1304
保留球上限内？
S1306
第１主遊技内容決定乱数を取得
S1307
第１主遊技側及び第２主遊技側の保留情報
を参照し現在の全保留個数を取得すると共に
（全保留個数＋１）を入賞順として導出
S1308
取得した第１主遊技内容決定乱数、及び、
導出した入賞順を保留情報として一時記憶
S1309
サブ側への第１主遊技内容決定乱数に係る
保留発生コマンドをセット
A
S1310
第２主遊技始動口
に入賞？
S1311
第２－２主遊技始動口
に入賞？
S1330
不正入賞判定処理
S1312
保留球上限内？
S1314
第２主遊技内容決定乱数を取得
S1315
第１主遊技側及び第２主遊技側の保留情報
を参照し現在の全保留個数を取得すると共に
（全保留個数＋１）を入賞順として導出
S1316
取得した第２主遊技内容決定乱数、及び、
導出した入賞順を保留情報として一時記憶
S1317
サブ側への第２主遊技内容決定乱数に係る
保留発生コマンドをセット
S1380
不正入賞エラー報知制御処理
RETURN
Y
N

【図４０】


【図40】＜第三実施形態の変更例1＞
S1330
不正入賞判定処理
振分部材直上にて遊技球が連続して存在している場合、
最後の遊技球を対象として以下の処理が実行されるため、
S1334(第3)やS1344(第3)での判定精度を高めることができる。
S1331(第3変1)
連続入賞計時タイマが
タイムアップ？
S1332
第１主遊技始動口
への入賞？
N (=第２主遊技始動口への入賞)
S1334(第3)
振分部材は第一位置
でない？
S1344(第3)
振分部材は第二位置
でない？
S1336
同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔに１加算
S1338
同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔをクリア
S1346
同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔに１加算
S1348
同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔをクリア
S1352
同一始動口連続入賞カウンタ値Ｃｎｔを確認
S1354
カウンタ値Ｃｎｔは
所定値（３）以上？
S1356
同一始動口連続入賞エラー報知許可フラグをオン
RETURN
Y
N

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１２－２３１９０２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２３５８３３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２２３３９９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　　７／０２