

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7594295号
(P7594295)

(45)発行日 令和6年12月4日(2024.12.4)

(24)登録日 令和6年11月26日(2024.11.26)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全658頁)

(21)出願番号	特願2021-148413(P2021-148413)	(73)特許権者	598098526
(22)出願日	令和3年9月13日(2021.9.13)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(65)公開番号	特開2023-41191(P2023-41191A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
(43)公開日	令和5年3月24日(2023.3.24)	(74)代理人	100156362
審査請求日	令和5年11月20日(2023.11.20)		弁理士 八木 健一
		(74)代理人	100128923
			弁理士 納谷 洋弘
		(72)発明者	野崎 卓
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72)発明者	草 なぎ 光明
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72)発明者	藤 崎 秀樹
			東京都江東区有明三丁目7番26号
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

識別図柄の変表示を実行可能な遊技機において、
演出を実行する演出実行手段と、
遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、
前記識別図柄のうちの第1識別図柄または第2識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後、所定の停止態様で停止表示させることが可能な識別図柄可変表示制御手段と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態と、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態とは異なる遊技状態であり、特別条件を満たす場合に遊技者に所定の特典を付与可能な特別遊技状態と、前記特別条件とは異なる所定条件を満たす場合に前記特別遊技状態よりも少ない特典を付与可能な所定遊技状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、
前記所定遊技状態は、第1所定条件が成立したときに移行可能な第1所定遊技状態と、前記第1所定条件とは異なる第2所定条件が成立したときに移行可能な第2所定遊技状態と、を少なくとも含む、
前記演出実行手段は、
複数種類の演出態様のいずれかにて実行する演出態様実行手段と、
前記演出態様実行手段により実行される前記演出態様を選択する演出態様選択手段と、

を有し、

前記演出態様実行手段は、

前記特定遊技状態において、少なくとも第1特定演出態様と前記第1特定演出態様とは異なる第2特定演出態様とが含まれた複数の特定演出態様の中からいずれかの演出態様にて実行可能であり、

前記演出態様選択手段は、

所定の選択条件が成立している場合に、少なくとも前記第1特定演出態様と前記第2特定演出態様とのいずれかの演出態様を遊技者により選択可能にし、

前記演出態様実行手段は、

前記特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件を満たしたときに実行されている演出態様を、前記特別遊技状態の終了後の前記特定遊技状態にて継続して実行可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第1特定演出態様においては、特殊演出を実行可能であり、

前記第2特定演出態様においては、前記特殊演出を実行しないようにすることが可能であり、

前記特定遊技状態において所定の特定演出を実行可能であり、

前記所定の特定演出は、所定の演出条件が成立している場合に前記識別図柄の変動表示と停止表示とに跨って実行可能な演出であり、

前記通常遊技状態及び前記特定遊技状態の何れの遊技状態であっても、前記第1所定条件が成立するときに、前記第1所定条件の成立に関する第1所定演出を実行可能であり、

前記特定遊技状態において前記第2所定条件が成立するときに、前記第2所定条件の成立に関する第2所定演出を実行可能である一方で、前記通常遊技状態において前記第2所定条件が成立するときには、前記第2所定演出を実行しないようにすることが可能であり、

前記遊技状態制御手段は、

前記特定遊技状態に制御されているときに前記第1所定条件または前記第2所定条件が成立し得る前記第2識別図柄が変動されると、前記所定遊技状態の終了後に前記通常遊技状態に移行するときと、前記所定遊技状態の終了後に前記特定遊技状態を継続するときとのうち何れかに制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂1種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂2種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回転され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンと称される回転式遊技機）も知られている。

【0003】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特許文献1参照）。

10

20

30

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2013-59682号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

そして、遊技機の遊技状態や遊技状況等に応じて適切な演出を行い、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【0006】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第7のパチンコ遊技機及び第8のパチンコ遊技機）は、識別図柄の変表示を実行可能な遊技機において、

演出を実行する演出実行手段（例えば、サブ制御回路300）と、遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインCPU201）と、前記識別図柄のうちの第1識別図柄（例えば、第1特別図柄）または第2識別図柄（例えば、第2特別図柄）を所定の変動時間まで変動表示させた後、所定の停止態様で停止表示させることが可能な識別図柄可変表示制御手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態とは異なる遊技状態であり、特別条件（例えば、大当たり）を満たす場合に遊技者に所定の特典を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）と、前記特別条件とは異なる所定条件（例えば、小当たり）を満たす場合に前記特別遊技状態よりも少ない特典を付与可能な所定遊技状態（例えば、小当たり遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、前記所定遊技状態は、第1所定条件が成立したときに移行可能な第1所定遊技状態と、前記第1所定条件とは異なる第2所定条件が成立したときに移行可能な第2所定遊技状態と、を少なくとも含む、

前記演出実行手段は、複数種類の演出態様（例えば、演出ステージ）のいずれかにて実行する演出態様実行手段（例えば、サブCPU301）と、前記演出態様実行手段により実行される前記演出態様を選択する演出態様選択手段（例えば、サブCPU301）と、を有し、

前記演出態様実行手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも第1特定演出態様（例えば、男性キャラクタの演出ステージ30）と前記第1特定演出態様とは異なる第2特定演出態様（例えば、女性キャラクタの演出ステージ31）とが含まれた複数の特定演出態様の中からいずれかの演出態様にて実行可能であり、

前記演出態様選択手段は、所定の選択条件が成立している場合に、少なくとも前記第1特定演出態様と前記第2特定演出態様とのいずれかの演出態様を遊技者により選択可能にし、

前記演出態様実行手段は、前記特定遊技状態において実行された前記識別図柄の変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件を満たしたときに実行されている演出態様を、前記特別遊技状態の終了後の前記特定遊技状態にて継続して実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出態様においては、特殊演出（例えば、演出ステージに基づいて異なるSTOCKが表示可能なV通過演出パターンによる演出）を実行可能であり、前記第2特定演出態様においては、前記特殊演出を実行しないようにすることが可能であり、

前記特定遊技状態において所定の特定演出（例えば、図柄演出パターンのボスバトル演

10

20

30

40

50

出)を実行可能であり、前記所定の特定演出は、所定の演出条件が成立している場合に前記識別図柄の変動表示と停止表示とに跨って実行可能な演出であり、

前記通常遊技状態及び前記特定遊技状態の何れの遊技状態であっても、前記第1所定条件が成立するときに、前記第1所定条件の成立に関する第1所定演出を実行可能であり、前記特定遊技状態において前記第2所定条件が成立するときに、前記第2所定条件の成立に関する第2所定演出を実行可能である一方で、前記通常遊技状態において前記第2所定条件が成立するときには、前記第2所定演出を実行しないようにすることが可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態に制御されているときに前記第1所定条件または前記第2所定条件が成立し得る前記第2識別図柄が変動されると、前記所定遊技状態の終了後に前記通常遊技状態に移行するときと、前記所定遊技状態の終了後に前記特定遊技状態を継続するときとのうち何れかに制御可能であることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

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

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

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

20

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

【図5】第1のパチンコ遊技機のLEDユニットを示す正面図の一例である。

【図6】第1のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図7】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。

【図8】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。

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

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

【図11】第1のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

30

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

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

【図13】第1のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図14】図13に示される当り種類決定テーブルの変形例である。

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

【図16】第1のパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図17】第1のパチンコ遊技機の普通図柄判定テーブルの一例である。

【図18】第1のパチンコ遊技機の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

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

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

40

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

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

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

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

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

50

【図 2 6】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 0】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 3 1】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2】第 1 のパチンコ遊技機の時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 4】第 1 のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 5】第 1 のパチンコ遊技機の天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 7】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 3 8】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9】第 1 のパチンコ遊技機の時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 0】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 1】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2】第 1 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 4 4】第 1 のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5】第 1 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 6】第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 7】第 1 のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 4 9】第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0】第 1 のパチンコ遊技機における第 2 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 1 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 1 のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 3】第 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 5 4】第 1 のパチンコ遊技機の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 5】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。

【図 5 6】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 7】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。

【図 5 8】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

10

【図 5 9】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。

【図 6 0】第 1 のパチンコ遊技機の実読み演出パターンの一例であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 6 1】第 1 のパチンコ遊技機の実読み演出パターンの一例であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 6 2】第 1 のパチンコ遊技機の実読み演出パターンの一例であって、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 3】第 1 のパチンコ遊技機の実読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

20

【図 6 4】第 1 のパチンコ遊技機の実読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 5】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

【図 6 6】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【図 6 7】第 1 のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表である。

【図 6 8】第 1 のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

30

【図 6 9】第 2 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 7 0】第 2 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 7 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 7 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 7 3】第 2 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

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

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

【図 7 6】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 7 7】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 8】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 9】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 8 0】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 8 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート

50

ート（その１）である。

【図８２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その２）である。

【図８３】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図８４】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図８５】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図８６】第２のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図８７】第３のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図８８】第３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図８９】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図９０】第３のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図９１】第３のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図９２】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図９３】第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図９４】第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図９５】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図９６】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図９７】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図９８】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図９９】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図１００】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０１】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０２】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０３】第３のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０４】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。

40

【図１０５】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図１０６】拡張例における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図１０７】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。

50

【図 1 0 8】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 1 0 9】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 1 1 0】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 1 1】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 1 2】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における当り種類決定テーブルの一例である。

10

【図 1 1 3】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 1 4】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 1 5】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 1 6】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 1 7】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

20

【図 1 1 8】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 1 9】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 2 0】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 2 1】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 1 2 3】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 4】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるリミッタ回数更新処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 1 2 8】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における V 入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 1 3 3】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 6】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 1 3 7】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における通常遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

10

【図 1 3 8】第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における C 時短遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

【図 1 3 9】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 1 4 0】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における通常遊技状態及び C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 4 1】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 4 2】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

20

【図 1 4 3】第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における通常遊技状態または C 時短遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

【図 1 4 4】第 5 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 1 4 5】第 5 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 1 4 6】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 4 7】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 4 8】第 5 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 4 9】第 5 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 5 0】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

30

【図 1 5 1】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 5 2】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 5 3】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 5 4】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 5】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 6】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 1 5 7】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 8】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 9】第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 0】第 5 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 1】第 5 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 1 6 2】第 5 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 3】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 4】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 5】第 5 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 6】第 5 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 1 6 7】第 5 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 8】第 5 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 1 6 9】第 5 のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムを説明する説明図の一例である。

【図 1 7 0】第 5 のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムの演出を説明する表示画像の一例である。

【図 1 7 1】第 6 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

20

【図 1 7 2】第 6 のパチンコ遊技機の演出ボタン装置の操作態様の変化を示す概念図の一例である。

【図 1 7 3】第 6 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 1 7 4】第 6 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 1 7 5】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 7 6】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 7 7】第 6 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 7 8】第 6 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 1 7 9】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルの一例である。

30

【図 1 8 0】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 8 1】第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルと後半変動パターンテーブルの一例である。

【図 1 8 2】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 1 8 3】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 8 4】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 8 5】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

40

【図 1 8 6】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 7】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 8】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 9】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 1 9 0】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

50

【図 1 9 1】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 2】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 3】第 6 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 4】第 6 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 5】第 6 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 1 9 6】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 7】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9 8】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の演出フローの一例である。

【図 1 9 9】第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の演出フローの一例である。

【図 2 0 0】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 0 1】第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

20

【図 2 0 2】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブルの一例である。

【図 2 0 3】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブルの一例である。

【図 2 0 4】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。

【図 2 0 5】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルの一例である。

【図 2 0 6】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の桜蓄積予告決定テーブルの一例である。

30

【図 2 0 7】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の対決リーチの援護アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。

【図 2 0 8】第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の蓮の花予告決定テーブルの一例である。

【図 2 0 9】第 6 のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態の扇子予告決定テーブルの一例である。

【図 2 1 0】第 6 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 1 1】第 6 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 2 1 2】第 6 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 2 1 3】第 6 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 2 1 4】第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態における西軍モード及び東軍モードの通常表示画像の一例である。

【図 2 1 5】第 6 のパチンコ遊技機における桜蓄積予告の演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 1 6】第 6 のパチンコ遊技機における桜蓄積予告の演出を説明する表示画像（その 2）の一例である。

50

【図 2 1 7】第 6 のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 1 8】第 6 のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像（その 2）の一例である。

【図 2 1 9】第 6 のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像（その 3）の一例である。

【図 2 2 0】第 6 のパチンコ遊技機における決戦への道の演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 2 1】第 6 のパチンコ遊技機における決戦への道の演出を説明する表示画像（その 2）の一例である。

【図 2 2 2】第 6 のパチンコ遊技機における極決戦への道の演出を説明する表示画像の一例である。

【図 2 2 3】第 6 のパチンコ遊技機における対決リーチの演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 2 4】第 6 のパチンコ遊技機における対決リーチの演出を説明する表示画像（その 2）の一例である。

【図 2 2 5】第 6 のパチンコ遊技機における蓮の花予告の演出を説明する表示画像の一例である。

【図 2 2 6】第 6 のパチンコ遊技機における合戦リーチの演出を説明する表示画像（その 1）の一例である。

【図 2 2 7】第 6 のパチンコ遊技機における合戦リーチの演出を説明する表示画像（その 2）の一例である。

【図 2 2 8】第 6 のパチンコ遊技機における決戦への道の操作演出時間と演出ボタン装置の受付時間の構成を説明する構成図の一例である。

【図 2 2 9】第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

【図 2 3 0】第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「外部情報 3」の信号のタイミングチャートの一例である。

【図 2 3 1】第 7 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 2 3 2】第 7 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 2 3 3】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 3 4】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 3 5】第 7 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 3 6】第 7 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 3 7】第 7 のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 3 8】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの移行図の一例である。

【図 2 3 9】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。

【図 2 4 0】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 4 1】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 4 2】第 7 のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 4 3】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 4 4】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の時短遊技状態の普通電動役物の作動内容の一例である。

【図 2 4 5】第 7 のパチンコ遊技機における右打ち指示期間設定テーブルの一例である。

【図 2 4 6】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャー

10

20

30

40

50

トである。

【図 2 4 7】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 8】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 9】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 0】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 1】第 7 のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 2 5 2】第 7 のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 3】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】第 7 のパチンコ遊技機における小当り遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 6】第 7 のパチンコ遊技機における小当り遊技状態制御処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 2 5 7】第 7 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 8】第 7 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 9】第 7 のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 1】第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 2 6 2】第 7 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 3】第 7 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 2 6 4】第 7 のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。

【図 2 6 5】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 6 6】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の通常遊技状態の開始時決定テーブルの一例である。

40

【図 2 6 7】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 6 8】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 6 9】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動以外の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 7 0】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 7 1】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルの一例である。

50

【図 2 7 2】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 7 3】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 7 4】第 7 のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【図 2 7 5】第 7 のパチンコ遊技機における小当り演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 2 7 6】第 7 のパチンコ遊技機における V 通過演出パターン決定テーブルの一例である。

10

【図 2 7 7】第 7 のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブルの一例である。

【図 2 7 8】第 7 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 9】第 7 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】第 7 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 2 8 1】第 7 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

20

【図 2 8 2】第 7 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その 3）である。

【図 2 8 3】第 7 のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態の通常表示画像の一例である。

【図 2 8 5】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のカード演出及び扉演出を説明する表示画像の一例である。

【図 2 8 6】第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出を説明する表示画像の一例である。

30

【図 2 8 7】第 7 のパチンコ遊技機における遊技者による演出ステージの選択を説明する表示画像の一例である。

【図 2 8 8】第 7 のパチンコ遊技機における男性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。

【図 2 8 9】第 7 のパチンコ遊技機における女性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。

【図 2 9 0】第 7 のパチンコ遊技機における小当り遊技状態において遊技球が V 入賞口を通過しなかったときに行われる演出を説明する表示画像の一例である。

【図 2 9 1】第 7 のパチンコ遊技機における戦国タイムが終了するときの演出を説明する表示画像の一例である。

40

【図 2 9 2】第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の通常遊技状態の連続バトルの演出を説明する表示画像の一例である。

【図 2 9 3】第 8 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 2 9 4】第 8 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 2 9 5】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 9 6】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 9 7】第 8 のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 8】第 8 のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 9】第 8 のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。

【図 3 0 0】第 8 のパチンコ遊技機における通常遊技状態または特殊時短遊技状態の特別

50

図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 3 0 1】第 8 のパチンコ遊技機における一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 3 0 2】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。

【図 3 0 3】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 3 0 4】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 0 5】第 8 のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 0 6】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

10

【図 3 0 7】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 0 8】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 0 9】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 0】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 1】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 3 1 2】第 8 のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 3】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 4】第 8 のパチンコ遊技機における小当たり当選回数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 5】第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 6】第 8 のパチンコ遊技機における小当たり遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 3 1 7】第 8 のパチンコ遊技機における小当たり遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 8】第 8 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 9】第 8 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 0】第 8 のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 1】第 8 のパチンコ遊技機におけるリミッタ情報更新処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 3 2 2】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 3】第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 4】第 8 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 3 2 5】第 8 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 3 2 6】第 8 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 3 2 7】第 8 のパチンコ遊技機における時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 3 2 8】第 8 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 9】第 8 のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3 0】第 8 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図 3 3 1】第 8 のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。

【図 3 3 2】第 8 のパチンコ遊技機におけるバトル演出を説明する表示画像の一例である。

10

【図 3 3 3】第 8 のパチンコ遊技機におけるカード演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 3 4】第 8 のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 3 5】第 8 のパチンコ遊技機におけるカード演出を説明する表示画像の一例である。

【図 3 3 6】第 8 のパチンコ遊技機における予告演出を説明する表示画像の一例である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機、および第 3 のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。

【0011】

20

なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。

【0012】

第 1 のパチンコ遊技機および第 2 のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第 1 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機である。これに対し、第 2 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。

30

【0013】

また、第 3 のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂 1 種タイプの遊技機と羽根モノと称される 2 種タイプの遊技機とを混合した 1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第 3 のパチンコ遊技機も、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を有するが、この明細書では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な 1 種 2 種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。

【0014】

40

なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方を意味するものとする。

【0015】

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

50

ない態様（例えば仮停止した態様）で図柄が表示される場合もあるが、このような態様は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

[1 . 第 1 のパチンコ遊技機]

先ず、第 1 のパチンコ遊技機について説明する。

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【 0 0 2 2 】

[1 - 1 . 外観構成]

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

【 0 0 2 3 】

[1 - 1 - 1 . 基本構成]

図 1 ～図 3 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機は、外枠 2、ベースドア 3、ガラスドア 4、皿ユニット 5、発射装置 6、表示装置 7（図 2 参照）、払出ユニット 8（図 2、図 3 参照）、基板ユニット 9（図 2、図 3 参照）、および、遊技盤ユニット 10（図 2 参照）等を備える。さらに、遊技盤ユニット 10 の右下部には LED ユニット 160（図

10

20

30

40

50

2 参照) が設けられている。ここでは、外枠 2、ベースドア 3、ガラスドア 4、皿ユニット 5、発射装置 6、表示装置 7、払出ユニット 8 および基板ユニット 9 について簡単に説明し、遊技盤ユニット 10 および LED ユニット 160 についての詳細を後述する。なお、上記の括弧書きは、図 1 に図示がない構成についての参照図面を示している。

【0024】

(外枠)

外枠 2 は、正面視略矩形状の枠体であり、前後方向に貫通する開口 21 を有する。この外枠 2 は、遊技場の島設備に固定して取り付けられる。外枠 2 の例えば左端部の前側には蝶番 (参照符号なし) が設けられており、この蝶番には、ベースドア 3 が軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸として外枠 2 に対してベースドア 3 を前方に回転させることが可能となっている。

10

【0025】

なお、外枠 2 は、ベースドア 3 を介して、後述する払出ユニット 8、基板ユニット 9、表示装置 7、遊技盤ユニット 10、ガラスドア 4 および皿ユニット 5 等の多数の部材を支持するため、高い強度が必要とされる。その一方で、演出効果を高めることを目的として例えば表示装置 7 (図 2 参照) や遊技盤ユニット 10 の大型化が要求されている。そのため、外枠 2 を例えば薄板の金属で構成することにより、表示装置 7 や遊技盤ユニット 10 の大型化を図りつつ、高い強度を保つことができる。とくに外枠 2 をアルミ製にすれば、軽量化を図ることも可能となる。

【0026】

20

(ベースドア)

ベースドア 3 は、裏面側に例えば払出ユニット 8 および基板ユニット 9 等が取り付けられており、これらを支持している。

【0027】

ベースドア 3 の表面側には遊技盤ユニット 10 がはめ込まれる。また、ベースドア 3 の例えば左端部の前側には、上端部、上下方向略中央部よりも下方側の中途部、および、下端部のそれぞれに蝶番 (参照符号なし) が設けられており、上端部および中途部の蝶番にガラスドア 4 が軸支され、中途部および下端部の蝶番に皿ユニット 5 がそれぞれ軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸としてベースドア 3 に対してガラスドア 4 および皿ユニット 5 を一体でまたは個別に前方に回転させることが可能となっている。

30

【0028】

また、ベースドア 3 の表面側の例えば右側下方には発射装置 6 が固定して取り付けられており、例えば上方側の左右のそれぞれには、スピーカ 32 (図 2 参照) が固定して取り付けられている。このスピーカ 32 からは、例えば、表示装置 7 に表示されるキャラクタ等の音声演出、楽曲、効果音、音声による告知、エラー報知等の演出音等が出力される。

【0029】

さらに、ベースドア 3 の蝶番と反対側 (すなわち右端部) には、施錠装置 (不図示) が設けられている。この施錠装置は、外枠 2 に対してベースドア 3 を施錠したり、ベースドア 3 に対してガラスドア 4 を施錠したりする機能を備えている。

【0030】

40

(ガラスドア)

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

【0031】

なお、保護ガラス 43 は、複数枚 (例えば 2 枚) のガラスを互いに間隙を有して取り付けるものであってもよいし、互いに間隙を有するように複数枚のガラスがユニット化され

50

たものであってもよい。さらには、ユニット化されたものである場合、ガラスとガラスとの間に例えば導光板が備えられたものであってもよい。上記の保護ガラス43は、ガラス製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

（皿ユニット）

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

（発射装置）

発射装置6は、上皿51に貯留された遊技球を、遊技領域105（後述の図4参照）に向けて発射するためのものである。発射装置6は、ベースドア3の前右下部であって、皿

10

20

30

40

50

ユニット 5 の右下方に配置される。発射装置 6 は、パネル体 6 1、駆動装置（不図示）および発射ハンドル 6 2 を備える。

【 0 0 3 9 】

パネル体 6 1 は、ベースドア 3 に対し皿ユニット 5 が閉じられた状態において、皿ユニット 5 と、ベースドア 3 に固定して取り付けられた発射装置 6 とが外観上一体となるように設けられる。

【 0 0 4 0 】

発射ハンドル 6 2 は、右回りまたは左回りに回動可能に構成されており、パネル体 6 1 の表面側に配置される。上記の駆動装置は、パネル体 6 1 の裏面側に配置され、例えば発射ソレノイド（図示せず）により構成される。遊技者によって発射ハンドル 6 2 が操作されると、駆動装置の動作により遊技球が発射される。なお、発射ハンドル 6 2 を操作する際に、右回りへの回動量（操作量）が大きいほど遊技球の発射強度が強くなる。

【 0 0 4 1 】

皿ユニット 5 の右下方に配置された発射装置 6 から発射された遊技球は、発射レール（不図示）を経てガイドレール 1 1 0（後述の図 4 参照）に沿って円弧状に転動して遊技領域 1 0 5（後述の図 4 参照）に打ち出される。なお、発射装置 6 の配置位置は、皿ユニット 5 の右下方に限られず、皿ユニット 5 の左下方であってもよい。この場合、上記の発射レールが不要となり、ガラスドア 4 の下方の領域を有効に利用することができ、汎用性を高めることが可能となる。

【 0 0 4 2 】

（表示装置）

表示装置 7（図 2 参照）は、遊技に関する各種の演出画像を表示する表示領域を有するものであって、遊技パネル 1 0 0 の開口に上記の表示領域が臨むように取り付けられる。表示装置 7 は、例えば、液晶表示装置、7 セグ表示装置、ドットマトリクス表示装置、エレクトロルミネッセンスで構成される表示装置等であってもよいし、プロジェクタ等の投影装置を用いて映像を投影するものであってもよい。表示装置 7 の表示領域には、例えば、演出用識別図柄（例えば、装飾図柄）を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す演出画像等が表示される。本実施例では、表示装置 7 が遊技盤ユニット 1 0 に取り付けられているが、表示装置 7 の表示領域が遊技パネル 1 0 0 の開口に臨むように配置されていれば、表示装置 7 はベースドア 3 に取り付けられるようにしてもよい。

【 0 0 4 3 】

なお、本実施例では、上記各種の演出画像を表示するものとして一つの表示装置 7 を備えているが、複数（例えば二つ）の表示装置を設けて、これら複数の表示装置を用いて演出画像を表示するようにしても良い。

【 0 0 4 4 】

（払出ユニット）

払出ユニット 8（図 2、図 3 参照）は、ベースドア 3 の背面側に配置されており、球通路 8 1、払出装 8 2 等で構成される。球通路 8 1 には、貯留タンク 8 0（図 2、図 3 参照）から遊技球が供給される。なお、貯留タンク 8 0 には、島設備（不図示）から遊技球が供給される。払出装 8 2 は、払出条件が成立すると、貯留タンク 8 0 から球通路 8 1 に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿 5 1 に払い出す。また、払出ユニット 8 の背面側には、図 3 に示されるように電源スイッチ 9 5 が設けられる。

【 0 0 4 5 】

（基板ユニット）

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

【 0 0 4 6 】

具体的には、図 3 に示されるように、主制御回路 2 0 0（後述の図 6 参照）が実装され

10

20

30

40

50

た主制御基板 9 1、サブ制御回路 3 0 0（後述の図 6 参照）が実装されたサブ制御基板 9 2、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路 4 0 0（後述の図 6 参照）が実装された払出・発射制御基板 9 3、および、電源を供給する電源供給回路 4 5 0（後述の図 6 参照）が実装された電源供給基板等が基板ユニット 9 に設けられている。

【 0 0 4 7 】

なお、図 3 では、便宜上、主制御基板 9 1、サブ制御基板 9 2、払出・発射制御基板 9 3 および電源供給基板 9 4 を参照符号として示しているが、これらの基板は、全て、基板ケースに収容されている。

【 0 0 4 8 】

また、本実施例では、サブ制御基板 9 2 を、ワンボード基板（１つの基板に１つの制御 L S I または複数の L S I が設けられた基板）として構成する。ただし、これに限られず、例えば、後述する表示制御回路 3 0 4、音声制御回路 3 0 5、L E D 制御回路 3 0 6 および役物制御回路 3 0 7（いずれも後述の図 6 参照）等の全部または一部を別個の基板とすることで、サブ制御基板 9 2 を複数の基板で構成してもよい。

【 0 0 4 9 】

[1 - 1 - 2 . 遊技盤ユニット]

図 4 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 1 0 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成される。

【 0 0 5 0 】

図 4 に示されるように、遊技盤ユニット 1 0 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成される遊技パネル 1 0 0 と、ガイドレール 1 1 0 と、遊技領域 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 1 1 5 と、第 1 始動口 1 2 0 と、一般入賞口 1 2 2 と、通過ゲートユニット 1 2 5 と、特別電動役物ユニット 1 3 0 と、第 2 始動口 1 4 0 と、普通電動役物ユニット 1 4 5 と、L E D ユニット 1 6 0 と、アウト口 1 7 8 と、遊技盤ユニット 1 0 の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、上述したとおり、L E D ユニット 1 6 0 については後述する。

【 0 0 5 1 】

（遊技パネル）

遊技パネル 1 0 0 には、表示装置 7 の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル 1 0 0 の前面には、ガイドレール 1 1 0 が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置 6（図 1、図 2 参照）から発射された遊技球は、ガイドレール 1 1 0 から遊技領域 1 0 5 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 1 0 5 の下方に向けて流下する。

【 0 0 5 2 】

また、遊技パネル 1 0 0 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル 1 0 0 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 1 0 0 を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【 0 0 5 3 】

なお、本実施例では、裏ユニットを正面視で視認できるように遊技パネル 1 0 0 が透明樹脂で構成されているが、遊技パネル 1 0 0 の全部を透明としてもよいし、一部のみを透明としてもよい。

【 0 0 5 4 】

（ガイドレール）

ガイドレール 1 1 0 は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域 1 0 5 は、ガイドレール 1 1 0 によって区画（画定）される。

10

20

30

40

50

外レールおよび内レールは、発射装置 6（後述の図 6 参照）から発射された遊技球を遊技領域 105 の上部に案内する機能を有する。

【0055】

（センター役物）

センター役物 115 は、遊技パネル 100 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 116 を備えている。遊技領域 105 に向けて発射された遊技球は、センターレール 116 によって左右に振り分けられる。

【0056】

この第 1 のパチンコ遊技機において、遊技領域 105 のうち、センター役物 115 よりも左側の領域を左側領域 106 と称し、センター役物 115 よりも右側の領域を右側領域 107 と称する。左側領域および右側領域の定義は、後述する第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機についても同様である。

10

【0057】

発射装置 6 によって遊技領域 105 に向けて発射された遊技球は、左側領域 106 または右側領域 107 を流下する。左側領域 106 または右側領域 107 を流下する遊技球は、遊技パネル 100 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 62（図 1、図 2 参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 106 を流下する。一方、発射ハンドル 62（図 1 参照）の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 107 を流下する。

【0058】

20

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

【0059】

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

30

【0060】

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

【0061】

40

（第 1 始動口）

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

【0062】

第 1 始動口スイッチ 121（後述の図 6 参照）により第 1 始動口 120 への遊技球の入

50

賞（通過）が検出されると、第 1 特別図柄にかかる各種データ（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大 4 個）まで記憶される。記憶された各種データは、第 1 特別図柄の始動条件（この明細書において「第 1 特別図柄の変動開始条件」とも称する）が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【 0 0 6 3 】

この明細書において、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞を第 1 特別図柄の始動入賞と称し、第 1 特別図柄にかかる各種データ（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を第 1 特別図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで第 1 特別図柄の始動情報を記憶することを保留と称する。第 2 特別図柄についても同様である。

【 0 0 6 4 】

（一般入賞口）

一般入賞口 1 2 2 は、表示装置 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口 1 2 2 のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 2 3（後述の図 6 参照）により検出される。

【 0 0 6 5 】

一般入賞口スイッチ 1 2 3（後述の図 6 参照）により一般入賞口 1 2 2 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

【 0 0 6 6 】

また、本実施例において、一般入賞口 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【 0 0 6 7 】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット 1 2 5 は、右側領域 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 1 2 6 と、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 1 2 7（後述の図 6 参照）とを一体化したユニット体である。

【 0 0 6 8 】

通過ゲートスイッチ 1 2 7 により通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大 4 個）まで記憶される。記憶された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 1 2 7 により通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 1 2 5 は、右側領域 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 0 6 に配置されていてもよい。

【 0 0 6 9 】

この明細書において、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を始動通過と称し、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過によって抽出された普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を普通図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで普通図柄の始動情報を記憶することを保留と称する。

【 0 0 7 0 】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット１３０は、大入賞口１３１と、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）を検出するカウントスイッチ１３２（後述の図６参照）と、特別電動役物１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１３０は、右側領域１０７において、通過ゲートユニット１２５よりも下方に配置されている。

【００７１】

大入賞口１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【００７２】

また、大入賞口１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。カウントスイッチ１３２（後述の図６参照）により大入賞口１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【００７３】

特別電動役物１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１３４と、この特電用シャッタ１３４を作動させる特電用ソレノイド１３５（後述の図６参照）とを備える。特別電動役物１３３すなわち特電用シャッタ１３４は、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当たり遊技状態では、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当たり遊技状態は、大入賞口１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【００７４】

（第２始動口）

第２始動口１４０は、左側領域１０６（より詳しくは第１始動口１２０の左側下方）に配置されている。ただし、第２始動口１４０は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打ちされた遊技球が入賞可能となるように第２始動口１４０の近傍まで誘導されるように構成されている。ただし、第２始動口１４０をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右側領域１０７に設けてもよい。また、第２始動口１４０は、左打ちされた遊技球が入賞可能となるように構成されていてもよい。

【００７５】

第２始動口スイッチ１４１（後述の図６参照）により第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄にかかる各種データ（例えば、第２特別図柄の大当たり判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大４個）まで記憶される。記憶された各種データは、第２特別図柄の始動条件（この明細書において「第２特別図柄の変動開始条件」とも称する）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１４０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【００７６】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１４５は、左側領域１０６（より詳しくは第１始動口１２０の左側下方）に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普

10

20

30

40

50

通電動役物 146 とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 140 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 141 としている。

【0077】

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

【0078】

（アウト口）

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

【0079】

（裏ユニット）

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

【0080】

〔1-1-3. LED ユニット〕

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

（普通図柄表示部）

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

【0084】

普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 LED 161a、161b の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。例えば、普通図柄

10

20

30

40

50

の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が点灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が消灯する。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、例えば、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が消灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が点灯する。ただし、普通図柄の当り判定処理の結果を示す普通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b の停止表示態様はこれに限られない。そして、普通図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、普通電動役物 1 4 6 を作動させることが決定し、普電用可動部材 1 4 7 が所定のパターンで開閉駆動し、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が容易となる。

【 0 0 8 5 】

（普通図柄用保留表示部）

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

【 0 0 8 6 】

普通図柄用保留表示部 1 6 2 は、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の点灯・消灯の組み合わせによって普通図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、普通図柄の保留数が 1 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a が点灯するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b が消灯する。また、普通図柄の保留数が 2 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の両方が点灯する。また、普通図柄の保留数が 3 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a が点滅するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b が点灯する。さらに、普通図柄の保留数が 4 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の両方が点滅する。ただし、普通図柄の保留数を示す普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の表示態様はこれに限られない。

【 0 0 8 7 】

（特別図柄表示部）

特別図柄表示部は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 および第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を備える。第 1 特別図柄表示部 1 6 3 は、例えば、8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h からなる第 1 特別図柄表示 L E D 群を備える。同様に、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 も、例えば 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h からなる第 2 特別図柄表示 L E D 群を備える。

【 0 0 8 8 】

第 1 特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第 1 特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h の全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第 1 特別図柄の可変表示が開始される。第 1 特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 1 特別図柄の可変表示が停止し、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【 0 0 8 9 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

【 0 0 9 0 】

第 2 特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第 2 特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h の全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第 2 特別図柄の可変表

10

20

30

40

50

示が開始される。第2特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第2特別図柄の可変表示が停止し、第2特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【0091】

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

【0092】

(特別図柄用保留表示部)

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

10

【0093】

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

【0094】

20

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

30

【0095】

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

【0096】

第2特別図柄用保留表示部166は、第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bの点灯・消灯の組み合わせによって第2特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第2特別図柄の保留数が1個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166aが点灯するとともに第2特別図柄用保留表示LED166bが消灯する。また、第2特別図柄の保留数が2個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bの両方が点灯する。また、第2特別図柄の保留数が3個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166aが点滅するとともに第2特別図柄用保留表示LED166bが点灯する。さらに、第2特別図柄の保留数が4個である場合、第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bの両方が点滅する。ただし、第2特別図柄の保留数を示す第2特別図柄用保留表示LED166a, 166bの表示態様はこれに限られない。

40

【0097】

(確変報知用表示部)

確変報知用表示部167は、後述の確変制御の実行中に点灯させることが可能であって

50

、例えばＬＥＤまたはランプで構成されている。

【００９８】

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

【００９９】

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

10

【０１００】

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

【０１０１】

（時短報知用表示部）

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

【０１０２】

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

20

【０１０３】

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

【０１０４】

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

30

【０１０５】

ただし、時短制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ２０７の機能により、時短制御の実行中であることを示すデータのみならず、実行中の時短制御の種類を示すデータについても消失しない。よって、時短制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、時短制御中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部１６８が点灯または消灯する。

40

【０１０６】

なお、電源が遮断される前に、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、時短制御の実行中であることや実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部１６８を点灯または／および消灯させるように構成されている。

【０１０７】

[１ - ２ . 電氣的構成]

50

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

【 0 1 0 8 】

図 6 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 と、から構成される。

【 0 1 0 9 】

[1 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 2 0 0 は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メイン CPU 2 0 1、メイン ROM 2 0 2 (読み出し専用メモリ)、メイン RAM 2 0 3 (読み書き可能メモリ)、初期リセット回路 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 2 0 7 等を備えており、主基板ケース (不図示) 内に収容されている。

10

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

メイン ROM 2 0 2 には、メイン CPU 2 0 1 により第 1 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 2 0 1 は、メイン ROM 2 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

20

【 0 1 1 2 】

メイン RAM 2 0 3 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメイン RAM 2 0 3 は、メイン CPU 2 0 1 の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メイン CPU 2 0 1 の一時記憶領域として RAM を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【 0 1 1 3 】

初期リセット回路 2 0 4 は、メイン CPU 2 0 1 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

30

【 0 1 1 4 】

バックアップコンデンサ 2 0 7 は、電断時等に、メイン RAM 2 0 3 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【 0 1 1 5 】

さらに、主制御回路 2 0 0 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I / O ポート 2 0 5、および、サブ制御回路 3 0 0 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 2 0 6 等も備える。

【 0 1 1 6 】

また、主制御回路 2 0 0 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 2 0 0 には、上述した普通図柄表示部 1 6 1、普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6、確変報知用表示部 1 6 7、時短報知用表示部 1 6 8、普電用ソレノイド 1 4 8、および、特電用ソレノイド 1 3 5 等が接続されている。また、主制御回路 2 0 0 には、これらの他、性能表示モニタ 1 7 0 およびエラー報知モニタ 1 7 2 等も接続されている。主制御回路 2 0 0 は、I / O ポート 2 0 5 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

40

【 0 1 1 7 】

性能表示モニタ 1 7 0 には、メイン CPU 2 0 1 の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数 (例えば 6 0 0 0 0 個) の

50

遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【 0 1 1 8 】

エラー報知モニタ 1 7 2 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 1 7 2 には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【 0 1 1 9 】

また、主制御回路 2 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 1 4 1、通過ゲートスイッチ 1 2 7、カウントスイッチ 1 3 2、および、一般入賞口スイッチ 1 2 3 等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号が I / O ポート 2 0 5 を介して主制御回路 2 0 0 に出力される。

【 0 1 2 0 】

さらに、主制御回路 2 0 0 には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ 1 8 6 にデータ送信する際に用いる外部端子板 1 8 4、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー 1 7 4、メイン R A M 2 0 3 に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ 1 7 6 等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【 0 1 2 1 】

また、設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 の対応箇所にもみ切り欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー 1 7 4 または / およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

【 0 1 2 2 】

なお、本実施例では、設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 は、主制御回路 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 4 0 0 や電源供給回路 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【 0 1 2 3 】

[1 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 3 0 0 は、サブ C P U 3 0 1、プログラム R O M 3 0 2、ワーク R A M 3 0 3、表示制御回路 3 0 4、音声制御回路 3 0 5、L E D 制御回路 3 0 6、役物制御回路 3 0 7 およびコマンド入力ポート 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 3 0 0 は、主制御回路 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 6 には示されていないが、サブ制御回路 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4（図 1 参照）等も接続されている。

【 0 1 2 4 】

プログラム R O M 3 0 2 には、サブ C P U 3 0 1 により第 1 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ C P U 3 0

10

20

30

40

50

1 は、プログラム R O M 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ C P U 3 0 1 は、主制御回路 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【 0 1 2 5 】

ワーク R A M 3 0 3 は、サブ C P U 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【 0 1 2 6 】

表示制御回路 3 0 4 は、表示装置 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 3 0 4 は、画像データプロセッサ（以下、V D P と称する）や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データ R O M、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換する D / A コンバータ等を備える。

10

【 0 1 2 7 】

表示制御回路 3 0 4 は、サブ C P U 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置 7 に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【 0 1 2 8 】

そして、表示制御回路 3 0 4 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D / A コンバータに供給する。D / A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 7 に供給する。表示装置 7 に画像信号が供給されると、表示装置 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 3 0 4 は、表示装置 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

20

【 0 1 2 9 】

音声制御回路 3 0 5 は、スピーカ 3 2 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 3 0 5 は、音声に関する制御を行う音源 I C や、各種の音声データを記憶する音声データ R O M、音声信号を増幅するための増幅器（以下、A M P と称する）等を備える。

【 0 1 3 0 】

音源 I C は、スピーカ 3 2 から出力される音声の制御を行う。音源 I C は、サブ C P U 3 0 1 からの音声発生命令に応じて、音声データ R O M に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 I C は、選択された音声データを音声データ R O M から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を A M P に供給する。A M P は、スピーカ 3 2 から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

30

【 0 1 3 1 】

L E D 制御回路 3 0 6 は、装飾 L E D 等を含む L E D 群 4 6 の制御を行うための回路である。L E D 制御回路 3 0 6 は、L E D 制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類の L E D 装飾パターンが記憶されている装飾データ R O M 等を備える。

40

【 0 1 3 2 】

役物制御回路 3 0 7 は、各役物（例えば、演出用役物群 5 8 のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路 3 0 7 は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データ R O M 等を備える。

【 0 1 3 3 】

また、役物制御回路 3 0 7 は、サブ C P U 3 0 1 からの役物作動命令に応じて、役物データ R O M に記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点

50

灯回路は、サブCPU301からの点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データROMから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【0134】

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

【0135】

[1-2-3. 払出・発射制御回路]

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

10

【0136】

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

【0137】

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

20

【0138】

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

30

【0139】

[1-2-4. 電源供給回路]

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

【0140】

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

【0141】

[1-3. 遊技フロー]

40

次に、図7および図8を参照して、遊技フローの一例について説明する。図7は、遊技フローの一例である。図8は、遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。なお、図7に示される遊技フローは、制御上のフローではなく、外観で把握できるフローである。

【0142】

図7に示されるように、パチンコゲームでは、遊技者等のユーザー操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞口（例えば、第1始動口120等）に入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われる。パチンコゲームには、特別図柄を用いる「特別図柄ゲーム」と、普通図柄を用いる「普通図柄ゲーム」とが含まれる。特別図柄ゲームとは、例えば、始動口120、140への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行し

50

、大当り遊技状態に移行させるか否か等を決定するゲームである。また、普通図柄ゲームとは、例えば、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定処理を実行し、普通電動役物 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では第 2 始動口 1 4 0）を開放状態とするか否か等を決定するゲームである。なお、この明細書において、「特別図柄ゲーム」を「遊技」と称する場合もあるが、「遊技」は広い概念で用いられる用語であり、例えば、普通図柄ゲームや演出ボタン 5 4 等の操作部（例えば図 1 参照）を使用する演出上のゲーム等も「遊技」に含まれる。

【 0 1 4 3 】

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

10

【 0 1 4 4 】

特別図柄ゲームにおいて大当りを示す停止表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別電動役物 1 3 3 の作動によって大入賞口 1 3 1 が所定時間（例えば最大 3 0 0 0 0 m s e c）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大入賞口 1 3 1 への入賞可能性が相対的に高められる。

20

【 0 1 4 5 】

また、普通図柄ゲームにおいて普通図柄当りを示す停止表示態様が普通図柄表示部 1 6 1 に導出されると、普通電動役物 1 4 6 の作動によって入賞口（例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0）が開放状態となり、例えば第 2 始動口 1 4 0 への入賞可能性が相対的に高められる。

【 0 1 4 6 】

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

30

【 0 1 4 7 】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【 0 1 4 8 】

[1 - 3 - 1 . 特別図柄ゲーム]

図 7 に示されるように、特別図柄ゲームには、主として、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 への入賞（通過）があった場合に行われる特別図柄始動入賞処理、および、特別図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる特別図柄制御処理、等が含まれる。

【 0 1 4 9 】

第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が行われる。この特別図柄始動入賞処理では、特別図柄用の各種カウンタ（例えば、大当り判定用カウンタ、図柄決定用カウンタ等）から特別図柄にかかる各種データ（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等）がそれぞれ抽出（取得）される。抽出された各乱数値は始動情報として保留される。この特別図柄始動入賞処理は、特別図柄制御処理の実行中であっても行われる。

40

【 0 1 5 0 】

また、特別図柄制御処理では、特別図柄の始動条件が成立したか否かが判定される。特別図柄の始動条件が成立すると、特別図柄の大当り判定用カウンタから抽出された大当り判定用乱数値を参照し、「大当り」であるか否かを判定する特別図柄の当り判定処理が行

50

われる。その後、停止図柄を決定する停止図柄決定処理が行われる。停止図柄決定処理では、特別図柄の図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理の結果とを参照し、停止表示させる特別図柄が決定される。

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

なお、確変フラグは、メイン R A M 2 0 3 に格納される管理フラグの一つであり、確変制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。確変フラグがオンの場合、確変制御が実行される遊技状態（例えば本実施例では高確時短遊技状態）において遊技が進行する。一方、確変フラグがオフの場合、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態や低確時短遊技状態）において遊技が進行する。

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

特別図柄の変動パターンが決定されると、次に演出パターンを決定するための演出パターン決定処理が行われる。そして、演出パターン決定処理の結果に基づいて、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば装飾図柄やキャラクタ演出等の表示演出、および、スピーカ 3 2 から出力される音声や効果音等の音演出等の演出制御処理が行われる。なお、演出制御処理はサブ C P U 3 0 1 によって行われる。

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

なお、特別図柄制御処理中に始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が実行される。また、始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞時に抽出される特別図柄の始動情報（例えば、大当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等の各種データ）を、特別図柄の始動条件が成立するまで保留する。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

また、図 7 には示されていないが、特別図柄が始動入賞してから特別図柄の始動条件が成立するまでの間に、始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）時に抽出された始動情報に基づいて当落（「大当り」当選の有無）や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定（例えば、後述の図 5 2 の S 3 9 6 を参照）を行い、この先読み判定の結果に基づいて所定の演出を行う先読み演出機能を備えるようにしてもよい。なお、上記の先読み判定は、始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞によって抽出された始動情報が保留される前に行ってもよいし、保留された後に行ってもよい。

10

【 0 1 6 1 】

[1 - 3 - 2 . 普通図柄ゲーム]

図 7 に示されるように、普通図柄ゲームには、主として、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合に行われる普通図柄始動通過処理、および、普通図柄の始動条件が成立したことに基いて行われる普通図柄制御処理、等が含まれる。

【 0 1 6 2 】

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

20

【 0 1 6 3 】

また、普通図柄制御処理では、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動条件が成立したか否かを判定する。普通図柄の可変表示を開始する場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄用の当り判定用カウンタから抽出された普通図柄の当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の変動パターンが決定される。

30

【 0 1 6 4 】

次いで、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理の結果、および、決定された普通図柄の変動パターンを参照し、普通図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、および、所定の演出を行う演出制御処理を実行する。なお、演出制御処理は実行されない場合もある。

【 0 1 6 5 】

そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メイン CPU 2 0 1 は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部 1 6 1（図 5、図 6 参照）に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。

40

【 0 1 6 6 】

なお、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を 0 にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されていないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通

50

電動役物 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））を開放状態とする頻度を高める電サポ制御、のうち少なくともいずれか一方が行われる制御が相当する。この時短制御は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行う制御としてもよいし、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行う制御としてもよい。

【 0 1 6 7 】

電サポ制御は、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）のうち少なくともいずれかの時短性能を向上させる制御である。時短性能とは、入賞口（例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、
「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または / および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。また、時短性能を向上させるとは、例えば、入賞口（例えば、本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞をより容易にすることである。すなわち、電サポ制御が実行されると、電サポ制御が実行されていない場合と比べて、「普通図柄当り」の当選確率アップ、普通図柄の可変表示時間の短縮、または / および普通電動役物 1 4 6 による入賞容易化（開放回数アップ、開放時間延長、ウェイト時間短縮等）が行われる。

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

なお、普通図柄制御処理中に通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。また、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過時に抽出される普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

なお、各種乱数値（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、普通図柄の当り判定用乱数値等）の抽出方式は、メイン CPU 2 0 1 によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いてもよいし、所定周期で乱数が更新される乱数発生器におけるカウンタから乱数値を抽出するハード乱数方式を用いてもよい。

【 0 1 7 2 】

[1 - 3 - 3 . 遊技状態遷移]

図 8 に示されるように、遊技の状態は、非大当り遊技状態と大当り遊技状態とに大別することができる。非大当り遊技状態では、上述したとおり特別図柄ゲームを実行し、特別図柄の当り判定処理の結果として大当りが導出されると、非大当り遊技状態から大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態では、上述したとおりラウンド遊技が実行され、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、普通図柄の可変表示については、大当り遊技状態であっても実行可能とされている。なお、小当り遊技状態についての説明は省略するものとする。

【 0 1 7 3 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

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

【 0 1 7 6 】

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

10

【 0 1 7 7 】

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

【 0 1 7 8 】

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

20

【 0 1 7 9 】

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

30

【 0 1 8 0 】

この明細書において、複数の時短遊技状態を重ねて実行するか否かにかかわらず、時短遊技状態において時短遊技状態への移行条件が成立したり、複数の時短遊技状態への移行条件が同時に成立することを、時短遊技状態が「重複する」と称する。そして、複数の時短遊技状態が重複した場合に、メインCPU201の制御により、内部的に、重複した複数の時短遊技状態のいずれをも作動させること、すなわち重複した複数の時短遊技状態を内部的に並行して作動させることを「重ねて実行」とすると称する。ただし、メインCPU201が内部的には複数の時短遊技状態を重ねて実行したとしても、実際に実行される時短制御はいずれか一方の時短遊技状態に対応する時短制御のみである。すなわち、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合であっても、遊技者からは、複数の時短遊技状態のうちいずれか一時短遊技状態に制御されているものと把握される。

40

【 0 1 8 1 】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【 0 1 8 2 】

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

50

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

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

10

【 0 1 8 5 】

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

【 0 1 8 6 】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

20

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

30

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

【 0 1 8 9 】

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

【 0 1 9 0 】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

40

【 0 1 9 1 】

[1 - 4 . 基本仕様]

次に、図9～図19を参照して、第1のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【 0 1 9 2 】

第1のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインCPU201は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインCPU201の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。

50

【 0 1 9 3 】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置7の表示領域に表示する制御を実行する。なお、「正規な遊技態様」とは、複数の遊技態様（例えば発射態様）のうち遊技者にとって最も不利益とならない（遊技者にとって有利な）遊技態様が相当する。

【 0 1 9 4 】

[1 - 4 - 1 . 設定値毎の大当たり確率]

図9は、第1のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。図9に示されるように、第1のパチンコ遊技機では、上述の設定キー174やバックアップクリアスイッチ176（いずれも図6参照）等を用いて、例えば設定1～設定6といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当たり確率は設定値に応じて異なっており、メインCPU201は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。

【 0 1 9 5 】

具体的には、確変制御が実行されない確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における大当たり確率は、第1特別図柄の当り判定処理および第2特別図柄の当り判定処理のいずれが実行された場合であっても、例えば、設定1で約319分の1、設定2で約314分の1、設定3で約309分の1、設定4で約304分の1、設定5で約299分の1、設定6で約294分の1となっている。また、確変制御が実行される確変フラグがオンの遊技状態（本実施例では例えば高確時短遊技状態）における大当たり確率は、設定1で約77分の1、設定2で約76分の1、設定3で約75分の1、設定4で約74分の1、設定5で約73分の1、設定6で約72分の1となっている。

【 0 1 9 6 】

なお、時短当り確率は、大当たり確率とは異なり全設定値で共通の確率となっている。例えば、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は160分の1、第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は240分の1となっている。時短当り確率は、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。

【 0 1 9 7 】

ただし、時短当り確率が全設定値で共通の確率であったとしても、時短継続率（例えば、セットされる時短回数）については、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、設定1の場合は時短回数として50回がセットされ、設定6の場合は時短回数として100回がセットされるようにしてもよい。

【 0 1 9 8 】

なお、第1のパチンコ遊技機では小当りが抽選対象に含まれていないが、小当りを抽選対象に含むようにしてもよい。小当りを抽選対象に含む場合、小当たり確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。また、小当りを抽選対象に含む場合、第1特別図柄と第2特別図柄とのうち一方の特別図柄（例えば第2特別図柄）の当り判定処理が行われた場合に限り小当りに当選しうるようにしてもよい。この場合、他方の特別図柄（例えば第1特別図柄）の当り判定処理では、小当たり当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当たり確率を0として小当たり当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

10

20

30

40

50

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

【0201】

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

10

【0202】

[1 - 4 - 2 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 10 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 10 に示される特別図柄の当り判定テーブルは、図 9 に示される設定 1 の場合を一例として示したものである。

【0203】

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

20

【0204】

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

【0205】

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

30

【0206】

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

【0207】

40

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

【0208】

本実施例では、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、

50

抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 8 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 4 0 9 ~ 6 1 3 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が 6 1 4 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 0 9 】

また、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 8 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 4 0 9 ~ 1 2 5 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が 1 2 6 0 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 0 】

同様に、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 2 7 3 ~ 4 7 7 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 4 7 8 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 1 】

また、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 2 7 3 ~ 1 1 2 3 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 1 1 2 4 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 2 】

このように、本実施例では、例えば 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、0 から所定幅（例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理であれば 0 ~ 4 0 8 ）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば 6 1 4 ~ 6 5 5 3 5 ）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがオフからオン（またはオンからオフ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【 0 2 1 3 】

また、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当

10

20

30

40

50

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

【 0 2 1 4 】

とくに、図 1 0 に示されるように、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

ところで、図 1 0 に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、「時短当り」に当選しうる。ただし、メイン CPU 2 0 1 は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

【 0 2 1 7 】

[1 - 4 - 3 . 特別図柄判定テーブル]

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

【 0 2 1 8 】

特別図柄判定テーブルは、始動口 1 2 0 , 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであった場合に、大当たり種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 0 2 1 9 】

図 1 1 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 6 9 である場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 7 0 ~ 9 6 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2」を選択する。

【 0 2 2 0 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 3」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する

。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 10 ~ 59 のいずれかである場合、メイン CPU 201 は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 60 ~ 99 のいずれかである場合、メイン CPU 201 は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【0221】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 99 のいずれであっても、メイン CPU 201 は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【0222】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 96 である場合、メイン CPU 201 は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 97 ~ 99 のいずれかである場合、メイン CPU 201 は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

【0223】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 59 のいずれかである場合、メイン CPU 201 は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 60 ~ 99 のいずれかである場合、メイン CPU 201 は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。

【0224】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 99 のいずれであっても、メイン CPU 201 は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

【0225】

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

【0226】

[1 - 4 - 4 . 特別図柄停止態様決定テーブル]

図 12 (A) は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164（図 5 参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される。

【0227】

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

10

20

30

40

50

1 は 1 6 3 b に対応し、第 1 特別図柄の領域 2 は 1 6 3 c に対応し、第 1 特別図柄の領域 3 は 1 6 3 d に対応し、第 1 特別図柄の領域 4 は 1 6 3 e に対応し、第 1 特別図柄の領域 5 は 1 6 3 f に対応し、第 1 特別図柄の領域 6 は 1 6 3 g に対応し、第 1 特別図柄の領域 7 は 1 6 3 h に対応している。

【 0 2 2 8 】

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

10

【 0 2 2 9 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D の表示態様 (時短当りの表示態様) は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 0」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 1 に対応する L E D 1 6 3 b と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 2」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 2 に対応する L E D 1 6 3 c と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。また、選択図柄コマンドが「z 7」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 4 a と、第 2 特別図柄の領域 1 に対応する L E D 1 6 4 b と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 8」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 4 a と、第 2 特別図柄の領域 2 に対応する L E D 1 6 4 c と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

20

30

【 0 2 3 0 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D の表示態様 (大当りの表示態様) は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 3」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 3 e と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 4」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 3 f と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 5」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L

40

50

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

10

【０２３１】

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

20

【０２３２】

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

【０２３３】

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

30

【０２３４】

図１２（Ｂ）は、第１のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路３００のプログラムＲＯＭに記憶されている装飾図柄停止態様決定テーブルの一例である。装飾図柄停止態様決定テーブルは、表示装置７に表示される装飾図柄の可変表示が停止したときに導出される装飾図柄の停止態様（図柄組合せ）を、図柄指定コマンドに応じて決定する際に参照される。なお、図１２（Ｂ）に示される「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【０２３５】

なお、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄のうちいずれか一方のみが可変表示可能であるため、サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうち可変表示されている特別図柄についての表示演出が表示装置７にて行われるよう制御する。この場合、サブＣＰＵ３０１は、可変表示されている特別図柄が第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかを把握できる態様で、表示演出を行うことが好ましい。

40

【０２３６】

本実施例において、表示装置７に表示される装飾図柄は、左図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成され、中図柄が例えば１～９及び時短図柄の１０個の図柄で構成され、右図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成される。時短図柄は、例えば特別図柄抽選の結果が時短当りである場合等、遊技状態が時短遊技状態に移行する際に停止表示される図柄であ

50

る。中図柄を時短図柄で停止表示することにより、時短当りに当選したことを遊技者が把握することができる。また、本実施例では、奇数図柄を、偶数図柄と比べて遊技者にとっての有利度合いが高い図柄として規定しているが、これに限定されない。

【 0 2 3 7 】

なお、第 1 のパチンコ遊技機では特別図柄抽選の結果に小当りが含まれないが、特別図柄抽選の結果に小当りが含まれる場合は、例えば、中図柄を構成する図柄に、小当り図柄（特別図柄抽選の結果が小当りである場合に停止表示される図柄）を含めるようにしてもよい。この場合、特別図柄抽選の結果が小当りであると、サブ CPU 301 は、中図柄を小当り図柄で停止表示するため、小当りに当選したことを遊技者が把握することができる。

10

【 0 2 3 8 】

図 12 (B) に示されるように、図柄指定コマンドが「 z A 1 」または「 z A 6 」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。

【 0 2 3 9 】

図柄指定コマンドが「 z A 2 」または「 z A 7 」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「 z A 2 」または「 z A 7 」である場合（選択図柄コマンドが「 z 2 」または「 z 8 」である場合）は、後述の図 13 を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「 z A 1 」または「 z A 6 」である場合（選択図柄コマンドが「 z 0 」、

20

「 z 1 」または「 z 7 」である場合）と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利度合いが高い。

【 0 2 4 0 】

図柄指定コマンドが「 z A 3 」または「 z A 8 」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。

【 0 2 4 1 】

図柄指定コマンドが「 z A 4 」または「 z A 9 」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。なお、図柄指定コマンド「 z A 4 」は、後述の図 13 を参照すると分かるように、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンにセットされる場合（選択図柄コマンドが「 z 4 」の場合）と、確変フラグがオンにセットされない場合（選択図柄コマンドが「 z 5 」の場合）とがある。そこで、本実施例では、選択図柄コマンドが「 z 4 」及び「 z 5 」のいずれであったとしても、サブ CPU 301 は、偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で装飾図柄が停止するよう制御し、大当り遊技状態において、確変当り（確変フラグがオンにセットされる当り）であることを示す昇格演出を行うようにするとよい。

30

【 0 2 4 2 】

また、後述の図 13 を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「 z A 4 」または「 z A 9 」である場合は、後述の図 13 を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「 z A 3 」または「 z A 8 」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「 z A 3 」または「 z A 8 」である場合、図柄指定コマンドが「 z A 4 」または「 z A 9 」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。

40

【 0 2 4 3 】

なお、図柄指定コマンドが「 z A 5 」または「 z A 10 」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブ CPU 301 は、装飾図柄をばらけ目で停止させる。ばらけ目は、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄のうち少なくとも一つの図柄が他の図

50

柄と異なる停止態様が相当する。

【 0 2 4 4 】

図 1 2 (B) では、図柄指定コマンドに応じた装飾図柄の停止態様（例えば、図柄指定コマンドが「 z A 1 」の場合、左図柄「 2 」、中図柄「 時短 」、右図柄「 4 」）を例示しているが、図 1 2 (B) の装飾図柄の停止態様の欄に示される停止態様はあくまでも例示であって、これに限られない。

【 0 2 4 5 】

[1 - 4 - 5 . 当り種類決定テーブル]

図 1 3 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくは例えばラウンド数）または / およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなく C 時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C 時短遊技状態の態様を示す。

【 0 2 4 6 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C 時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「 z 0 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「 z 1 」の場合および「 z 7 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 5 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「 z 2 」の場合および「 z 8 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 0 回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メイン C P U 2 0 1 は、上述した時短当りの表示態様を第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、C 時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【 0 2 4 7 】

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

【 0 2 4 8 】

ところで、上述したとおり、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図 1 0 に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出するものの、C 時短遊技状態に制御せずに、高確遊技状態を継続するようにしてもよい。

【 0 2 4 9 】

10

20

30

40

50

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

【0250】

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

10

【0251】

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

【0252】

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

20

【0253】

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

【0254】

30

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

【0255】

また、選択図柄コマンドが「z5」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば200回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。

40

【0256】

また、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば300回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部164に導出

50

した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態も A 時短遊技状態である。

【 0 2 5 7 】

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

【 0 2 5 8 】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z 6」の場合、および「z 1 1」の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

10

【 0 2 5 9 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z 6」の場合、および「z 1 1」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図 1 3 の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図 1 3 に図示したものである。

【 0 2 6 0 】

このように、本実施例において、メイン CPU 2 0 1 は、図 1 0 の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メイン CPU 2 0 1 は、図 1 1 の特別図柄判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

20

30

【 0 2 6 1 】

また、図 1 3 に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御される A 時短遊技状態の時短回数は、例えば、2 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 5」の場合）、または 3 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 1 0」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される C 時短遊技状態の時短回数は、例えば、1 0 回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 1」、「z 7」の場合）、または 1 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 2」、「z 8」の場合）である。すなわち、A 時短遊技状態における時短回数の期待値が、C 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A 時短遊技状態を C 時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。

40

【 0 2 6 2 】

なお、A 時短遊技状態における時短回数の期待値を C 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図 1 4 に示されるように、C 時短遊技状態における時短回数の期待値を A 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図 1 4 は、図 1 3 に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図 1 4 では、A 時短遊技状態の時短回数は、例えば、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 5」、「z 1 0」の場合）である。これに対し、C 時短遊技状態の時短回数は、例えば、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、1 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 1」、「z 7」の場合）または 2 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 2」、「z 8」の場合）である。

50

このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0263】

なお、本明細書において、確変フラグの場合と同様に、時短フラグの値が「0」の場合が時短フラグオフであり、時短フラグの値が「1」の場合が時短フラグオンである。

【0264】

時短フラグは、確変フラグと同様にメインRAM203に格納される管理フラグの一つであり、時短制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。

10

【0265】

また、時短回数は、時短制御を継続して実行可能な特別図柄の可変表示回数である。すなわち、例えば時短回数が「50」に決定された場合、この時短遊技状態において大当りに当選することなく50回の特別図柄の可変表示が行われると、この時短遊技状態が終了して非時短遊技状態（例えば、通常遊技状態）に移行する。

【0266】

なお、図13等に表示される確変回数および時短回数の「10000」は、大当り遊技状態終了後、大当りであると判定される（すなわち次回大当り）まで、確変制御を継続して実行できる趣旨である。

20

【0267】

[1-4-6. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図15は、第1のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図15の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。図15の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、B、C、D、Eは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。なお、図15は確変フラグがオフである場合の特別図柄の変動パターンテーブルであり、確変フラグがオンである場合の特別図柄の変動パターンテーブルの図示は省略する。

30

【0268】

メインCPU201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。図15の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図28のS96の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【0269】

図15に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、時短フラグの値（0または1）、リーチ判定用乱数値、またはノおよび、演出選択用乱数値等に基づいて決定されるが、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

40

【0270】

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

【0271】

メインCPU201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU201が

50

ら送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

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

【0279】

[1-4-7. 時短遊技状態]

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

【0280】

A時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「Z5」または「Z10」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、本実施例において、A時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「Z5」または「Z10」の大当り）に当選することである。ただし、A時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずA時短遊技状態に移行するのではなく、A時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、A時短遊技状態に移行させない。

【0281】

また、A時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対

10

20

30

40

50

応して決定された時短回数（以下「A時短規定回数」と称する）の特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の可変表示が実行された場合（図13の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

なお、天井カウンタは、電源が投入された場合、大当り遊技状態に制御された場合、RAM203内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ（例えば、設定キー174や専用のスイッチ）が操作された場合、普通図柄当り確率を変更可能な遊技機にあっては普通図柄当り確率の高確率が終了した場合等、所定の条件が成立するとリセットされる。そして、天井カウンタの更新が許容されると、特別図柄の可変表示が実行される都度、天井カウンタが更新される。例えば確変フラグがオンである場合、天井カウンタの更新が許容されない。

【0285】

メインCPU201は、天井カウンタをクリアした後、次の特別図柄の可変表示から天井カウンタのカウントを開始する。なお、天井値は、天井カウンタがクリアされる都度、

メインCPU201がセットするものとしてもよいし、都度セットするのではなく、パチンコ遊技機固有のものとして予め決められていてもよい。

【0286】

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

10

【0287】

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

20

【0288】

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

【0289】

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

30

【0290】

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

40

【0291】

C時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、C時短遊技状態への移行条件は、時短当り(選択図柄コマンドが「z0」~「z2」、「z7」または「z8」の時短当り)に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出(確定表示)されることである。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずC時短遊技状態に移行する

50

のではなく、C時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、B時短遊技状態とC時短遊技状態とが重なって実行されない仕様（詳細は後述する）であって、B時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等）には、C時短遊技状態に移行させない。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずC時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインCPU201は、C時短遊技状態に移行させないにもかかわらず、時短当りの表示態様を特別図柄表示部163、164に導出する制御を実行する。

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

[1-4-8. 普通図柄の当り判定テーブル]

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインCPU201は、抽出された

10

20

30

40

50

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

【 0 2 9 9 】

本実施例では、非時短遊技状態（例えば通常遊技状態）において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～79のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、非時短遊技状態において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が80～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【 0 3 0 0 】

また、A時短遊技状態において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～98のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、A時短遊技状態において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が99である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 3 0 1 】

また、B時短遊技状態において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～79のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、B時短遊技状態において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が80～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

20

【 0 3 0 2 】

また、C時短遊技状態において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～79のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、C時短遊技状態において、メインCPU 201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が80～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

30

【 0 3 0 3 】

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

【 0 3 0 4 】

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

40

【 0 3 0 5 】

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

【 0 3 0 6 】

[1 - 4 - 9 . 普通図柄判定テーブル]

図17は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM 202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

50

【 0 3 0 7 】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の当落判定値データと、通過ゲート 1 2 6 (図 4 参照) を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値と、に基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 0 3 0 8 】

図 1 7 に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【 0 3 0 9 】

例えば、非時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択する。

【 0 3 1 0 】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 1 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 2 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 3 」を選択する。

【 0 3 1 1 】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 4 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 5 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 6 」を選択する。

【 0 3 1 2 】

また、C 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 7 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 8 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 9 」を選択する。

【 0 3 1 3 】

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

【 0 3 1 4 】

[1 - 4 - 1 0 . 普通図柄当り種類決定テーブル]

図 1 8 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応

10

20

30

40

50

じて、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを決定する際 (すなわち、後述の図 4 3 の S 2 9 3 の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通電動役物 1 4 6 の開放パターン設定処理を実行する際) に参照される。

【 0 3 1 5 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 1 0 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物 1 4 6 が 1 回だけ 1 0 0 0 m s e c 開放される開放パターンに決定される。

10

【 0 3 1 6 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 1 7 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。

20

【 0 3 1 8 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 1 9 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 4」の場合および「f z 7」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。

30

【 0 3 2 0 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 5」の場合および「f z 8」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 0 3 2 1 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 6」の場合および「f z 9」の場合、メインCPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。

40

【 0 3 2 2 】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンは、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【 0 3 2 3 】

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

【 0 3 2 4 】

A 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合

50

、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンは、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【 0 3 2 5 】

また、B 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンは、C 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【 0 3 2 6 】

[1 - 4 - 1 1 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

10

図 1 9 は、第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際(すなわち、後述の図 4 3 の S 2 9 3 の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際)に参照される。メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート 1 2 6 (図 4 参照) を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 0 3 2 7 】

図 1 9 に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 3 0 0 0 0 0 m s e c に決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで最も長い。

20

【 0 3 2 8 】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 8 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 8 0 0 m s e c に決定される。

【 0 3 2 9 】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

30

【 0 3 3 0 】

また、C 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

40

【 0 3 3 1 】

このように、1 回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、A 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、A 時短遊技状態は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで、普通電動役物 1 4 6 が開放されるまでの時間が最も短い。

【 0 3 3 2 】

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

【 0 3 3 3 】

50

[1 - 5 . 時短遊技状態にかかわる処理の詳細]

[1 - 5 - 1 . 時短当り時にセットされる時短回数]

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

【 0 3 3 4 】

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

【 0 3 3 5 】

[1 - 5 - 2 . 時短遊技状態の重複]

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

【 0 3 3 6 】

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

【 0 3 3 7 】

[1 - 5 - 2 - 1 . 時短遊技状態を重ねて実行する態様]

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

【 0 3 3 8 】

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

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、メインCPU 201は、特別図柄表示部 163、164に、時短当りの表示態様を導出する。この場合、メインCPU 201は、一の時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄の可変表示回数が多い方を時短回数として採用する。

【 0 3 3 9 】

例えば、A時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもA時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインCPU 201は、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、A時

10

20

30

40

50

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

【0340】

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

【0341】

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

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

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

一方、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合に、B時短規定回数の方がC時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、B時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C時短遊技状態の時短残回数が20回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、B時短遊技

状態として実行可能な時短回数が300回である場合、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り300回である。すなわち、C時短遊技状態の時短残回数である20回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の280回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【0346】

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

10

【0347】

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

20

【0348】

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

【0349】

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

30

【0350】

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

40

【0351】

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

【0352】

50

[1 - 5 - 2 - 1 - 3 . 複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合の時短性能]

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

【 0 3 5 3 】

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

【 0 3 5 4 】

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

【 0 3 5 5 】

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

【 0 3 5 6 】

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

【 0 3 5 7 】

[1 - 5 - 3 . 時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

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

【 0 3 5 8 】

[1 - 5 - 3 - 1 . 一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、上述したとおり、メインCPU201は、特別図柄表示部163、164に、時短当りの表示態様を導出する。ただし、メインCPU201は、一の時短遊技状態における最後の特別図柄の可変表示（以下「時短最終変動」と称する）でない限り、「時短当り」に基づくC時短遊技状態に制御することなく、一の時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、一の時短遊技状態に制御する。この場合、一の時短遊技状態に制御されていること（時短最終変動を除く）は、C時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【 0 3 5 9 】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

[１ - ５ - ３ - ２ . Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

ただし、天井最終変動においてＣ時短遊技状態の時短残回数が０である場合、メインＣＰＵ２０１は、プログラムの処理に応じて、Ｂ時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、Ｃ時短遊技状態の終了処理がＢ時短遊技状態の開始処理よりも先に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了するとともにＢ時短遊技状態に制御する。一方、Ｃ時短遊技状態の終了処理がＢ時短遊技状態の開始処理の後に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に制御することなくＣ時短遊技状態を終了する。すなわち、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態を開始しようとする時点において、Ｃ時短遊技状態の終了処理が未処理であればＢ時短遊技状態に制御することなくＣ時短遊技状態を終了し、Ｃ時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればＢ時短遊技状態に制御する。この場合、Ｃ時短遊技状態の終了処理をＢ時短遊技状態の開始処理の後に行うことは、Ｂ時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 7 】

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

【 0 3 6 8 】

[1 - 6 . 主制御処理]

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

[1 - 6 - 1 . 主制御メイン処理]

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

10

【 0 3 6 9 】

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

【 0 3 7 0 】

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

【 0 3 7 1 】

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

20

【 0 3 7 2 】

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

【 0 3 7 3 】

S13において、メインCPU201は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路300側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば12000.07msである。メインCPU201は、S13の処理を実行した後、処理をS14に移す。

30

【 0 3 7 4 】

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

【 0 3 7 5 】

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

40

【 0 3 7 6 】

S14において正常電断でなかったと判定された場合（S14がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS18に移す。

【 0 3 7 7 】

一方、S14において正常電断であったと判定された場合（S14がYES判定の場合）、メインCPU201は、メインRAM203内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（S15）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（S16）。メインCPU201は、S16の処理を実行した後、処理をS17に移す。

50

【 0 3 7 8 】

S 1 7において、メインCPU 2 0 1は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

【 0 3 7 9 】

S 1 7において照合結果が異常でない、すなわち正常であると判定された場合（S 1 7がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 2に移す。なお、S 2 2以降の処理については後述する。

【 0 3 8 0 】

一方、S 1 7において照合結果が異常である、すなわち正常でないと判定された場合（S 1 7がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 1 8に移す。

【 0 3 8 1 】

S 1 8において、メインCPU 2 0 1は、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6の両方がオンである場合はNO判定となり、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6の両方がオフである場合、並びに、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6のいずれか一方がオフである場合はYES判定となる。

【 0 3 8 2 】

S 1 8において設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（S 1 8がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 1に移す。なお、S 2 1の処理については後述する。

【 0 3 8 3 】

一方、S 1 8において設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（S 1 8がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 1 9に移す。

【 0 3 8 4 】

S 1 9において、メインCPU 2 0 1は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインCPU 2 0 1は、S 1 9の処理を実行した後、処理をS 2 0に移す。

【 0 3 8 5 】

S 2 0において、メインCPU 2 0 1は、性能表示モニタ 1 7 0（図 6 参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ 1 7 0に信号が出力されるI/Oポート 2 0 5の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ 1 7 0内の所定のLEDが点灯し、エラー表示が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 2 0の処理を実行した後、永久ループに入る。

【 0 3 8 6 】

このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインRAM 2 0 3内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー 1 7 4およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6の両方がオンであると判定されるまで、第 1 のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。

【 0 3 8 7 】

次に、S 2 1の処理について説明する。S 2 1において、メインCPU 2 0 1は、設定変更であることを示す値をメインRAM 2 0 3内の起動制御フラグ領域に格納する。この処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインCPU 2 0 1は、S 2 1の処理を実行した後、処理をS 2 2に移す。

【 0 3 8 8 】

S 2 2において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3内のXINT検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 2 2の処理を実行した後、処理をS 2 3に移す。

【 0 3 8 9 】

10

20

30

40

50

S 2 3において、メインCPU 2 0 1は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メインRAM 2 0 3内の起動制御フラグ領域に格納された起動制御フラグの値に基づいて、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／RAMクリア）を判定する。メインCPU 2 0 1は、S 2 3の処理を実行した後、処理をS 2 4に移す。

【0 3 9 0】

S 2 4において、メインCPU 2 0 1は、起動時のRAM設定処理を行う。この処理では、フラグ等を管理するメインRAM 2 0 3内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、この処理は、電断復帰時と初期化時とで共通して行われるものであって、バックアップ領域はクリアされない。メインCPU 2 0 1は、S 2 4の処理を実行した後、処理をS 2 5に移す。

10

【0 3 9 1】

S 2 5において、メインCPU 2 0 1は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／RAMクリア）に応じた初期設定処理が行われる。なお、起動時初期設定処理の詳細については、図 2 4を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 2 5の処理を実行した後処理をS 2 6に移す。

【0 3 9 2】

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

【0 3 9 3】

S 2 7において、メインCPU 2 0 1は、電断処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 2 7の処理を実行した後、処理をS 2 8に移す。なお、電断処理の詳細については、図 2 5を参照して後述する。

20

【0 3 9 4】

S 2 8において、メインCPU 2 0 1は、初期値乱数の更新処理を行う。この処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当たり判定用乱数カウンタ等）の初期値乱数の更新処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 2 8の処理を実行した後、処理をS 2 9に移す。

【0 3 9 5】

S 2 9において、メインCPU 2 0 1は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この判定処理は、遊技許可フラグの値に基づいて行われる。

30

【0 3 9 6】

S 2 9において遊技許可状態でないと判定された場合（S 2 9がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 0に移す。

【0 3 9 7】

一方、S 2 9において遊技許可状態であると判定された場合（S 2 9がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 1に移す。

【0 3 9 8】

S 3 0において、メインCPU 2 0 1は、割込許可処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 0の処理を実行した後、処理をS 2 6に戻し、S 2 6以降の処理を行う。

【0 3 9 9】

40

S 3 1において、メインCPU 2 0 1は、レジスタの退避処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 1の処理を実行した後、処理をS 3 2に移す。

【0 4 0 0】

S 3 2において、メインCPU 2 0 1は、性能表示モニタ集計演算処理を行う。この処理では、各種ベース値の算出および更新が行われる。また、この処理は、メインRAM 2 0 3内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メインCPU 2 0 1は、S 3 2の処理を実行した後、処理をS 3 3に移す。

【0 4 0 1】

S 3 3において、メインCPU 2 0 1は、S 3 1で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 3の処理を実行した後、処理をS 3 4に移す。

50

【 0 4 0 2 】

S 3 4において、メインCPU 2 0 1は、割込許可処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 4の処理を実行した後、処理をS 3 5に移す。

【 0 4 0 3 】

S 3 5において、メインCPU 2 0 1は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば2 m s e c）の3倍である6 m s e cである。

【 0 4 0 4 】

S 3 5においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（S 3 5がN O判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 6の処理に戻し、S 2 6以降の処理を行う。

10

【 0 4 0 5 】

一方、S 3 5においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（S 3 5がY E S判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 6に移す。

【 0 4 0 6 】

S 3 6において、メインCPU 2 0 1は、メインRAM 2 0 3の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から1減算する処理を3回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メインCPU 2 0 1は、S 3 6の処理を実行した後、処理をS 3 7に移す。

【 0 4 0 7 】

20

なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、S 3 7～S 4 4の処理）の実行前に、例えば6 m s e cの割込禁止区間（S 2 6～S 3 5の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば6 m s e c毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の3倍とする例を説明したが、これに限られない。

【 0 4 0 8 】

S 3 7において、メインCPU 2 0 1は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば6 m s e c）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メインRAM 2 0 3の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メインCPU 2 0 1は、S 3 7の処理を実行した後、処理をS 3 8に移す。

30

【 0 4 0 9 】

S 3 8において、メインCPU 2 0 1は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 3 8の処理を実行した後、処理をS 3 9に移す。

【 0 4 1 0 】

S 3 9において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図 2 6を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 3 9の処理を実行した後、処理をS 4 0に移す。

40

【 0 4 1 1 】

S 4 0において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄制御処理を行う。この処理には、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図 4 3を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 4 0の処理を実行した後、処理をS 4 1に移す。

【 0 4 1 2 】

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

50

【 0 4 1 3 】

S 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理では、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理、試射試験信号の生成処理等が行われる。なお、試射試験信号の生成処理は、メイン R A M 2 0 3 内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 2 の処理を実行した後、処理を S 4 3 に移す。

【 0 4 1 4 】

S 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、ポート出力処理を行う。この処理では、コマンド出力ポート 2 0 6（図 6 参照）への出力データのセット（転送）が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 3 の処理を実行した後、処理を S 4 4 に移す。

10

【 0 4 1 5 】

S 4 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、状態監視処理を行う。この処理では、発射位置判定処理、遊技異常検知判定処理および払出異常検知判定処理等が行われる。発射位置判定処理では、発射位置（例えば、右打ちまたは左打ち）に変化があれば、発射位置コマンドが送信予約される。遊技異常検知判定処理では、異常があれば、遊技異常検知コマンドが送信予約される。払出異常検知判定処理では、異常があれば、払出異常検知コマンドが送信予約される。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 4 の処理を実行した後、処理を S 2 6 に戻し、S 2 6 以降の処理を行う。

【 0 4 1 6 】

[1 - 6 - 2 . 起動時初期設定処理]

20

次に、図 2 4 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 2 5 で行われる起動時初期設定処理について説明する。図 2 4 は、第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 1 7 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、起動制御フラグをロードする処理を行う（S 5 1）。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 の処理を実行した後、処理を S 5 2 に移す。

【 0 4 1 8 】

S 5 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であるか否かを判定する。

【 0 4 1 9 】

30

S 5 2 において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値でないと判定された場合（S 5 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 4 に移す。

【 0 4 2 0 】

一方、S 5 2 において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であると判定された場合（S 5 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 3 に移す。

【 0 4 2 1 】

S 5 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を行う。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 5 0 を参照して後述する。第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 3 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

40

【 0 4 2 2 】

S 5 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、起動制御フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【 0 4 2 3 】

S 5 4 において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値でないすなわち R A M クリアを示す値であると判定された場合（S 5 4 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 6 に移す。

【 0 4 2 4 】

一方、S 5 4 において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であると

50

判定された場合（S 5 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 5 に移す。

【 0 4 2 5 】

S 5 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 6 の S 3 3 6 参照）で、サブ制御回路 3 0 0 に向けて送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 5 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 6 】

S 5 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を行う。この第 1 通常遊技前処理の詳細については、図 4 9 を参照して後述する。第 1 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 6 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 7 】

[1 - 6 - 3 . 電断処理]

次に、図 2 5 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 2 7 で行われる電断処理について説明する。図 2 5 は、第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 2 8 】

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

【 0 4 2 9 】

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

【 0 4 3 0 】

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

【 0 4 3 1 】

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

【 0 4 3 2 】

S 6 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メイン R A M 2 0 3 内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メイン R A M 2 0 3 のバックアップ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 3 の処理を実行した後、処理を S 6 4 に移す。

【 0 4 3 3 】

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

【 0 4 3 4 】

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

【 0 4 3 5 】

[1 - 6 - 4 . 特別図柄制御処理]

次に、図 2 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 2 6 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【 0 4 3 6 】

図 2 6 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、まず、S 7 1 において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 1 の処理を実行した後、処理を S 7 2 に移す。

【 0 4 3 7 】

なお、図示しないが、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 7 1 の処理に先だって、メイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【 0 4 3 8 】

また、同じく図示しないが、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 3 0 0 が受信すると、サブ CPU 3 0 1 はデモ表示演出を行う。

【 0 4 3 9 】

S 7 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、S 7 1 でロードした特別図柄の制御状態番号が 0 であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【 0 4 4 0 】

S 7 2 において特別図柄の制御番号が 0 でないと判定された場合（S 7 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 7 5 に移す。

【 0 4 4 1 】

一方、S 7 2 において特別図柄の制御番号が 0 であると判定された場合（S 7 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 7 3 に移す。

【 0 4 4 2 】

S 7 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 0 4 4 3 】

S 7 3 において第 2 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S 7 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 7 4 に移す。

【 0 4 4 4 】

一方、S 7 3 において第 2 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S 7 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 7 5 に移す。

【 0 4 4 5 】

S 7 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 0 4 4 6 】

S 7 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S 7 4 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 4 7 】

一方、S 7 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S 7 4 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 7 5 に移す。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 8 】

S 7 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 2 7 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 5 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ～ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 4 9 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S 7 1 ～ S 7 5 ）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 4 5 0 】

このように、本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 7 5 ）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 7 5 ）が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 0 4 5 1 】

[1 - 6 - 5 . 特別図柄管理処理]

次に、図 2 7 を参照して、特別図柄制御処理（図 2 6 参照）中の S 7 5 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 2 7 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 5 2 】

なお、制御状態番号が「 0 」の場合において、特別図柄管理処理は、S 7 3 の処理（図 2 6 参照）が Y E S 判定のときは第 2 特別図柄が処理対象であり、S 7 4 の処理（図 2 6 参照）が Y E S 判定のときは第 1 特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「 0 」でない場合は、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【 0 4 5 3 】

また、図 2 7 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「 0 」～「 5 」）は、特別図柄の制御状態番号である。メイン C P U 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 0 4 5 4 】

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

【 0 4 5 5 】

S 8 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合（S 8 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 2 6 参照）に戻す。

【 0 4 5 6 】

一方、S 8 1 において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合（S 8 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 8 2 に移す。

【 0 4 5 7 】

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

【 0 4 5 8 】

S 8 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 8 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 2 8 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 8 4 に移す。

【 0 4 5 9 】

10

20

30

40

50

S 8 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS 8 4の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図2 9を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 8 5に移す。

【0 4 6 0】

S 8 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS 8 5の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図3 0を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 8 6に移す。

【0 4 6 1】

S 8 6において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放準備処理を行う。このS 8 6の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図4 0を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 8 7に移す。

【0 4 6 2】

S 8 7において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を行う。このS 8 7の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図4 1を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 8 8に移す。

【0 4 6 3】

S 8 8において、メインCPU 2 0 1は、大当たり終了処理を行う。このS 8 8の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図4 2を参照して後述する。

【0 4 6 4】

メインCPU 2 0 1は、S 8 3～S 8 8の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図2 6参照）に戻す。

【0 4 6 5】

[1 - 6 - 6 . 特別図柄可変表示開始処理]

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

【0 4 6 6】

図2 8に示されるように、メインCPU 2 0 1は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S 9 1）。

【0 4 6 7】

S 9 1において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S 9 1がN O判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図2 7参照）に戻す。

【0 4 6 8】

一方、S 9 1において特別図柄の制御状態番号が「0」とであると判定された場合（S 9 1がY E S判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 9 2に移す。

【0 4 6 9】

S 9 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 9 2の処理を実行した後、処理をS 9 3に移す。

【0 4 7 0】

S 9 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図1 0参照）を参照し、特別図柄の大当たり判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。また、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合は大当たりフラグをオンにセットする。第1のパチ

10

20

30

40

50

ンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットする。メインCPU 201は、S 93の処理を実行した後、処理をS 94に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにされ、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【0471】

特別図柄の当り判定処理（S 93参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

10

【0472】

S 94において、メインCPU 201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S 93）の結果（例えば、時短当り、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図11参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU 201は、S 94の処理を実行した後、処理をS 95に移す。

【0473】

S 95において、メインCPU 201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図13参照）を参照し、特別図柄決定処理（S 94）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、時短当りの種類も1つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインCPU 201は、S 95の処理を実行した後、処理をS 96に移す。

20

【0474】

S 96において、メインCPU 201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図15参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S 93）の結果、時短フラグの値（0または1）、リーチ判定用乱数値またはノおよび演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインCPU 201は、S 96の処理を実行した後、処理をS 97に移す。

30

【0475】

S 97において、メインCPU 201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図15参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S 96）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU 201は、S 97の処理を実行した後、処理をS 98に移す。

40

【0476】

S 98において、メインCPU 201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図27のS 84参照）が行われることとなる。メインCPU 20

50

1 は、S 9 8 の処理を実行した後、処理を S 9 9 に移す。

【 0 4 7 7 】

S 9 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 9 9 の処理を実行した後、処理を S 1 0 0 に移す。

【 0 4 7 8 】

S 1 0 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 0 0 の処理を実行した後、処理を S 1 0 1 に移す。

10

【 0 4 7 9 】

S 1 0 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【 0 4 8 0 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 1 0 0）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（S 1 0 1））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

20

【 0 4 8 1 】

[1 - 6 - 7 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 2 9 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 4 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 2 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 8 2 】

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

【 0 4 8 3 】

S 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S 1 1 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

30

【 0 4 8 4 】

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

【 0 4 8 5 】

S 1 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 2 7 の S 8 5 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 1 2 の処理を実行した後、処理を S 1 1 3 に移す。

40

【 0 4 8 6 】

S 1 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 1 3 の処理を実行した後、処理を S 1 1 4 に移す。

【 0 4 8 7 】

S 1 1 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。図

50

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

【０４８８】

[１ - ６ - ８ . 特別図柄遊技判定処理]

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

10

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

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

20

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

一方、Ｓ１２２において、大当たりでない、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０に移す。

30

【０４９５】

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

40

【０４９６】

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

【０４９７】

Ｓ１２４において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、例えば、大入賞口１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１２５）、外部端子板１８４への大当たり信号セット処理（Ｓ１２６）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１２７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１２８）、および、大当たり開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１２

50

9)等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理(S127)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理(図27のS86参照)が行われることとなる。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0498】

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

10

【0499】

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

【0500】

[1-6-9. 特別図柄遊技終了処理]

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

【0501】

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

20

【0502】

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

【0503】

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

30

【0504】

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

【0505】

40

[1-6-10. 時短管理処理]

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

【0506】

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

【0507】

50

S 1 4 2において、メインCPU 2 0 1は、カウンタ判定処理を行う。このカウンタ判定処理の詳細については、図 3 6 を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 1 4 2の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄遊技終了処理（図 3 1 参照）に戻す。

【 0 5 0 8 】

[1 - 6 - 1 1 . カウンタ更新処理]

次に、図 3 3 を参照して、メインCPU 2 0 1により実行されるカウンタ更新処理について説明する。図 3 3 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図 3 2 参照）中のS 1 4 1でメインCPU 2 0 1により実行されるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

10

【 0 5 0 9 】

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

【 0 5 1 0 】

S 1 5 2において、メインCPU 2 0 1は、天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理の詳細については、図 3 5 を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 1 5 2の処理を実行した後、カウンタ更新処理を終了し、処理を時短管理処理（図 3 2 参照）に戻す。

【 0 5 1 1 】

20

[1 - 6 - 1 2 . 時短カウンタ更新処理]

次に、図 3 4 を参照して、メインCPU 2 0 1により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図 3 4 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）中のS 1 5 1でメインCPU 2 0 1により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 1 2 】

なお、図 3 4 に示される時短カウンタ更新処理は、複数の時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【 0 5 1 3 】

メインCPU 2 0 1は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいかなかを判定する（S 1 6 1）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たした場合にYES判定され、いずれか一方でも満たしていなければNO判定される。

30

【 0 5 1 4 】

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

【 0 5 1 5 】

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

40

【 0 5 1 6 】

A時短遊技状態、B時短遊技状態またはノおよびC時短遊技状態への移行条件が成立した場合、移行条件が成立した時短遊技状態についての時短カウンタがセットされる。

【 0 5 1 7 】

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

50

0 になったとき（減算方式の場合）又は時短カウンタがセットされた時短回数になったとき（加算方式の場合）に、時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

【0518】

S161において、時短フラグオンと、時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S161がNO判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図33）に戻す。

【0519】

一方、S161において時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定された場合（S161がYES判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタから1を減算する処理を行う（S162）。メインCPU201は、S162の処理を実行した後、処理をS163に移す。

10

【0520】

S163において、メインCPU201は、時短モード=3且つC時短カウンタが0より大きいかが否かを判定する。この処理では、時短モード=3であって、C時短カウンタが0より大きい場合にYES判定される。S163がYES判定の場合、メインCPU201は、処理をS164に移す。

【0521】

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

20

【0522】

時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば2bitで構成し、先に実行されている時短遊技状態に対してC時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード=3」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対してB時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード=2」に設定される。

【0523】

一方、S163において、時短モード=3とC時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S163がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS165に移す。

30

【0524】

S164において、メインCPU201は、C時短カウンタから1を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインCPU201は、S164の処理を実行した後、処理をS165に移す。

【0525】

S165において、メインCPU201は、時短モード=2且つB時短カウンタが0より大きいかが否かを判定する。この処理では、時短モード=2であって、B時短カウンタが0より大きい場合にYES判定される。S165がYES判定の場合、メインCPU201は、処理をS166に移す。

40

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

50

S 1 6 6において、メインCPU 2 0 1は、B時短カウンタから1を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインCPU 2 0 1は、S 1 6 6の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図3 3参照）に戻す。

【0 5 2 9】

なお、図示していないが、S 1 6 4の処理を行った結果としてC時短カウンタ = 0となった場合や、S 1 6 6の処理を行った結果としてB時短カウンタ = 0となった場合、メインCPU 2 0 1は、時短モードをオフ（= 0）にセットする。

【0 5 3 0】

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

【0 5 3 1】

[1 - 6 - 1 3 . 天井カウンタ更新処理]

次に、図3 5を参照して、メインCPU 2 0 1により実行される天井カウンタ更新処理について説明する。図3 5は、第1のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図3 3参照）中のS 1 5 2でメインCPU 2 0 1により実行される天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【0 5 3 2】

メインCPU 2 0 1は、まず、天井カウント禁止フラグがオフであるか否かを判定する（S 1 7 1）。天井カウント禁止フラグは、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときにオンにセットされるフラグである。すなわち、確変フラグがオフである場合であって且つ天井カウンタが天井値に到達していない場合、天井カウント禁止フラグはオフである。天井カウンタの値は、メインRAM 2 0 3に保存される。

【0 5 3 3】

なお、天井値は、B時短遊技状態への移行条件として、パチンコ遊技機固有の値として予め決められている。ただし、これに代えて、大当たり遊技状態が終了したとき、バックアップクリア処理が行われたとき、天井カウンタの値をリセットする専用の操作手段が操作されたとき等に、メインCPU 2 0 1が天井値をセットする処理を行うようにしてもよい。

【0 5 3 4】

S 1 7 1において、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（S 1 7 1がNO判定の場合）、すなわち天井カウント禁止フラグがオンである場合、メインCPU 2 0 1は、天井カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図3 3参照）に戻す。

【0 5 3 5】

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

【0 5 3 6】

S 1 7 2において、メインCPU 2 0 1は、天井カウンタに1を加算する処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 1 7 2の処理を実行した後、天井カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図3 3参照）に戻す。

【0 5 3 7】

[1 - 6 - 1 4 . カウンタ判定処理]

次に、図3 6を参照して、メインCPU 2 0 1により実行されるカウンタ判定処理について説明する。図3 6は、第1のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図3 2参照）中のS 1 4 2でメインCPU 2 0 1により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【 0 5 3 8 】

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

【 0 5 3 9 】

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

【 0 5 4 0 】

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

10

【 0 5 4 1 】

S183において、時短カウンタが1より小さくないと判定された場合（S183がN O判定）、すなわち時短カウンタが1以上である場合、メインCPU201は、処理をS185に移す。

【 0 5 4 2 】

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

【 0 5 4 3 】

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

20

【 0 5 4 4 】

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

30

【 0 5 4 5 】

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

【 0 5 4 6 】

40

[1 - 6 - 1 5 . 時短移行判定処理]

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

【 0 5 4 7 】

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

【 0 5 4 8 】

50

S 1 9 1において、確変フラグがオフでないと判定された場合（S 1 9 1がNO判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインCPU 2 0 1は、時短移行判定処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図3 6参照）に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、B時短遊技状態に移行させないようにすることができる。

【0 5 4 9】

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

【0 5 5 0】

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

【0 5 5 1】

S 1 9 2において、天井カウンタが天井値でないと判定された場合（S 1 9 2がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、時短移行判定処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図3 6参照）に戻す。

【0 5 5 2】

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

【0 5 5 3】

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

【0 5 5 4】

S 1 9 4において、メインCPU 2 0 1は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に到達したことを示すフラグである。メインCPU 2 0 1は、S 1 9 4の処理を実行した後、処理をS 1 9 5に移す。

【0 5 5 5】

S 1 9 5において、メインCPU 2 0 1は、天井カウンタをクリアする。メインCPU 2 0 1は、S 1 9 5の処理を実行した後、時短移行判定処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図3 6参照）に戻す。

【0 5 5 6】

[1 - 6 - 1 6 . 時短移行処理]

次に、図3 8を参照して、メインCPU 2 0 1により実行される時短移行処理について説明する。図3 8は、第1のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図3 6参照）中のS 1 8 2でメインCPU 2 0 1により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【0 5 5 7】

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

【0 5 5 8】

S 2 0 2において、確変フラグがオフでないと判定された場合（S 2 0 2がNO判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインCPU 2 0 1は、時短移行処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図3 6参照）に戻す。このようにすることで、確変フラグがオンである場合には、B時短遊技状態およびC時短遊技状態のいずれも、開始されないようにすることができる。

【0 5 5 9】

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

【0 5 6 0】

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

【0 5 6 1】

10

20

30

40

50

S 2 0 3において、天井フラグがオンでないと判定された場合（S 2 0 3がN O判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインC P U 2 0 1は、処理をS 2 0 6に移す。

【 0 5 6 2 】

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

【 0 5 6 3 】

S 2 0 5において、メインC P U 2 0 1は、B時短遊技状態への移行にかかわる処理として、B時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、B時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを2にセットすることと、時短性能等を決定する。メインC P U 2 0 1は、S 2 0 5の処理を実行した後、処理をS 2 0 8に移す。

10

【 0 5 6 4 】

なお、B時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）に示されるとおりである。

【 0 5 6 5 】

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

20

【 0 5 6 6 】

S 2 0 6において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（S 2 0 6がN O判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインC P U 2 0 1は、時短移行処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。

【 0 5 6 7 】

一方、S 2 0 6において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（S 2 0 6がY E S判定）、メインC P U 2 0 1は、処理をS 2 0 7に移す。

【 0 5 6 8 】

S 2 0 7において、メインC P U 2 0 1は、C時短遊技状態への移行にかかわる処理として、C時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、C時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを3にセットすることと、時短性能等を決定する。メインC P U 2 0 1は、S 2 0 7の処理を実行した後、処理をS 2 0 8に移す。

30

【 0 5 6 9 】

なお、C時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（例えば図 1 3 参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）に示されるとおりである。

40

【 0 5 7 0 】

S 2 0 8において、メインC P U 2 0 1は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図 3 9 を参照して後述する。メインC P U 2 0 1は、S 2 0 8の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。

【 0 5 7 1 】

[1 - 6 - 1 7 . 時短設定処理]

次に、図 3 9 を参照して、メインC P U 2 0 1により実行される時短設定処理について

50

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

【0572】

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

。

【0573】

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

【0574】

S211がYES判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。

【0575】

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

【0576】

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

【0577】

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

【0578】

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

【0579】

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

【0580】

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

10

20

30

40

50

【 0 5 8 1 】

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

【 0 5 8 2 】

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

【 0 5 8 3 】

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

【 0 5 8 4 】

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

【 0 5 8 5 】

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

【 0 5 8 6 】

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

【 0 5 8 7 】

また、図32～図39を参照して説明した上述の時短管理処理では、メインCPU201は、B時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を

10

20

30

40

50

開始したことに基づいて、B時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能な第1のパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、B時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときにB時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、B時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興趣が低下するおそれがあるからである。なお、第1のパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示が例えば60000msecといった長変動で行われることはない。ただし、このような長変動で特別図柄の可変表示が行われうるパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいてB時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変動で行われる場合であっても、B時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。

10

【0588】

また、図32～図39を参照して説明した上述の時短管理処理では、B時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのB時短制御態様決定処理(S205)を、C時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのC時短制御態様決定処理(S207)よりも優先して行うようにしている(図38のS203～S207を参照)が、これに限られない。例えば、C時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのC時短制御態様決定処理(S207)を、B時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのB時短制御態様決定処理(S205)よりも優先して行うようにしてもよい。

20

【0589】

また、図35を参照して説明した上述の天井カウンタ更新処理では、天井カウンタ禁止フラグがオフでない場合(図35のS171がNO判定)、天井カウンタを更新しないようにしているが、これに限られない。例えばST機や確変転落抽選を行うパチンコ遊技機では、確変フラグがオンである場合であっても特別図柄の可変表示が行われると天井カウンタを更新するようにしてもよい。この場合、天井カウンタが天井値に到達したとしても、B時短遊技状態に移行せず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、B時短遊技状態に移行するようにしてもよい。この場合、メインCPU201は、「天井カウンタ＝天井値」となっただけではB時短遊技状態に移行させず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、B時短遊技状態に移行させる処理を行うこととなる。

30

【0590】

また、B時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母の所定範囲内(例えば、2.5～3.0倍)であることが好ましい。本実施例では、例えば特別図柄の当り判定テーブル(図10参照)に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当たり確率が319分の1(設定値1の場合)であるから、天井値は、 $319 \times 2.5 \sim 319 \times 3.0$ (倍)の範囲内であることが好ましい。

【0591】

また、B時短遊技状態の終了条件であるB時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母の規定倍数(例えば3.8倍)までとすることが好ましい。同様に、C時短遊技状態の終了条件であるC時短規定回数の上限についても、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母に規定数を乗じた値まで(例えば大当たり確率の分母の3.8倍まで)とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当たり確率が319分の1(設定値1の場合)であるから、B時短規定回数およびC時短規定回数は、いずれも、概ね1212(319×3.8)を上限とすることが好ましい。なお、B時短規定回数の上限とC時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。

40

【0592】

ところで、第1のパチンコ遊技機のように、例えば設定1～設定6といった大当たり確率

50

が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このような場合、B時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば3.0）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

【0593】

[1-6-18. 時短管理処理にかかわる変形例]

10

なお、図32～図39を参照して説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図35参照）を、特別図柄遊技終了処理（図31参照）において実行している。また、B時短遊技状態への移行にかかわる処理を、C時短遊技状態への移行にかかわる処理よりも優先して行うようにしている。さらに、B時短遊技状態への移行フラグ（天井フラグ）とC時短遊技状態への移行フラグ（時短当りフラグ）とを別個に設け、天井フラグがオンである場合にB時短遊技状態に移行させ、時短当りフラグがオンである場合にC時短遊技状態に移行させるようにしている。ただし、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミング、B時短遊技状態への移行とC時短遊技状態への移行との優先順位、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個にするか共通にするか、については、上記に限られず、

20

様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。

【0594】

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

【0595】

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

【0596】

30

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

【0597】

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

【0598】

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

40

【0599】

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

【0600】

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

【0601】

50

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

【0602】

[1-7. 大入賞口開放準備処理]

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

【0603】

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

10

【0604】

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

【0605】

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

【0606】

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

20

【0607】

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

【0608】

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

30

【0609】

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

【0610】

40

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

【0611】

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

【0612】

50

S 2 5 8において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 1 3 1の開放回数、大入賞口 1 3 1の最大開放時間、大入賞口 1 3 1への最大入賞個数、大入賞口 1 3 1への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口 1 3 1の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1ラウンドにおいて大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU 2 0 1は、S 2 5 8の処理を実行した後、処理をS 2 5 9に移す。

【 0 6 1 3 】

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

10

【 0 6 1 4 】

S 2 6 0において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 2 6 0）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 2 7のS 8 7参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 2 6 0の処理を実行した後、処理をS 2 6 1に移す。

【 0 6 1 5 】

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

20

【 0 6 1 6 】

S 2 6 2において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路 3 0 0に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 2 6 2の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 7参照）に戻す。

【 0 6 1 7 】

[1 - 7 - 1 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 4 1を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7参照）中のS 8 7でメインCPU 2 0 1により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 4 1は、第 1のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 0 6 1 8 】

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

【 0 6 1 9 】

S 2 7 1において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 2 7 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 7参照）に戻す。

【 0 6 2 0 】

一方、S 2 7 1において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S 2 7 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 7 2に移す。

40

【 0 6 2 1 】

S 2 7 2において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口 1 3 1に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口 1 3 1への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ 1 3 2（図 6参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、カウントスイッチ 1 3 2により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納される。

【 0 6 2 2 】

S 2 7 2において、大入賞口 1 3 1に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S 2 7 2がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 7 3に

50

移す。

【0623】

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

【0624】

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

【0625】

S273において大入賞口131の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S273がNO判定の場合）、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0626】

一方、S273において大入賞口131の最大開放時間が経過していると判定された場合（S273がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS274に移す。

【0627】

S274において、メインCPU201は、大入賞口131の閉鎖設定処理を行う。メインCPU201は、S274の処理を実行した後、処理をS275に移す。

【0628】

S275において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S275）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図27のS86参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S275の処理を実行した後、処理をS276に移す。

【0629】

S276において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S276の処理を実行した後、処理をS277に移す。

【0630】

S277において、メインCPU201は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S277の処理後、メインCPU201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0631】

[1-7-2. 大当たり終了処理]

次に、図42を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS88でメインCPU201により実行される大当たり終了処理について説明する。図42は、第1のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【0632】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S281）。

【0633】

S281において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S281がNO判定の場合）、メインCPU201は、大当たり終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0634】

S281において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S281がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS282に移す。

【0635】

10

20

30

40

50

S 2 8 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 2 8 2の処理を実行した後、処理をS 2 8 3に移す。

【0 6 3 6】

S 2 8 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 2 8 3の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図 2 7参照）に戻る。

10

【0 6 3 7】

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

【0 6 3 8】

[1 - 7 - 3 . 普通図柄制御処理]

次に、図 4 3を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3参照）中のS 4 0でメインCPU 2 0 1により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図 4 3に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU 2 0 1は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【0 6 3 9】

20

図 4 3は、第 1のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 4 3に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」~「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU 2 0 1は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図 4 3に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。

【0 6 4 0】

メインCPU 2 0 1は、まず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S 2 9 1）。

【0 6 4 1】

S 2 9 1において普通図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S 2 9 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、S 4 1（図 2 3参照）に戻る。

30

【0 6 4 2】

一方、S 2 9 1において普通図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S 2 9 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 9 2に移す。

【0 6 4 3】

S 2 9 2において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1は、S 2 9 2の処理を実行した後、処理をS 2 9 3に移す。なお、メインCPU 2 0 1は、S 2 9 2の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 2 9 3以降の処理を行う。

40

【0 6 4 4】

S 2 9 3において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。このS 2 9 3の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の当り判定処理、普通図柄の変動パターン決定処理、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物 1 4 6の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 9 4に移す。

【0 6 4 5】

S 2 9 4において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。この

50

S 2 9 4 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この処理においてメイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示を終了する際の各種処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 2 9 5 に移す。

【 0 6 4 6 】

S 2 9 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄遊技判定処理を行う。この S 2 9 5 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この普通図柄遊技判定処理では、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当たりまたはハズレ）の判定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 2 9 6 に移す。

10

【 0 6 4 7 】

S 2 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物開放処理を行う。この S 2 9 6 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物 1 4 6 の開放処理が行われる。なお、普通図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 2 9 7 に移す。

【 0 6 4 8 】

S 2 9 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当たり終了処理を行う。この S 2 9 7 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる処理である。メイン C P U 2 0 1 は、この普通図柄当たり終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

20

【 0 6 4 9 】

なお、本実施例では、普通図柄の当たり判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるように、普通図柄の当たり判定用乱数を例えば 0 ～ 9 9 の範囲（幅）で発生させ、例えば 0 ～ 7 9 を普通図柄当たり判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当たり確率は、普通図柄の当たり判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当たり判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当たり確率は、本実施例では 1 0 0 分の 8 0 である。この普通図柄当たり確率は、本実施例では、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合と異なっているが、同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない非時短遊技状態では例えば 6 0 0 0 0 0 m s e c と相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば 1 0 0 0 m s e c と相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞頻度が高められる。

30

【 0 6 5 0 】

[1 - 7 - 4 . 外部マスクブル割込処理]

次に、図 4 4 を参照して、メイン C P U 2 0 1 の制御により実行される外部マスクブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図 4 4 は、第 1 のパチンコ遊技機における外部マスクブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

40

【 0 6 5 1 】

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

【 0 6 5 2 】

S 3 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、 I / O ポート 2 0 5 の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる入力ポートである。メイン C P U 2 0 1 は、 S 3 0 2 の処理を実行した後、処理を S 3 0 3 に移す。

50

【 0 6 5 3 】

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

【 0 6 5 4 】

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

【 0 6 5 5 】

S 3 0 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、X I N T 検知フラグをセット (オンに) する。X I N T 検知フラグは電断することを示すフラグであり、X I N T 検知フラグの値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内の X I N T 検知フラグ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 4 の処理を実行した後、処理を S 3 0 5 に移す。

10

【 0 6 5 6 】

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

【 0 6 5 7 】

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

【 0 6 5 8 】

20

[1 - 7 - 5 . システムタイマ割込処理]

次に、図 4 5 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により、例えば 2 m s e c の割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図 4 5 は、第 1 のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 5 9 】

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

【 0 6 6 0 】

次いで、メイン C P U 2 0 1 は、X I N T 検知フラグがオフであるか否かを判定する (S 3 1 2)。X I N T 検知フラグがオフでない (すなわち電断検知時である) と判定された場合 (S 3 1 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 2 6 に移す。一方、X I N T 検知フラグがオフである (すなわち電断非検知時である) と判定された場合 (S 3 1 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 1 3 に移す。

30

【 0 6 6 1 】

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

【 0 6 6 2 】

S 3 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メイン C P U 2 0 1 は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認および R A M クリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認および R A M クリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

40

【 0 6 6 3 】

なお、起動制御フラグは、電源投入時における設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 のオン / オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 の両方がオフであれば電断復帰、設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 がオフ且つ設定キー 1 7 4 がオンであれば設定確認、

50

バックアップクリアスイッチ 176 がオン且つ設定キー 174 がオフであれば R A M クリアと判定される。

【0664】

S 3 1 5 において遊技許可状態でないと判定された場合 (S 3 1 5 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、設定制御処理を行う (S 3 1 6) 。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。設定制御処理 (S 3 1 6) を実行した後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 2 6 に移す。なお、S 3 1 6 の設定制御処理の詳細については、図 4 6 を参照して後述する。

10

【0665】

なお、遊技許可状態でない場合 (S 3 1 5 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、発射装置 6 (図 6 参照) からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ (例えば、設定キー 174 、バックアップクリアスイッチ 176 等) を除く各種スイッチの無効化、払出装置 8 2 からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。

【0666】

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

【0667】

S 3 1 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込みカウンタの値を 1 加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) 中の割込禁止区間を計数 (管理) するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 7 の処理を実行した後、処理を S 3 1 8 に移す。

20

【0668】

S 3 1 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 8 の処理を実行した後、処理を S 3 1 9 に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期 (例えば 2 m s e c) 管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

30

【0669】

S 3 1 9 において、メイン C P U 2 0 1 は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ (例えば、特別図柄の大当り判定用乱数カウンタ等) の更新処理が行われる。このように、所定周期 (本実施例では 2 m s e c) で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 9 の処理を実行した後、処理を S 3 2 0 に移す。

【0670】

S 3 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図 5 1 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 0 の処理を実行した後、処理を S 3 2 1 に移す。

40

【0671】

S 3 2 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド (払出情報) 設定処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 1 の処理を実行した後、処理を S 3 2 2 に移す。

【0672】

S 3 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 2 の処理を実行した後、処理を S 3 2 3 に移す。

【0673】

S 3 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、レジスタ退避処理を行う。メイン C P U 2

50

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

【 0 6 7 4 】

S 3 2 4 において、メインCPU 2 0 1 は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ 1 7 0 (図 6 参照) の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域 (領域外) 、すなわちバックアップされる領域内であって例えばRAMクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインCPU 2 0 1 は、S 3 2 4 の処理を実行した後、処理を S 3 2 5 に移す。

【 0 6 7 5 】

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

【 0 6 7 6 】

S 3 2 6 において、メインCPU 2 0 1 は、S 3 1 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【 0 6 7 7 】

[1 - 7 - 6 . 設定制御処理]

次に、図 4 6 を参照して、システムタイマ割込処理 (図 4 5 参照) 中の S 3 1 6 で行われる設定制御処理について説明する。図 4 6 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 7 8 】

図 4 6 に示されるように、メインCPU 2 0 1 は、まず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する (S 3 3 1) 。

【 0 6 7 9 】

S 3 3 1 において起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定された場合 (S 3 3 1 が Y E S 判定の場合) 、メインCPU 2 0 1 は設定変更処理を行う (S 3 3 2) 。この設定変更処理の詳細については、図 4 7 を参照して後述する。設定変更処理 (S 3 3 2) の実行後、メインCPU 2 0 1 は、処理を S 3 3 5 に移す。

【 0 6 8 0 】

一方、S 3 3 1 において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合 (S 3 3 1 が N O 判定の場合) 、メインCPU 2 0 1 は、処理を S 3 3 3 に移す。

【 0 6 8 1 】

S 3 3 3 において、メインCPU 2 0 1 は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【 0 6 8 2 】

S 3 3 3 において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合 (S 3 3 3 が Y E S 判定の場合) 、メインCPU 2 0 1 は設定確認処理を行う (S 3 3 4) 。この設定確認処理の詳細については、図 4 8 を参照して後述する。設定確認処理 (S 3 3 4) の実行後、メインCPU 2 0 1 は、処理を S 3 3 5 に移す。

【 0 6 8 3 】

一方、S 3 3 3 において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわちRAMクリアであると判定された場合 (S 3 3 3 が N O 判定の場合) 、メインCPU 2 0 1 は、処理を S 3 3 7 に移す。

【 0 6 8 4 】

S 3 3 5 において、メインCPU 2 0 1 は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メインCPU 2 0 1 は、S 3 3 5 の処理を実行した後、処理を S 3 3 6 に移す。

【 0 6 8 5 】

S 3 3 6 において、メインCPU 2 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理 (S 3 3 2) 、設定確認処理 (S 3 3 4) または起動時初期設定処理 (図 2 5 参照) 内で送信予約されているコマンド (初期化コマンド、電断復帰コマンド

10

20

30

40

50

または設定操作コマンド)がサブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S336の処理を実行した後、処理をS337に移す。

【0686】

S337において、メインCPU201は、WDT(watchdog timer)の出力処理を行う。この処理(WDT出力処理)では、WDTクリアレジスタアドレスの読込処理、WDTのクリア処理およびWDTのリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、このWDT出力処理は適宜行われる。そして、S337の処理後、メインCPU201は、設定制御処理を終了し、処理をシステムタイマ割込処理(図45参照)に戻す。

【0687】

[1-7-7. 設定変更処理]

次に、図47を参照して、設定制御処理(図46参照)中のS332で行われる設定変更処理について説明する。なお、図47は、第1のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【0688】

メインCPU201は、まず、バックアップクリアスイッチ176が押下されたか否かを判定する(S341)。この処理は、I/Oポート205の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

【0689】

S341においてバックアップクリアスイッチ176が押下されていないと判定された場合(S341がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS343に移す。一方、バックアップクリアスイッチ176が押下されたと判定された場合(S341がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS342に移す。

【0690】

S342において、メインCPU201は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインCPU201は、S342の処理を実行した後、処理をS343に移す。

【0691】

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

【0692】

S343において、メインCPU201は、設定キー174がオフにされたか否かを判定する(S343)。

【0693】

S343において設定キー174がオフにされていないと判定された場合(S343がNO判定の場合)、メインCPU201は、設定変更処理を終了し、処理を設定制御処理(図46参照)に戻す。一方、S343において設定キー174がオフにされたと判定された場合(S343がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS344に移す。

【0694】

S344において、メインCPU201は、第1通常遊技前処理を行う。この第1通常遊技前処理の詳細については、図49を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第1通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第1通常遊技前処理(S344)の実行後、メインCPU201は、設定変更処理を終了し、処理を設定制御処理(図46参照)に戻す。

【0695】

[1-7-8. 設定確認処理]

次に、図48を参照して、設定制御処理(図46参照)中のS334で行われる設定確認処理について説明する。なお、図48は、第1のパチンコ遊技機における設定確認処理

10

20

30

40

50

の一例を示すフローチャートである。

【0696】

メインCPU201は、まず、設定キー174がオフにされたか否かを判定する(S351)。この判定処理は、上述した設定変更処理(図47参照)中のS343の処理と同様に行われる。

【0697】

S351において設定キー174がオフにされていないと判定された場合(S351がNO判定の場合)、メインCPU201は、設定確認処理を終了し、処理を設定制御処理(図46参照)に戻す。

【0698】

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

【0699】

[1-7-9. 第1通常遊技前処理]

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

【0700】

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

【0701】

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

【0702】

[1-7-10. 第2通常遊技前処理]

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

【0703】

メインCPU201は、まず、電断復帰時RAM設定処理を行う(S371)。この処理では、例えば、メインRAM203内のバックアップ領域に格納されているデータが読

10

20

30

40

50

み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインRAM203内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン/オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインRAM203内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU201は、電断復帰時RAM設定処理(S371)の実行後、処理をS372に移す。

【0704】

S372において、メインCPU201は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メインRAM203内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。

10

【0705】

S372において確変フラグがオンでないと判定された場合(S372がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS374に移す。

【0706】

一方、S372において確変フラグがオンであると判定された場合(S372がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS373に移す。

【0707】

S373において、メインCPU201は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メインCPU201は、例えば確変報知LED(不図示)が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握することが可能となる。メインCPU201は、S373の処理を実行した後、処理をS374に移す。

20

【0708】

S374において、メインCPU201は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理(図46参照)中の演出制御コマンド送信処理(S336)においてサブ制御回路300に送信される。S374の処理を実行すると、メインCPU201は、第2通常遊技前処理を終了する。

30

【0709】

[1-7-11. スイッチ入力検出処理]

図51は、メインCPU201によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、上述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図51に示すように、メインCPU201は、始動口入賞検出処理を実行する(S381)。メインCPU201は、S381の処理を実行した後、処理をS382に移す。始動口入賞検出処理については、図52を参照して後述する。

【0710】

次に、メインCPU201は、一般入賞口通過検出処理を行う(S382)。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口122への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU201は、S382の処理を実行した後、処理をS383に移す。

40

【0711】

次に、メインCPU201は、大入賞口通過検出処理を行う(S383)。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口131への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU201は、S383の処理を実行した後、処理をS384に移す。

【0712】

次に、メインCPU201は、球通過検出処理を行う(S384)。球通過検出処理では、通過ゲート126への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ127に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値(普通図柄の当り判定用乱数値等)を抽出す

50

る。なお、メインRAM 203は、通過ゲート126への遊技球の通過に基づいて抽出された各種乱数値（普通図柄の当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）を有する。そして、球通過検出処理では、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否か、すなわち、通過ゲート126への遊技球の通過に基づいて抽出された普通図柄の保留個数が例えば4個未満であるか否かの判定も行う。この処理を終了すると、メインCPU 201は、スイッチ入力検出処理を終了する。

【0713】

[1 - 7 - 12 . 始動口入賞検出処理]

図52は、メインCPU 201による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、上述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【0714】

図52に示すように、メインCPU 201は、先ず、第1始動口スイッチ121で遊技球を検出したか否かを判定する（S391）。

【0715】

第1始動口スイッチ121で遊技球を検出していないと判定された場合（S391がNO判定の場合）、メインCPU 201は、処理をS398に移す。

【0716】

一方、第1始動口スイッチ121で遊技球を検出したと判定された場合（S391がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理をS392に移す。

【0717】

S392において、メインCPU 201は、各種乱数値（例えば、第1特別図柄の大当り判定用乱数値、第1特別図柄の図柄乱数値、第1特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第1特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第1始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインCPU 201は、S392の処理を実行した後、処理をS393に移す。

【0718】

S393において、メインCPU 201は、第1始動口120への入賞に基づいて抽出された第1特別図柄の保留個数が例えば4個未満であるか否かを判定する。メインRAM 203は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）を有しており、この処理では、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインRAM 203は、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）の他に第1特別図柄始動記憶領域（0）も有するが、これについては後述する。

【0719】

第1特別図柄の保留個数が4個未満でない、すなわち上限の4個である場合（S393がNO判定の場合）、メインCPU 201は、処理をS398に移す。

【0720】

一方、第1特別図柄の保留個数が4個未満である場合（S393がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理をS394に移す。

【0721】

S394において、メインCPU 201は、第1特別図柄の保留個数を1加算する処理を行う。メインCPU 201は、S394の処理を実行した後、処理をS395に移す。

【0722】

S395において、メインCPU 201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第1特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインRAM 203に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第1特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインCPU 201は、S395の処理

10

20

30

40

50

を実行した後、処理を S 3 9 6 に移す。

【 0 7 2 3 】

S 3 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（図 2 8 の S 9 3 参照）に先だって、S 3 9 2 で抽出した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。

【 0 7 2 4 】

なお、先読み判定処理は、S 3 9 2 で乱数値を抽出してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路 3 0 0 により先読み演出を行うことに鑑みると、例えば S 3 9 5 の処理の前後付近で行うことが好ましい。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 6 の処理を実行した後、処理を S 3 9 7 に移す。

【 0 7 2 5 】

S 3 9 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。第 1 特別図柄の入賞コマンドは、第 1 特別図柄の保留個数を 1 増加する情報や、第 1 特別図柄の変動パターン情報（すなわち特別図柄の変動パターンコマンド）等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第 1 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 7 の処理を実行した後、処理を S 3 9 8 に移す。

【 0 7 2 6 】

S 3 9 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出したか否かを判定する。

【 0 7 2 7 】

第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出していないと判定された場合（S 3 9 8 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図 5 1 参照）に戻す。

【 0 7 2 8 】

一方、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出したと判定された場合（S 3 9 8 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 9 9 に移す。

【 0 7 2 9 】

S 3 9 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、各種乱数値（例えば、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 2 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第 2 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 9 の処理を実行した後、処理を S 4 0 0 に移す。

【 0 7 3 0 】

S 4 0 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口 1 4 0 への入賞に基づいて抽出された第 2 特別図柄の保留個数が例えば 4 個未満であるか否かを判定する。

【 0 7 3 1 】

なお、メイン R A M 2 0 3 は、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）を有しており、この処理では、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メイン R A M 2 0 3 は、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）の他に第 2 特別図柄始動記憶領域（0）も有するが、これについては後述する。

【 0 7 3 2 】

第 2 特別図柄の保留個数が 4 個未満でない、すなわち上限の 4 個である場合（S 4 0 0 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図 5 1 参照）に戻す。

10

20

30

40

50

【 0 7 3 3 】

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

【 0 7 3 4 】

S 4 0 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の保留個数を 1 加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 1 の処理を実行した後、処理を S 4 0 2 に移す。

【 0 7 3 5 】

S 4 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第 2 特別図柄の変動開始条件が成立するまでメイン R A M 2 0 3 に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第 2 特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 2 の処理を実行した後、処理を S 4 0 3 に移す。

10

【 0 7 3 6 】

S 4 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（ S 4 0 3 ）。第 2 特別図柄の入賞コマンドは、第 2 特別図柄の保留個数を 1 増加する情報や、第 2 特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第 2 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 3 の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図 5 1 参照）に戻す。

20

【 0 7 3 7 】

[1 - 8 . サブ制御処理]

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

【 0 7 3 8 】

図 5 3 は、第 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 7 3 9 】

図 5 3 に示すように、サブ C P U 3 0 1 は、先ず、初期化処理を行う（ S 5 0 1 ）。この初期化処理では、例えば、R A M アクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 5 0 2 に移す。

30

【 0 7 4 0 】

なお、上述の初期化処理（ S 5 0 1 ）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述の S 5 0 2 ~ S 5 0 8 の処理が繰り返し実行される。

【 0 7 4 1 】

S 5 0 2 において、サブ C P U 3 0 1 は、コマンド入力ポート 3 0 8（図 6 参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート 3 0 8 にセットされている主制御回路 2 0 0（図 6 参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 5 0 3 に移す。

40

【 0 7 4 2 】

S 5 0 3 において、サブ C P U 3 0 1 は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S 5 0 2 の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 5 0 4 に移す。

【 0 7 4 3 】

S 5 0 4 において、サブ C P U 3 0 1 は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メイン C P U 2 0 1 から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置 7（図 4、図 6 参照）に表示される表示演出の態様や、スピーカ 3 2（図 6 参照）から出力され

50

る音演出の態様等が決定される。

【 0 7 4 4 】

演出態様決定処理（ S 5 0 4 ）において、サブ C P U 3 0 1 は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 5 0 5 に移す。

【 0 7 4 5 】

S 5 0 5 において、サブ C P U 3 0 1 は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4（図 6 参照）に送信する。表示制御回路 3 0 4 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置 7 の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 5 0 6 に移す。

【 0 7 4 6 】

S 5 0 6 において、サブ C P U 3 0 1 は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、サウンドリクエストを音声制御回路 3 0 5（図 6 参照）に送信する。音声制御回路 3 0 5 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ 3 2 に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 5 0 7 に移す。

【 0 7 4 7 】

S 5 0 7 において、サブ C P U 3 0 1 は、LED 制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、LED リクエストを LED 制御回路 3 0 6（図 6 参照）に送信する。LED 制御回路 3 0 6 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ（LED リクエスト）に基づいて、LED 群 4 6 を構成する LED の全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 5 0 8 に移す。

【 0 7 4 8 】

S 5 0 8 において、サブ C P U 3 0 1 は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、役物リクエストを役物制御回路 3 0 7（図 6 参照）に送信する。役物制御回路 3 0 7 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群 5 8 を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【 0 7 4 9 】

[1 - 9 . サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例]

サブ制御回路 3 0 0（より詳しくはサブ C P U 3 0 1）は、主制御回路 2 0 0 から送信された入賞コマンドに基づいて、演出態様決定処理（図 5 3 の S 5 0 4 を参照）を行う。

【 0 7 5 0 】

サブ C P U 3 0 1 は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理として、例えば、今回の特別図柄変動（以下「当該変動」と称する）に対応するサブ変動演出の演出パターン（以下「サブ変動演出パターン」と称する）を決定するサブ変動演出パターン決定処理や、先読み演出の演出パターン（以下「先読み演出パターン」と称する）を決定する先読み演出パターン決定処理等を行う。また、演出態様決定処理では、天井カウンタが天井値に近付いていることを示唆する例えばカウントダウン演出の演出態様や、天井カウンタが天井値に到達したことを示唆する B 時短遊技状態移行演出の演出態様の決定処理等、遊技の進行にかかわる様々な演出態様の決定処理についても行われる。

【 0 7 5 1 】

サブ変動演出パターン決定処理は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて行われる。サブ変動演出パターンは、当該変動の結果期待度を示す演出として、特別図柄の可変表示に伴ってサブ C P U 3 0 1 により表示装置 7 の表示領域にて行われる演出パターン（例

10

20

30

40

50

えば、装飾図柄の変動パターンやキャラクタ演出のパターン等)である。

【0752】

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

【0753】

サブ変動演出パターンには、例えば後述の図54に示されるように、時短当り系リーチA、B、C、大当り系リーチA、B、C、および共通リーチA、B、C、D、E等が含まれる。上述したとおり、時短当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理(図28のS93参照)の結果が時短当りの可能性がある(大当りの可能性がない)ことを示すリーチ演出である。大当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある(時短当りの可能性がない)ことを示すリーチ演出である。共通リーチA、B、C、D、Eは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【0754】

なお、例えば、B時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出の実行タイミングと、リーチ演出の実行タイミングとが重なった場合、サブCPU301は、いずれかの演出を優先して実行するようにするとよい。

【0755】

先読み演出パターン決定処理は、先読み判定処理の結果として決定された例えば特別図柄の変動パターンに基づいて行われる。先読み演出は、先読み判定処理の結果に対する期待度を示す演出として、保留状態にあるとき(すなわち、第1始動口120に入賞した後、この入賞に基づいて抽出された各種乱数値等の始動情報が特別図柄の当り判定処理に供される(特別図柄の変動表示が開始される)までの間)に、サブCPU301により表示装置7の表示領域にて行われる演出パターンである。

【0756】

先読み演出では、実行される先読み演出パターンに応じて、保留状態にあるときに、時間の経過(より詳しくは、先行して保留された始動情報についての可変表示の進行)に伴って、先読み判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

【0757】

先読み演出は、例えば、表示装置7に表示される保留画像を用いて行われる。保留画像は、現在の保留状況を示す画像である。

【0758】

先読み演出パターンには、先読み判定処理すなわち特別図柄の当り判定処理の結果種別(時短当りであるか大当りであるか)に対する期待値を示唆することが可能な先読み当り種別演出パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り(大当りまたは時短当り)であることに対する期待値を示唆することが可能な先読み期待値演出パターンとが含まれる。すなわち、先読み演出では、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値と、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであることに対する期待値と、の両方またはいずれか一方を示唆することが可能である。また、先読み演出パターン決定処理(後述の図59参照)では、先読み当り種別演出パターン決定処理(後述の図59のS3006参照)と、先読み期待値演出パターン決定処理(後述の図59のS3008、S3009参照)とが行われる。先読み当り種別演出パターン、先読み期待値演出パターン、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理の具体例については後述する。

【0759】

[1-9-1. サブ変動演出パターン決定処理]

まず、サブ変動演出パターン決定処理について説明する。図54は、時短フラグがオフの遊技状態(通常遊技状態)におけるサブ変動演出パターン決定テーブル(詳細な説明は

10

20

30

40

50

省略)の一例である。このサブ変動演出パターン決定テーブルは、第1のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。なお、プログラムROM302には、時短フラグがオンの遊技状態(高確時短遊技状態、低確時短遊技状態)におけるサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

【0760】

サブCPU301は、図54の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路200から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、当該変動に対応する変動演出パターンとして、表示装置7に表示されるサブ変動演出パターン(図54において「変動パターン」と図示されている)を決定する。上述したと
10

【0761】

時短当り系リーチA、B、Cは、上述したとおり時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。時短当り系リーチAは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチ演出である(図15参照)。この時短当り系リーチAは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。時短当り系リーチBと時短当り系リーチCとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし
20

時短当り系リーチBは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチCは先読み対象のサブ変動演出パターンである(図15の「先読みフラグ」の欄、図54、および後述の図55を参照)。

【0762】

大当り系リーチA、B、Cは、上述したとおり大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。大当り系リーチAは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には表示されず、「大当り」である場合に限り表示される大当り確定リーチ演出である(図15参照)。この大当り系リーチAは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。大当り系リーチBと大
30

大当り系リーチCとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、大当り系リーチBは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、大当り系リーチCは先読み対象のサブ変動演出パターンである(図15の「先読みフラグ」の欄を参照)。

【0763】

共通リーチA、B、C、D、Eは、上述したとおり大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチAは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には表示されず、大当りまたは「時短当り」である場合に限り表示される当り(大当り、時短当り)確定リーチ演出である(図15参照)。共通リーチBと共通リーチCとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである
40

。また、共通リーチDは、共通リーチCから時短当り系リーチCに発展する演出である。さらに、共通リーチEは、共通リーチCから大当り系リーチCに発展する演出である。なお、共通リーチAおよび共通リーチBは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチC、共通リーチD、および共通リーチEは先読み対象のサブ変動演出パターンである(図15の「先読みフラグ」の欄を参照)。

【0764】

このように、サブCPU301は、サブ変動演出パターン決定テーブル(図54参照)を参照し、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブCPU301は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置7に表示されるよう制御する。
50

【 0 7 6 5 】

[1 - 9 - 2 . 先読み演出パターン決定処理]

次に、先読み演出パターン決定処理として行われる、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理について説明する。

【 0 7 6 6 】

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

10

【 0 7 6 7 】

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

20

【 0 7 6 8 】

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

【 0 7 6 9 】

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

30

【 0 7 7 0 】

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

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

【 0 7 7 1 】

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

40

【 0 7 7 2 】

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

【 0 7 7 3 】

図 5 5 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。この図 5 5 では、図 5 4 に示される変動パターンのうち先読み対象の変動パターンのみを示している。また、図 5 6 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。

50

なお、これらのテーブルは、第 1 のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路 3 0 0 のプログラム ROM 3 0 2 に記憶されている。

【 0 7 7 4 】

図 5 5 の先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルに示されるように、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブ CPU 3 0 1 が受信すると、サブ CPU 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号を、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定する。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第 1 始動口 1 2 0 への入賞に基づいて抽出された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図 5 5 に示される保留数に相当する。

【 0 7 7 5 】

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

【 0 7 7 6 】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定されると、サブ CPU 3 0 1 は、図 5 6 の先読み当り種別演出パターン決定テーブルを参照し、先読み当り種別演出パターンを決定する。詳述すると、図 5 6 の先読み当り種別演出パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値 1 とに基づいて、先読み当り種別演出パターンが決定される。

【 0 7 7 7 】

なお、図 5 6 では、便宜上、「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号」を「 S A S P T 番号」とし、「先読み当り種別演出パターン」を「 S A S 演出パターン」と示している。サブ演出選択用乱数値 1 は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブ CPU 3 0 1 により抽出される乱数値である。

【 0 7 7 8 】

例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「 3 」であって抽出したサブ演出選択用乱数値 1 が「 5 5 」の場合、先読み当り種別演出パターンは「 0 7 H 」に決定される。また、例えば先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「 7 」であって抽出したサブ演出選択用乱数値 1 が「 7 7 」の場合、先読み当り種別演出パターンは「 1 6 H 」に決定される。

【 0 7 7 9 】

なお、図 5 6 の備考（保留対応）の欄に示される「 1 」～「 4 」は、それぞれ、第 1 保留領域～第 4 保留領域を示す。

【 0 7 8 0 】

また、図 5 6 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「 A 」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があることを把握できる。

【 0 7 8 1 】

また、図 5 6 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「 B 」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、大当りの可能性があることを把握できる。

【 0 7 8 2 】

また、図 5 6 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「 C 」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性がある

10

20

30

40

50

ことを示す共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難である。

【 0 7 8 3 】

例えば、先読み当り種別演出パターンが例えば「 0 7 H 」に決定された場合、第 3 保留領域では共通当り系先読み演出形態「 C 」が表示され、第 3 保留領域からシフト後の第 2 保留領域においても共通当り系先読み演出形態「 C 」が表示される。そして、第 2 保留領域から第 1 保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態「 C 」から時短当り系先読み演出形態「 A 」に変化し、第 1 保留領域では時短当り系先読み演出形態「 A 」が表示される。

10

【 0 7 8 4 】

また、先読み当り種別演出パターンが例えば「 1 6 H 」に決定された場合、第 3 保留領域では共通当り系先読み演出形態「 C 」が表示される。そして、第 3 保留領域から第 2 保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態「 C 」から大当り系先読み演出形態「 B 」に変化、第 2 保留領域、および第 2 保留領域からシフトされた後の第 1 保留領域では、大当り系先読み演出形態「 B 」が表示される。

【 0 7 8 5 】

すなわち、先読み当り種別演出パターンには、図 5 6 に示されるように、以下のイ) ~ ホ) のパターンが含まれる。なお、本実施例では、大当り系先読み演出形態「 B 」から時短当り系先読み演出形態「 A 」に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態「 A 」から大短当り先読み演出形態「 B 」に変化するパターンについては、先読み当り種別演出パターンに含まれないが、これらのパターンを先読み当り種別演出パターンに含むようにしてもよい。

20

イ) 保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、時短当り系先読み演出形態が表示される先読み時短当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「 0 9 H 」）。

ロ) 保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が表示される先読み大当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「 1 7 H 」）。

ハ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン A（例えば、先読み当り種別演出パターン「 2 4 H 」）。

30

ニ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン B（例えば、先読み当り種別演出パターン「 1 2 H 」）。

ホ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターン C（例えば、先読み当り種別演出パターン「 0 6 H 」）。

【 0 7 8 6 】

このように、サブ C P U 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（例えば、図 5 5 参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ S A S P T 番号）を決定する。そして、サブ C P U 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図 5 6 参照）を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ S A S P T 番号）とサブ演出選択乱数値 1 とに基づいて、先読み当り種別演出パターン（ S A S 演出パターン）を決定する。

40

【 0 7 8 7 】

なお、図 5 6 では、保留された時点では時短当り系先読み演出形態「 A 」が表示され、その後、大当り系先読み演出形態「 B 」に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、時短当り系先読み演出形態「 A 」から大当り系先読み

50

演出形態「B」に変化する先読み当り種別演出パターンがサブCPU301により決定されるようにしてもよい。このようにすることで、先読み演出によって遊技者に与える興趣を高めることが可能となる。

【0788】

また、図56では、大当り系先読み演出形態「B」は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（すなわちハズレの場合もある）ことを示す大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、サブCPU301により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のへ）～ち）の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。

10

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

ト）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、時短当り系先読み演出形態「A」、大当り系先読み演出形態「B」、共通当り系先読み演出形態「C」等）が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンB。

チ）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、時短当り系先読み演出形態「A」、共通当り系先読み演出形態「C」等）が表示され、その後、大当り系先読み演出形態「B」が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンC。

【0789】

20

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

【0790】

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

30

【0791】

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

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

【0792】

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

40

【0793】

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

【0794】

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

【0795】

50

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

【0796】

なお、詳細は後述するが、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合については、保留画像を、例えば、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわすようにしてもよいし、専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにしてもよい。

10

【0797】

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

【0798】

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

20

【0799】

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

【0800】

30

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

【0801】

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

40

【0802】

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

50

ルが「3」から「5」に変化する。

【0803】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって、保留数が「3」、サブ演出選択用乱数値2が「680」の場合、先読み期待値演出パターンは「3FH」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「3FH」に決定された場合、第3保留領域では期待値レベルが「2」、第2保留領域では期待値レベルが「2」、第2保留領域から第1保留領域にシフトする際に期待値レベルが「2」から「4」に変化する。

【0804】

このように、サブCPU301は、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）（図57参照）または先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）（図58参照）を参照し、保留数とサブ演出選択用乱数値2とに基づいて、先読み期待値演出パターンを決定する。

10

【0805】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合、各先読み期待値演出パターンの振分率は、図57に示される振分率に限られず、適宜変更可能である。

【0806】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、期待値レベルが相対的に低い先読み期待値演出パターン（例えば、「01H」や「0BH」等）の選択率を高くする等により偏りを持たせているが、これに限られず、例えば均等振分にする等、適宜変更可能である。

20

【0807】

また、図57や図58では、全ての「先読み期待値演出パターン」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値2を割り当てているが、これに限られず、特定の「先読み期待値演出パターン」に対してのみサブ演出選択用乱数値2を割り当てない（すなわち、特定の「先読み期待値演出パターン」の振分率を0にして選択されない）ようにしてもよい。

【0808】

[1-9-3. 先読み演出パターン決定処理]

次に、図54～図58の各テーブルを参照してサブCPU301により実行される先読み演出パターン決定処理について、図59を参照して説明する。図59は、サブCPU301により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。

30

【0809】

サブCPU301は、まず、メインCPU201から送信される入賞コマンドを受信したか否かを判定する（S3001）。

【0810】

入賞コマンドを受信していない場合（S3001がNO判定の場合）、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

40

【0811】

一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合（S3001がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理をS3002に移す。

【0812】

S3002において、サブCPU301は、先読み対象の保留が現時点でないか否か、すなわち、現在の保留に対して先読み演出が実行されているか否かを判定する。保留が複数存在する場合、複数の保留画像において先読み演出を行ってもよいが、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている。

【0813】

現在の保留に対して先読み演出が実行されている場合（S3002がNO判定の場合）

50

、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0814】

一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合（S3002がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理をS3003に移す。

【0815】

S3003において、サブCPU301は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象であるか否か（図55参照）を判定する。

【0816】

入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合（S3003がNO判定の場合）、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

10

【0817】

一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（S3003がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理をS3004に移す。

【0818】

S3004において、サブCPU301は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数（例えば、4または8）より大きいかな否かを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、B時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理をS3005に移す。

20

【0819】

なお、本実施例では、S3004において、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいかな否かを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（S3003がYES判定である場合）に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいかな否かを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインCPU201から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインCPU201とは別にサブCPU301が管理してもよい。

【0820】

S3005において、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図55参照）を参照し、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理をS3006に移す。

30

【0821】

S3006において、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図56参照）を参照し、先読み当り種別演出パターンが決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理をS3007に移す。

【0822】

S3007において、サブCPU301は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるかな否かを判定する。この処理では、メインCPU201から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にYES判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインCPU201からサブCPU301に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。

40

【0823】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（S3007がYES判定）、サブCPU301は、処理をS3008に移す。

【0824】

一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（S3007がNO判定）、サブCPU301は、処理をS3009に移す。

50

【 0 8 2 5 】

S 3 0 0 8 において、サブ C P U 3 0 1 は、先読み期待値演出パターン（当り時）決定処理を行う。この処理では、図 5 7 の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）を参照し、先読み演出パターン（当り時）を決定する。サブ C P U 3 0 1 は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【 0 8 2 6 】

また、S 3 0 0 9 において、サブ C P U 3 0 1 は、ハズレ時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、図 5 8 の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）を参照し、先読み期待値演出パターン（ハズレ時）を決定する。サブ C P U 3 0 1 は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を終了する。

10

【 0 8 2 7 】

[1 - 9 - 4 . 先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例]

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

【 0 8 2 8 】

また、先読み演出として行われる保留画像の形態（例えば、第 1 サブ保留領域（ 4 ）～第 1 サブ保留領域（ 1 ）の範囲内で表示される保留画像の形態）については第 1 始動口 1 2 0 への入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。

20

【 0 8 2 9 】

ところで、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図 5 4 の例えば「 0 3 H 」、「 0 E H 」を参照）に決定される確率と、先読み大当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図 5 4 の例えば「 0 6 H 」、「 1 1 H 」を参照）に決定される確率とを比較すると、前者の確率の方が高い（例えば、図 1 5 参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合の方が高い。したがって、大当りの可能性がある場合にのみ先読み演出が行われていた従来のパチンコ遊技機と比べて、当りの期待値の低下を抑制しつつ先読み演出の実行頻度を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

30

【 0 8 3 0 】

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

【 0 8 3 1 】

また、本実施例では、確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では、通常遊技状態、低確時短遊技状態）において、特別図柄の当り判定処理において「時短当り」に当選しうる（図 1 0 参照）。ただし、本実施例では、通常遊技状態では先読み演出が行われるものの、低確時短遊技状態では先読み演出が行われない。低確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、A 時短遊技状態に対して C 時短遊技状態を重ねて実行する場合、および A 時短遊技状態に対して C 時短遊技状態を重ねて実行しない場合のいずれにおいても、時短回数が増加する可能性は低い。そのため、A 時短遊技状態において「時短当り」に当選した可能性があることを、極力遊技者に知られないようにすることで、「時短当り」に当選したことによって遊技者に与える落胆を軽減することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

40

【 0 8 3 2 】

50

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

【0833】

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

10

【0834】

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

【0835】

20

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

【0836】

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

30

【0837】

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

40

【0838】

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

【0839】

50

例えば、任意の一の保留（以下「第１の保留」と称する）と、この第１の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される他の保留（以下「第２の保留」と称する）とを含む複数の保留が存在し、第１の保留において先読み大当り演出パターン（例えば、図５６の先読み当り種別演出パターン「１７Ｈ」）が実行されている場合、第２の保留において先読み演出が実行されたとしても、この第２の保留における先読み演出が意味をなさないものとなる可能性がある。とくに、第１の保留について大当りが導出されて大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御された場合、第２の保留について例えば「時短当り」が導出されたとしても、この「時短当り」の恩恵を遊技者が受けることができない可能性があり、この場合、興趣の低下が著しい。そこで、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、大当り先読み演出が実行されている保留よりも後に消化される保留についての先読み演出を実行しないようにすることが好ましい。

10

【０８４０】

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

【０８４１】

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

【０８４２】

20

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

【０８４３】

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

30

【０８４４】

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

【０８４５】

40

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

【０８４６】

また、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態でのみ先読み演出を実行する。そのため、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」とであると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留について先読み演出が実行された場合および先読み演出が実行されていない場合のいずれであっても、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態でな

50

ければ、特定保留に対して先読み演出を実行しない。ただし、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態であったとしても、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。さらには、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）において先読み演出を実行するパチンコ遊技機であったとしても、大当り表示態様が導出されたときに特定保留がある場合、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了後、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。

【0847】

また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインCPU201により行われた先読み判定により「時短当り」と判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メインCPU201は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づくC時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メインCPU201は、「時短当り」に基づくC時短遊技状態を実行しないこととなる。

【0848】

[1-10. 先読み演出の具体例]

以下に、先読み演出の具体例について、図60～図64を参照して説明する。本実施例では、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。

【0849】

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

上述したとおり、先読み演出パターンには、先読み当り種別演出パターンと、先読み期待値演出パターンとが含まれる。ここでは先ず、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図60を参照して説明する。

【0850】

図60(a)～図60(f)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図60(a)～図60(f)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「1CH」、「3CH」、「58H」、または「78H」に相当する。また、図60(a)～図60(f)に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図57で図示が省略されている。

【0851】

図60(a)～図60(f)に示されるように、表示装置7の表示領域7aには、第1保留領域411～第4保留領域414が表示されている。上述したとおり、第1保留領域411～第4保留領域414は、それぞれ、第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(4)に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第0領域410は、当該変動に対応する情報が記憶されている第1サブ保留領域(0)に対応する領域である。

【0852】

本実施例では、第1サブ保留領域に保留情報が記憶されている場合、サブCPU301は、保留情報が記憶されている第1サブ保留領域に対応する保留領域411～414を、三角形で示される保留画像（以下、単に「保留画像」と称する）で表示するようにしている。また、第1サブ保留領域に保留情報が記憶されていない場合、サブCPU301は、保留画像を表示せず、保留領域の枠のみを表示するようにしている。

【0853】

図60(a)では、第1保留領域411～第3保留領域413に、先読み演出が実行さ

10

20

30

40

50

れていない通常の保留画像が表示されており、第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第1サブ保留領域(1)～(3)に保留情報が記憶されており、第1サブ保留領域(4)には保留情報が記憶されていないことを示す。

【0854】

図60(b)では、図60(a)に示される状態から、第4保留領域414に保留画像が新たに表示されている。これは、図60(a)に示される状態から、第1サブ保留領域(4)に保留情報が新たに記憶されたことを示す。

【0855】

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

【0856】

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

【0857】

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

【0858】

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

【0859】

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

【0860】

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

【0861】

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

【0862】

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

【0863】

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

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

10

20

30

40

50

【 0 8 6 4 】

図 6 1 (a) ~ 図 6 1 (f) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図 6 1 (a) ~ 図 6 1 (f) に示される先読み時短当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 0 E H 」、「 2 E H 」、「 4 A H 」、または「 6 A H 」に相当する。また、図 6 1 (a) ~ 図 6 1 (f) に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図 5 7 で図示が省略されている。

【 0 8 6 5 】

図 6 1 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

10

【 0 8 6 6 】

図 6 1 (b) では、図 6 1 (a) に示される状態から、第 4 保留領域 4 1 4 に保留画像が新たに表示されている。サブ C P U 3 0 1 は、上述したとおり、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形態（例えば形状）を、時短当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。

【 0 8 6 7 】

このように、本実施例では、大当りに対する期待値については保留画像の色であらわし、時短当りに対する期待値については保留画像の形状であらわしている。

【 0 8 6 8 】

20

本実施例では、図 6 1 (b) において、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の形状は三角形（期待値レベル「 0 」）であり、第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形状は四角形（期待値レベル「 1 」）である。

【 0 8 6 9 】

図 6 1 (c) は、図 6 1 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (b) において第 4 保留領域 4 1 4 に表示されていた保留画像の形状が、第 3 保留領域 4 1 3 にシフトされる際に、四角形から五角形（期待値レベル「 2 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 8 7 0 】

図 6 1 (d) は、図 6 1 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (c) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形状が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、五角形から六角形（期待値レベル「 3 」）に変化したことを示す画像である。

30

【 0 8 7 1 】

図 6 1 (e) は、図 6 1 (d) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (d) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形状が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「 4 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 8 7 2 】

図 6 1 (f) は、図 6 1 (e) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (e) において第 1 保留領域 4 1 1 に表示されていた保留画像の形状が、第 0 領域 4 1 0 にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「 5 」）に変化したことを示す画像である。

40

【 0 8 7 3 】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形 < 五角形 < 六角形 < 円 < 星」の順に 1 つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形 円」に変化させてもよい。

【 0 8 7 4 】

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

50

に変化させてもよい。

【 0 8 7 5 】

また、図 6 1 では、時短当り系先読み演出形態を変化させて、時短当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブ C P U 3 0 1 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

- ・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。
- ・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。
- ・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。

10

【 0 8 7 6 】

[1 - 1 0 - 3 . 先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例]

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図 6 2 を参照して説明する。

【 0 8 7 7 】

図 6 2 (a) ~ 図 6 2 (d) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り系先読み演出形態の変化には、当り（時短当り、大当り）の期待値レベルが変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図 6 2 (a) ~ 図 6 2 (d) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 1 5 H 」、「 3 5 H 」、「 5 1 H 」、または「 7 1 H 」に相当し、図 6 2 (a) ~ 図 6 2 (d) に示される先読み期待値演出パターンは、図 5 7 の「 4 3 H 」に相当する。

20

【 0 8 7 8 】

本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方を表示することで、あらわしている。

【 0 8 7 9 】

図 6 2 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 3 保留領域 4 1 3 および第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

30

【 0 8 8 0 】

図 6 2 (b) では、図 6 2 (a) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。サブ C P U 3 0 1 は、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形態（例えば色および形状）を、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形 < 黄の五角形 < 緑の六角形 < 赤の円 < 虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。

40

【 0 8 8 1 】

本実施例では、図 6 2 (b) において、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 に示される保留画像の形態は、白の三角形（期待値レベル「 0 」）であり、第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の形態は、黄の五角形（期待値レベル「 2 」）である。

【 0 8 8 2 】

図 6 2 (c) は、図 6 2 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 2 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形態が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形（期待値レベル「 3 」）に変化したことを示す画像である。

50

【 0 8 8 3 】

図 6 2 (d) は、図 6 2 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 2 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、緑の六角形（期待値レベル「3」の共通当り系先読み演出形態）から虹の三角形（期待値レベル「5」の大当り系先読み演出形態）に変化したことを示す画像である。

【 0 8 8 4 】

すなわち、図 6 2 (b) および図 6 2 (c) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図 6 2 (d) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「5」）であることを把握することが可能なものである。

【 0 8 8 5 】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、時短当りに対する期待値を示す先読み時短当り演出パターンと、大当りに対する期待値を示す先読み大当り演出パターンと、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す先読み共通当り演出パターンとのうち、いずれかのパターンで先読み演出を実行可能に構成されている。そして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに保留画像が変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【 0 8 8 6 】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順に 1 つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形（共通当り系先読み演出形態） 赤の三角形（大当り系先読み演出形態）」に変化させてもよいし、「緑の六角形（共通当り系先読み演出形態） 三角形の星（時短当り系先読み演出形態）」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。

【 0 8 8 7 】

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

【 0 8 8 8 】

また、図 6 2 では、共通当り系先読み演出形態を変化させて、いずれかの当り（大当りまたは時短当り）が導出される期待値を変化させたり、期待できる当りが不明の状態から大当りに変化させたりしているが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブ C P U 3 0 1 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

- ・共通当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
- ・共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【 0 8 8 9 】

[1 - 1 0 - 4 . 共通当り系先読み演出形態の変形例]

なお、保留画像の形態として、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り系先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り系先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることがで

10

20

30

40

50

きるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の变化に期待感を持って遊技を行うことができるようになり、興趣を向上することができる。

【0890】

図63(a)～図63(d)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図63(a)～図63(d)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「15H」、「35H」、「51H」、または「71H」に相当し、図63(a)～図63(d)に示される先読み期待値演出パターンは、図57または図58の「31H」に相当する。

【0891】

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

【0892】

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

【0893】

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

【0894】

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

【0895】

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

【0896】

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

【0897】

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

【0898】

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

【0899】

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

10

20

30

40

50

【 0 9 0 0 】

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

【 0 9 0 1 】

[1 - 1 1 . 機外に出力される信号]

次に、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) から第 1 のパチンコ遊技機の機外 (例えば、ホールコンピュータ 1 8 6 (図 6 参照) 、各島に設けられる島コンピュータ (不図示)) に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第 1 のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってもよい。

10

【 0 9 0 2 】

本実施例において、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとして C H 1 ~ C H 1 2 を有する。外部端子板 1 8 4 の各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報 1 」、「扉・枠開放」、「外部情報 1 」 ~ 「外部情報 8 」、「賞球情報 2 」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

20

【 0 9 0 3 】

図 6 5 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図 6 5 に示されるように、C N 1 からは「賞球情報 1 」の信号が出力され、C H 2 からは「扉・枠開放」の信号が出力され、C H 3 ~ C H 1 0 からはそれぞれ「外部情報 1 」 ~ 「外部情報 8 」の各信号が出力され、C H 1 1 からは「賞球情報 2 」の信号が出力され、C H 1 2 からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第 1 のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図 6 5 に示されるとおりである。

【 0 9 0 4 】

次に、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報 1 」の信号を例に挙げて説明する。なお、図 6 5 に示されるように、本実施例では、「賞球情報 1 」の信号は、賞球払出 1 0 個毎に 1 2 0 m s e c 出力される。

30

【 0 9 0 5 】

図 6 6 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1 」の信号のタイミングチャートの一例である。

【 0 9 0 6 】

図 6 6 に示されるように、払出検出スイッチ (不図示) は、賞球が 1 個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口 1 3 1 (図 4 参照) に遊技球が入賞した場合は例えば 1 0 個の賞球が払い出され、始動口 (第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 (いずれも図 4 参照)) に遊技球が入賞した場合は例えば 3 個の賞球が払い出され、一般入賞口 1 2 2 (図 4 参照) に遊技球が入賞した場合は例えば 4 個の賞球が払い出される。

40

【 0 9 0 7 】

そして、メイン C P U 2 0 1 (図 6 参照) は、賞球が 1 0 個払い出される都度、「賞球情報 1 」の信号を、例えば 1 2 0 m s e c の間、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メイン C P U 2 0 1 は、「賞球情報 1 」の信号の前回の出力時を起点として 1 0 個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば 1 2 0 m s e c の間、「賞球情報 1 」の信号を出力する。なお、「賞球情報 1 」の信号を、1 0 個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば 1 0 個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報 1 」の信号を、賞球が 1 0 個払い出される都度出力したり 1 2 0

50

ｍｓｅｃの間出力することについても一例にすぎず、「賞球情報１」の信号の出力タイミングや出力時間については適宜設定することができる。

【０９０８】

次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

【０９０９】

図６７は、第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路２００での発生契機、主制御回路２００（図６参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図６７では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。

【０９１０】

なお、第１のパチンコ遊技機は小当り用大入賞口を備えないが、図６７には、便宜上、小当り用大入賞口異常入賞エラーについても記載している。また、図６７では、大入賞口１３１を大当り用大入賞口と記載している。

【０９１１】

なお、図６７に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図６７に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図６７に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口または小当り用大入賞口）の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。

【０９１２】

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

【０９１３】

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

【０９１４】

図６７に示されるように、例えば、初期電源投入後、１回目の大当り用大入賞口が開放される前に１個の入賞検出があると、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、１２秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブＣＰＵ３０１（図６参照）に送信する。

【０９１５】

なお、本実施例では、図６７に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が１２秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 9 1 6 】

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

- ・表示制御回路304を介して表示装置7（いずれも例えば図6参照）に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。
- ・音声制御回路305を介してスピーカ32（いずれも例えば図6参照）から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声出力する報知制御。
- ・音声制御回路305を介してスピーカ32から例えばピープ音を出力する報知制御。
- ・LED制御回路306を介してLED群46（いずれも例えば図6参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

10

【 0 9 1 7 】

なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば30秒経過する前に電断があった場合、サブCPU301は、上述の報知制御を終了する。

【 0 9 1 8 】

また、サブCPU301は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

【 0 9 1 9 】

次に、遊技状態に応じて第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図68を参照して説明する。図68は、第1のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図68において、出力される信号を○で示し、出力されない信号を×で示す。

20

【 0 9 2 0 】

図68に示されるように、本実施例では、メインCPU201により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報3」および「外部情報7」の信号が出力され、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報3」、「外部情報5」および「外部情報7」の信号が出力され。また、高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報3」および「外部情報6」の信号が出力される。

30

【 0 9 2 1 】

このように、メインCPU201により制御される遊技の状態に応じて出力される信号が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。

【 0 9 2 2 】

なお、本実施例では、図68に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）に出力される信号は、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）に出力される信号は、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処

40

50

理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信元のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行されているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。

【 0 9 2 3 】

また、図 6 8 に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サポ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち電サポ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。

10

【 0 9 2 4 】

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

20

【 0 9 2 5 】

また、例えば S T 機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、大当り遊技状態の終了後、1 0 0 % の確率で確変フラグがオンにセットされるパチンコ遊技機では、A 時短遊技状態の機能、B 時短遊技状態の機能、及び C 時短遊技状態の機能のいずれも搭載しないように構成してもよい。

【 0 9 2 6 】

30

[2 . 第 2 のパチンコ遊技機]

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

【 0 9 2 7 】

以下、第 2 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠 2 およびベースドア 3 等の基本構成等、並びに、外部端子板 1 1 8 4（後述の図 7 0 参照）から第 2 のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ 1 1 8 6（後述の図 7 0 参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第 1 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

40

【 0 9 2 8 】

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

【 0 9 2 9 】

50

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

【0930】

[2-1. 遊技盤ユニット]

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

10

【0931】

なお、第2のパチンコ遊技機の遊技領域1105に配置される各種部材（例えば第1始動口1120等）は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105（図4参照）に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【0932】

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

20

【0933】

（遊技パネル）

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

30

【0934】

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

40

【0935】

（ガイドレール）

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

【0936】

（センター役物）

センター役物1115は、遊技パネル1100の開口（参照符号なし）にはめ込まれる

50

ように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 1 1 1 6 を備えている。遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 1 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【 0 9 3 7 】

発射装置 1 0 0 6 によって遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する。左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 1 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2 (図 1、図 2 参照) の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 1 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 1 1 0 7 を流下する。

10

【 0 9 3 8 】

また、センター役物 1 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 1 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 1 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 1 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 1 1 1 5 に形成されたステージ 1 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 1 1 1 8 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 1 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【 0 9 3 9 】

ステージ 1 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 1 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 1 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 1 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 1 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 1 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞 (通過) するようになっている。

20

【 0 9 4 0 】

(第 1 始動口)

第 1 始動口 1 1 2 0 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能 (右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となるように配置されている。第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1 (後述の図 7 0 参照) により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 1 1 2 0 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能 (左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

30

【 0 9 4 1 】

第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1 (後述の図 7 0 参照) により第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞 (通過) が検出されると、第 1 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数 (例えば最大 4 個) まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

40

【 0 9 4 2 】

(一般入賞動口)

一般入賞口 1 1 2 2 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能 (右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となるように配置されている。一般入賞口 1 1 2 2 に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 1 2 3 (後述の図 7 0 参照) により検出される。

【 0 9 4 3 】

一般入賞口スイッチ 1 1 2 3 (後述の図 7 0 参照) により一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞 (通過) が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

50

【 0 9 4 4 】

また、本実施例において、一般入賞口 1 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 1 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【 0 9 4 5 】

(通過ゲートユニット)

通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 1 1 2 6 と、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 (後述の図 7 0 参照) とを一体化したユニット体である。

10

【 0 9 4 6 】

通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報は所定数 (例えば最大 4 個) まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 1 0 6 に配置されていてもよい。

【 0 9 4 7 】

また、通過ゲート 1 1 2 6 を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当りでない遊技状態 (例えば通常遊技状態等) から大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様 (図柄組合せ) が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 (後述の図 7 0 参照) により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

20

【 0 9 4 8 】

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) を検出する大当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 3 2 (後述の図 7 0 参照) と、特別電動役物 1 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、右側領域 1 1 0 7 において、通過ゲートユニット 1 1 2 5 よりも下方に配置されている。

30

【 0 9 4 9 】

大当り用大入賞口 1 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能 (左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大当り用大入賞口 1 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置したり、センター役物 1 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置するようにしてもよい。

40

【 0 9 5 0 】

また、大当り用大入賞口 1 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が入賞 (通過) 可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 3 2 (後述の図 7 0 参照) により大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 0 9 5 1 】

特別電動役物 1 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 1 1 3 4 と、この特電

50

用シャッタ 1 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 1 1 3 5 (後述の図 7 0 参照) とを備える。特別電動役物 1 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 1 1 3 4 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口 1 1 3 1 の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【 0 9 5 2 】

(第 2 始動口)

本実施例では、第 2 始動口として、第 2 始動口 1 1 4 0 A および第 2 始動口 1 1 4 0 B が遊技領域 1 1 0 5 に配置されており、これらの第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B は、いずれも、右打ちされた遊技球が入賞可能 (左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第 2 始動口 1 1 4 0 A または / および第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞可能であってもよい。

【 0 9 5 3 】

第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A (後述の図 7 0 参照) により検出される。また、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 B (後述の図 7 0 参照) により検出される。第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B のいずれに遊技球が入賞したとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理の契機となる。

【 0 9 5 4 】

第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A , 1 1 4 1 B (後述の図 7 0 参照) により第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞 (通過) が検出されると、第 2 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数 (例えば最大 4 個) まで保留される。保留された始動情報は、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。一方、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると例えば 1 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【 0 9 5 5 】

ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口 1 1 3 1 に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に 2 つの流下経路 1 1 0 7 a , 1 1 0 7 b が形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口 1 1 3 1 に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図 6 9 に示される分岐釘 1 1 0 8 によって、上方の流下経路 1 1 0 7 a または下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられる。

【 0 9 5 6 】

第 2 始動口 1 1 4 0 A は、上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。ただし、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞するように構成することは必須ではなく、例えば、第 2 始動口 1 1 4 0 A への入賞が殆ど期待できない構成であってもよいし、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球のうち所定の期待値 (例えば、概ね 3 分の 1 ~ 5 分の 1) で入賞可能な構成であってもよい。なお、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下したものの第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞しなかった遊技球は、アウト口 1 1 7 8 から機外に排出されるように構成されている。

【 0 9 5 7 】

第 2 始動口 1 1 4 0 B は、下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されているが、その詳細については普通電動役物ユニット 1 1 4 5 の説明において後述する。

10

20

30

40

50

【 0 9 5 8 】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット 1 1 4 5 は、下方の流下経路 1 1 0 7 b 側に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 1 1 4 6 とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 1 1 4 0 B とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 B としている。ただし、上記の入賞口を第 2 始動口 1 1 4 0 B とすることは必須ではなく、例えば第 1 始動口を上記の入賞口としてもよい。

【 0 9 5 9 】

普通電動役物 1 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 1 1 4 7 と、この普電用シャッタ 1 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 1 1 4 8（後述の図 7 0 参照）とを備える。普通電動役物 1 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 1 1 4 7 は、第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 1 1 4 7 に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば羽根部材からなる可動部材を採用してもよい。また、可動部材は、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

【 0 9 6 0 】

(小当りユニット)

小当りユニット 1 1 5 0 は、小当り用大入賞口 1 1 5 1 と、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2（後述の図 7 0 参照）と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ 1 1 5 3 と、この小当り用シャッタ 1 1 5 3 を作動させることが可能な小当り用ソレノイド 1 1 5 4 とを一体化したユニット体である。

【 0 9 6 1 】

小当り用シャッタ 1 1 5 3 は、前後方向に進退させることで、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。

【 0 9 6 2 】

小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されたときに遊技球が入賞すると、入賞した遊技球が小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2（後述の図 7 0 参照）に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2 に遊技球が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 0 9 6 3 】

また、小当りユニット 1 1 5 0 は、下方の流下経路 1 1 0 7 b であって普通電動役物ユニット 1 1 4 5 の下流側に配置されている。したがって、普通電動役物 1 1 4 6 の作動によって第 2 始動口 1 1 4 0 B が開放されている場合、たとえ小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていたとしても、下方の流下経路 1 1 0 7 b を流下した遊技球は小当り用大入賞口 1 1 5 1 に到達する前に、上流側に設けられる第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞するため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 に入賞することが困難（または不可能）となる。

【 0 9 6 4 】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口 1 1 3 1 と小当り用大入賞口 1 1 5 1 とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【 0 9 6 5 】

(アウト口)

アウト口 1 1 7 8 は、遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば

10

20

30

40

50

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

【0966】

(裏ユニット)

裏ユニット(不図示)は、装飾体を有するものであって、上述したように、透過性のある遊技パネル1100の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路1300(後述の図70参照)によって制御される可動役物等の演出用役物群1058を備える。演出用役物群1058は、例えば表示装置1007の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群1058のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【0967】

[2-2.電気的構成]

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

【0968】

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

【0969】

[2-2-1.主制御回路]

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

【0970】

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

【0971】

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

【0972】

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

【0973】

10

20

30

40

50

初期リセット回路 1204 は、メイン CPU 1201 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【0974】

バックアップコンデンサ 1207 は、電断時等に、メイン RAM 1203 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【0975】

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

【0976】

また、主制御回路 1200 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 1200 には、普通図柄表示部 1161、普通図柄用保留表示部 1162、第1特別図柄表示部 1163、第2特別図柄表示部 1164、第1特別図柄用保留表示部 1165、第2特別図柄用保留表示部 1166、確変報知用表示部 1167、時短報知用表示部 1168、普電用ソレノイド 1148、特電用ソレノイド 1135、および、小当り用ソレノイド 1154 等が接続されている。また、主制御回路 1200 には、これらの他、性能表示モニタ 1170 およびエラー報知モニタ 1172 等も接続されている。主制御回路 1200 は、I/Oポート 1205 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【0977】

性能表示モニタ 1170 には、メイン CPU 1201 の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば 60000 個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ペース値とも呼ばれる。

【0978】

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

【0979】

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

【0980】

さらに、主制御回路 1200 には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ 1186 にデータ送信する際に用いる外部端子板 1184、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー 1174、メイン RAM 1203 に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ 1176 等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ 1176 は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【0981】

また、設定キー 1174 およびバックアップクリアスイッチ 1176 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に

10

20

30

40

50

収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー 1 1 7 4 または / およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

【 0 9 8 2 】

なお、本実施例では、設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 は、主制御回路 1 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 1 4 0 0 や電源供給回路 1 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【 0 9 8 3 】

[2 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 1 3 0 0 は、サブ CPU 1 3 0 1、プログラム ROM 1 3 0 2、ワーク RAM 1 3 0 3、表示制御回路 1 3 0 4、音声制御回路 1 3 0 5、LED 制御回路 1 3 0 6、役物制御回路 1 3 0 7 およびコマンド入力ポート 1 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 1 3 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 7 0 には示されていないが、サブ制御回路 1 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4 (図 1 参照) 等も接続されている。

【 0 9 8 4 】

プログラム ROM 1 3 0 2 には、サブ CPU 1 3 0 1 により第 2 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ CPU 1 3 0 1 は、プログラム ROM 1 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ CPU 1 3 0 1 は、主制御回路 1 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【 0 9 8 5 】

ワーク RAM 1 3 0 3 は、サブ CPU 1 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【 0 9 8 6 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 1 3 0 4 は、VDP や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データ ROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換する D/A コンバータ等を備える。

【 0 9 8 7 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、サブ CPU 1 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 1 0 0 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置 1 0 0 7 に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【 0 9 8 8 】

そして、表示制御回路 1 3 0 4 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D/A コンバータに供給する。D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 1 0 0 7 に供給する。表示装置 1 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 1 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【 0 9 8 9 】

音声制御回路 1 3 0 5 は、スピーカ 1 0 3 2 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 1 3 0 5 は、音声に関する制御を行う音源 IC や、各種の

10

20

30

40

50

音声データを記憶する音声データROM、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMPと称する）等を備える。

【0990】

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

【0991】

LED制御回路1306は、装飾LED等を含むLED群1046の制御を行うための回路である。LED制御回路1306は、LED制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のLED装飾パターンが記憶されている装飾データROM等を備える。

【0992】

役物制御回路1307は、各役物（例えば、演出用役物群1058のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路1307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データROM等を備える。

【0993】

また、役物制御回路1307は、サブCPU1301からの役物作動命令に応じて、役物データROMに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブCPU1301からの点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データROMから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【0994】

コマンド入力ポート1308は、コマンド出力ポート1206と接続されており、主制御回路1200から送信された各種コマンドを受信するものである。

【0995】

払出・発射制御回路1400は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路1400には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置1082、遊技球を発射させることが可能な発射装置1006、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット1180等が接続されている。

【0996】

払出・発射制御回路1400は、主制御回路1200から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置1082に対して所定の信号を送信し、払出装置1082に遊技球を払い出させる制御を行う。

【0997】

カードユニット1180には、球貸し操作パネル1182が接続されている。球貸し操作パネル1182には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット1180に送信される。払出・発射制御回路1400は、カードユニット1180から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置1082に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル1182は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット1180側に設けられてもよい。

【0998】

また、払出・発射制御回路1400は、発射ハンドル62（図1、図2参照）が時計回

10

20

30

40

50

りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【 0 9 9 9 】

電源供給回路 1 4 5 0 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 1 2 0 0、サブ制御回路 1 3 0 0、払出・発射制御回路 1 4 0 0 等に供給するために作成する電源回路である。

【 1 0 0 0 】

電源供給回路 1 4 5 0 には、電源スイッチ 1 0 9 5 等が接続されている。電源スイッチ 1 0 9 5 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 1 2 0 0、サブ制御回路 1 3 0 0、払出・発射制御回路 1 4 0 0 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

10

【 1 0 0 1 】

[2 - 3 . 基本仕様]

次に、図 7 1 ~ 図 7 5 を参照して、第 2 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第 2 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 1 0 0 2 】

第 2 のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 1 2 0 1 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メイン CPU 1 2 0 1 の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。

20

【 1 0 0 3 】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 1 3 0 1 は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置 1 0 0 7 の表示領域に表示する制御を実行する。

30

【 1 0 0 4 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 7 1 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 1 0 0 5 】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）において参照されるテーブル、すなわち、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 A、1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第 2 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。

40

【 1 0 0 6 】

大当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、0 ~ 6 5 5 3 5（6 5 5 3 6 種類）

50

の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【1007】

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

【1008】

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

【1009】

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

【1010】

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

【1011】

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

10

20

30

40

50

【 1 0 1 2 】

また、例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が0～272のいずれかである場合、メインCPU1201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が273～22117のいずれかである場合、メインCPU1201は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が22118～22968のいずれかである場合、メインCPU1201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が22969～65535のいずれかである場合、メインCPU1201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【 1 0 1 3 】

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

20

【 1 0 1 4 】

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

30

【 1 0 1 5 】

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

【 1 0 1 6 】

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

40

【 1 0 1 7 】

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

【 1 0 1 8 】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

50

図 7 2 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン R O M 1 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 1 0 1 9 】

特別図柄判定テーブルは、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 A、1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図 7 8 の S 1 0 3 5 の特別図柄決定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

10

【 1 0 2 0 】

図 7 2 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 6 9 である場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 7 0 ~ 9 6 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2」を選択する。

20

【 1 0 2 1 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 または 1 である場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 3」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 2 ~ 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 1 0 ~ 5 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 5」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 6 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。

30

【 1 0 2 2 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 7」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 5」を選択する。

【 1 0 2 3 】

40

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 9 6 である場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 8」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 6」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 9」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 7」を選択する。

【 1 0 2 4 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン C P U 1 2 0 1 は

50

、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。

【1025】

なお、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メインCPU1201は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ1153（図69参照）を作動させて、小当り用大入賞口1151（図69参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。

【1026】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～29のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が30～59のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z12」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。さらに、第2特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z13」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

【1027】

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

【1028】

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

【1029】

なお、第2のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路1200のメインROM1202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164（図70参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部1163、1164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路1300のプログラムROM1302に記憶されている。

【1030】

[2-3-3. 当り種類決定テーブル]

図73は、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または/およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図78のS1036の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図73に示される当り遊技状態の

10

20

30

40

50

態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C時短遊技状態の態様を示す。

【1031】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」の場合、メインCPU1201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を10回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z1」の場合および「z8」の場合、メインCPU1201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を50回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z2」の場合および「z9」の場合、メインCPU1201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を100回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインCPU1201は、上述した時短当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、C時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は当り遊技状態に制御されないため、当り遊技状態の態様は決定されない。本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【1032】

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

【1033】

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

【1034】

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

【1035】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z10

」の場合、メインCPU1201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口1151（図69参照）の開放回数を1回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインCPU1201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部1164に導出した後、決定された小当り用大入賞口1151の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインCPU1201は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【1036】

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

【1037】

例えば、選択図柄コマンドが「z3」の場合および「z11」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を10000回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。

【1038】

また、選択図柄コマンドが「z4」の場合、「z5」の場合、および「z12」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を10ラウンド、4ラウンド、および10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【1039】

また、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z13」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を4ラウンド、および10に決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数は、選択図柄コマンドが「z6」の場合は例えば200回にセットすることを決定し、選択図柄コマンドが「z13」の場合は例えば300回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。なお、高確時短遊技状態における時短制御の態様（以下「時短性能」とも称する）は、A時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A時短における時短性能と異ならせてもよい。

【1040】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z7」の場合、および「z14」の場合）、メインCPU1201は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU1201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【1041】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z7」の場合、および「z14」の場合）、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図73の当り種類

10

20

30

40

50

決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図 7 3 に図示したものである。

【 1 0 4 2 】

このように、本実施例において、メイン CPU 1 2 0 1 は、図 7 1 の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メイン CPU 1 2 0 1 は、図 7 2 の特別図柄判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部 1 1 6 3 , 1 1 6 4 に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

10

【 1 0 4 3 】

また、図 7 3 に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御される A 時短遊技状態の時短回数は、例えば、2 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 6」の場合）または 3 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 1 3」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される C 時短遊技状態の時短回数は、例えば、1 0 回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 1」の場合）または 1 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 2」の場合）である。すなわち、A 時短遊技状態における時短回数の期待値が、C 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A 時短遊技状態を C 時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【 1 0 4 4 】

なお、A 時短遊技状態における時短回数の期待値を C 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、C 時短遊技状態における時短回数の期待値を A 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、C 時短遊技状態を A 時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利な C 時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

30

【 1 0 4 5 】

[2 - 3 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

図 7 4 は、第 2 のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図 7 5 は、第 2 のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 に記憶されている。なお、図 7 4 および図 7 5 の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メイン CPU 1 2 0 1 は、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づくときは第 1 特別図柄の変動パターンを決定し、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づくときは第 2 特別図柄の変動パターンを決定する。図 7 4 および図 7 5 の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図 7 8 の S 1 0 3 7 の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

40

【 1 0 4 6 】

50

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図 7 4 に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【 1 0 4 7 】

図 7 4 の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メイン CPU 1 2 0 1 は、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メイン CPU 1 2 0 1 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブ CPU 1 3 0 1 は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【 1 0 4 8 】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメイン CPU 1 2 0 1 が決定しているが、これに限られず、サブ CPU 1 3 0 1 が決定するようにしてもよい。

【 1 0 4 9 】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図 7 5 に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【 1 0 5 0 】

なお、本実施例では、メイン CPU 1 2 0 1 は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【 1 0 5 1 】

図 7 4 および図 7 5 に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【 1 0 5 2 】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば 0 ~ 2 4 9（2 5 0 種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9（1 0 0 種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 1 0 5 3 】

図 7 5 の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図 7 4 の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第 2 特別図柄は、例えば概ね 6 0 0 0 0 0 m s e c（例えば、長変動 A ~ C）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第 2 特別図柄は、例えば 1 0 0 0 m s e c（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

【 1 0 5 4 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、決定した変動パターン情報をサブ CPU 1 3 0 1 に送信する。サブ CPU 1 3 0 1 は、メイン CPU 1 2 0 1 から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置 1 0 0 7 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音演出を制御する。

【 1 0 5 5 】

なお、図 7 4 および図 7 5 には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【 1 0 5 6 】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターン

10

20

30

40

50

テーブル（図 7 4 参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 5 参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

【 1 0 5 7 】

また、図 7 4 および図 7 5 の「備考」の欄に示される時短当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【 1 0 5 8 】

また、第 2 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路 1 2 0 0 のメイン R O M 1 2 0 2 には普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）が記憶されている。そして、メイン C P U 1 2 0 1 は、普通電動役物 1 1 4 6 （図 6 9 参照）の開放パターンを第 1 のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物 1 1 4 6 の作動態様を制御する。

【 1 0 5 9 】

[2 - 4 . 主制御処理]

第 2 のパチンコ遊技機において、主制御回路 1 2 0 0 のメイン C P U 1 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メイン C P U 1 2 0 1 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図 4 2、図 8 6）等）、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて、特別図柄制御処理について改めて説明する。

【 1 0 6 0 】

[2 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図 7 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 7 6 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 0 6 1 】

図 7 6 に示されるように、メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、S 1 0 0 1 において、第 2 特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 1 の処理を実行した後、処理を S 1 0 0 2 に移す。

【 1 0 6 2 】

なお、図示しないが、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 1 0 0 1 の処理に先だって、メイン R A M 1 2 0 3 内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【 1 0 6 3 】

また、同じく図示しないが、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。

そして、メインCPU1201は、第1特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第1特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行い、第2特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第2特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路1300が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブCPU1301はデモ表示演出を行う。

【1064】

なお、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブCPU1301は、第1特別図柄および第2特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第1特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第2特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブCPU1301は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第2特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【1065】

S1002において、メインCPU1201は、S1001でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1066】

S1002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S1002がNO判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU1201は、処理をS1003に移す。例えば、第2特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S1002においてNO判定される。

【1067】

一方、S1002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1002がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1004に移す。

【1068】

S1003において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1003の処理を実行した後、処理をS1004に移す。

【1069】

S1004において、メインCPU1201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1004の処理を実行した後、処理をS1005に移す。

【1070】

S1005において、メインCPU1201は、S1004でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1071】

10

20

30

40

50

S 1 0 0 5において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 1 0 0 5がN O判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインC P U 1 2 0 1は、処理をS 1 0 0 6に移す。例えば、第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S 1 0 0 5においてN O判定される。

【1 0 7 2】

一方、S 1 0 0 5において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 1 0 0 5がY E S判定の場合）、メインC P U 1 2 0 1は、処理をS 1 0 0 7に移す。

【1 0 7 3】

S 1 0 0 6において、メインC P U 1 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインC P U 1 2 0 1は、S 1 0 0 6の処理を実行した後、処理をS 1 0 0 7に移す。

【1 0 7 4】

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

【1 0 7 5】

S 1 0 0 8において、メインC P U 1 2 0 1は、S 1 0 0 7でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1 0 7 6】

S 1 0 0 8において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 1 0 0 8がN O判定の場合）、メインC P U 1 2 0 1は、処理をS 1 0 1 0に移す。

【1 0 7 7】

一方、S 1 0 0 8において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 1 0 0 8がY E S判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインC P U 1 2 0 1は、処理をS 1 0 0 9に移す。

【1 0 7 8】

S 1 0 0 9において、メインC P U 1 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインC P U 1 2 0 1は、S 1 0 0 9の処理を実行した後、処理をS 1 0 1 0に移す。

【1 0 7 9】

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

【1 0 8 0】

S 1 0 1 1において、メインC P U 1 2 0 1は、S 1 0 1 0でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1 0 8 1】

S 1 0 1 1において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 1 0 1 1がN O判定の場合）、メインC P U 1 2 0 1は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【1 0 8 2】

一方、S 1 0 1 1において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 1 0 1 1がY E S判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインC P U 1 2 0 1は、処理をS 1 0 1 2に移す。

10

20

30

40

50

【1083】

S1012において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1012の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【1084】

なお、メインCPU1201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S1001～S1012）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1085】

このように、本実施例では、第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【1086】

[2-4-2. 特別図柄管理処理]

次に、図77を参照して、特別図柄制御処理（図76参照）中のS1003、S1006、S1009、S1012でメインCPU1201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図77は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【1087】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS1003またはS1009で呼び出されて実行される場合には第2特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS1006またはS1012で呼び出されて実行される場合には第1特別図柄が処理対象となる。

【1088】

また、図77に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「5」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU1201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【1089】

メインCPU1201は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S1021）。

【1090】

S1021において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S1021がN O判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図76参照）に戻す。

【1091】

一方、S1021において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S1021がY E S判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1022に移す。

【1092】

S1022において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1022の処理を実行した後、処理をS1023に移す。なお、メインCPU1201は、S1022の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S1023以降の処理を行う。

【1093】

S1023において、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS1023の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図78を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU1201は、処理をS1024に移す。

10

20

30

40

50

【 1 0 9 4 】

S 1 0 2 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 1 0 2 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 7 9 および図 8 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 2 5 に移す。

【 1 0 9 5 】

S 1 0 2 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 1 0 2 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 8 1 および図 8 2 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 2 6 に移す。

10

【 1 0 9 6 】

S 1 0 2 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 1 0 2 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 8 4 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 2 7 に移す。

【 1 0 9 7 】

S 1 0 2 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。この S 1 0 2 7 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 8 5 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 4 」でない場合には、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 2 8 に移す。

20

【 1 0 9 8 】

S 1 0 2 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当たり終了処理を行う。この S 1 0 2 8 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 8 6 を参照して後述する。

【 1 0 9 9 】

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

30

【 1 1 0 0 】

[2 - 4 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 7 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 3 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 7 8 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

40

【 1 1 0 1 】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 3 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 3 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 0 2 】

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

【 1 1 0 3 】

S 1 0 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定された場合（S 1 0

50

31がNO判定の場合)、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1104】

一方、S1031において特別図柄の制御状態番号が「0」とであると判定された場合(S1031がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理をS1032に移す。

【1105】

S1032において、メインCPU1201は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このS1032では、たとえS1031がYES判定であったとしても(すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても)、特別図柄休止フラグがオフでない、すなわちオンである場合(S1032がNO判定である場合)、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

10

【1106】

S1032において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合(S1032がNO判定の場合)、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインCPU1201は、処理を特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1107】

一方、S1032において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合(S1032がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理をS1033に移す。

20

【1108】

S1033において、メインCPU1201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU1201は、S1033の処理を実行した後、処理をS1034に移す。

【1109】

S1034において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル(図71参照)を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第1特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第2特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインCPU1201は、S1034の処理を実行した後、処理をS1035に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。

30

【1110】

上記の特別図柄の当り判定処理(S1034参照)では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

40

【1111】

S1035において、メインCPU1201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理(S1034)の結果(例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ)に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル(図72参照)を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。本実施例では、ハズレの種類が1種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要はないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの

50

場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メインCPU1201は、S1035の処理を実行した後、処理をS1036に移す。

【1112】

S1036において、メインCPU1201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図73参照）を参照し、特別図柄決定処理（S1035）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、時短当りの種類も1つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、小当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU1201は、S1036の処理を実行した後、処理をS1037に移す。

10

【1113】

S1037において、メインCPU1201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図74、図75参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S1034）の結果、リーチ判定用乱数値またはノおよび演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図74参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図75参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メインCPU1201は、S1037の処理を実行した後、処理をS1038に移す。

20

【1114】

S1038において、メインCPU1201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図74、図75参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S1037）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU1201は、S1038の処理を実行した後、処理をS1039に移す。

30

【1115】

S1039において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図77のS1024参照）が行われることとなる。メインCPU1201は、S1039の処理を実行した後、処理をS1040に移す。

【1116】

S1040において、メインCPU1201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM1203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メインCPU1201は、S1040の処理を実行した後、処理をS1041に移す。

40

【1117】

S1041において、メインCPU1201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU1201は、S1041の処理を実行した後、処理をS1042に移す。

【1118】

S1042において、メインCPU1201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシス

50

テムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

【 1 1 1 9 】

なお、メイン CPU 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 1 0 4 1）および特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（S 1 0 4 2））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 1 2 0 】

[2 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 7 9 および図 8 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 4 でメイン CPU 1 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 7 9 および図 8 0 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 2 1 】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 4 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 4 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【 1 1 2 2 】

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

【 1 1 2 3 】

S 1 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S 1 0 5 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 2 4 】

一方、S 1 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S 1 0 5 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 5 2 に移す。

【 1 1 2 5 】

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

【 1 1 2 6 】

S 1 0 5 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 2 でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【 1 1 2 7 】

S 1 0 5 3 において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（S 1 0 5 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 2 8 】

一方、S 1 0 5 3 において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（S 1 0 5 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は処理を S 1 0 5 4 に移す。

【 1 1 2 9 】

S 1 0 5 4 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 7 7 の S 1 0 2 5 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 4 の処理を実行した後、処理を S 1 0 5 5 に移す。

【 1 1 3 0 】

S 1 0 5 5 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約

10

20

30

40

50

処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。メインCPU1201は、S1055の処理を実行した後、処理をS1056に移す。

【1131】

S1056において、メインCPU1201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM1203内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU1201は、S1056の処理を実行した後、処理をS1057に移す。

10

【1132】

S1057において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【1133】

S1057において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が小当りでないと判定された場合（S1057がNO判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1059に移す。

20

【1134】

一方、S1057において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が小当りであると判定された場合（S1057がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1058に移す。

【1135】

S1058において、メインCPU1201は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインCPU1201は、S1058の処理を実行した後、処理をS1059に移す。

【1136】

30

S1059において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【1137】

S1059において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りでないと判定された場合（S1059がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1138】

一方、S1059において、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果が大当りであると判定された場合（S1059がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理をS1060に移す。

40

【1139】

S1060において、メインCPU1201は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインCPU1201は、S1060の処理を実行した後、処理をS1061に移す。

【1140】

S1061において、メインCPU1201は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【1141】

S1061において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（S1061

50

がNO判定の場合)、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1142】

一方、S1061において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合(S1061がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理をS1062に移す。

【1143】

S1062において、メインCPU1201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。メインCPU1201は、S1062の処理を実行した後、処理をS1063に移す。

【1144】

S1063において、メインCPU1201は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインCPU1201は、S1063の処理を実行した後、処理をS1064に移す。

10

【1145】

S1064において、メインCPU1201は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインCPU1201は、S1064の処理を実行した後、処理をS1065に移す。

20

【1146】

S1065において、メインCPU1201は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインCPU1201は、S1065の処理を実行した後、処理をS1066に移す。

【1147】

S1066において、メインCPU1201は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メインCPU1201は、S1066の処理を実行した後、処理をS1067に移す。

30

【1148】

S1067において、メインCPU1201は、他方の特別図柄の制御状態番号に「2」をセットする。メインCPU1201は、S1067の処理を実行した後、処理をS1068に移す。

【1149】

S1068において、メインCPU1201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU1201は、S1068の処理を実行した後、処理をS1069に移す。

【1150】

S1069において、メインCPU1201は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路1300に送信される。メインCPU1201は、S1069の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

40

【1151】

このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。

50

【 1 1 5 2 】

[2 - 4 - 5 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図 8 1 および図 8 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 5 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 8 1 および図 8 2 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 5 3 】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 5 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 5 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

10

【 1 1 5 4 】

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

【 1 1 5 5 】

S 1 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」でないと判定された場合（ S 1 0 7 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 5 6 】

一方、S 1 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」であると判定された場合（ S 1 0 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 7 2 に移す。

20

【 1 1 5 7 】

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

【 1 1 5 8 】

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

30

【 1 1 5 9 】

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

【 1 1 6 0 】

S 1 0 7 3 において、小当たりでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（ S 1 0 7 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 7 4 に移す。

【 1 1 6 1 】

S 1 0 7 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 8 3 を参照して後述する。なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

40

【 1 1 6 2 】

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

【 1 1 6 3 】

S 1 0 7 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当たり遊技制御処理または小当たり遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 1 1 8 4 を介して例えばホールコンピュータ 1 1 8 6（いずれも図 7 0 参照）や島コンピュータ（不図示）に出力され

50

る信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU1201は、S1075の処理を行った後、処理をS1076に移す。

【1164】

また、S1075の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メインCPU1201は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【1165】

S1076において、メインCPU1201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU1201は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口1131または小当り用大入賞口1151）の開放回数の上限値をセットする処理（S1077）、外部端子板1184への大当り信号セット処理（S1078）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S1079）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S1080）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S1081）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S1079）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図77のS1026参照）が行われることとなる。その後、メインCPU1201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1166】

なお、メインCPU1201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S1071～S1081）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1167】

[2-4-6. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図83を参照して、特別図柄遊技判定処理（図81および図82参照）中のS1074でメインCPU1201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図83は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1168】

メインCPU1201は、まず、時短管理処理を行う（S1091）。この時短管理処理の詳細については、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メインCPU1201は、S1091の処理を実行した後、処理をS1092に移す。

【1169】

S1092において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理が行われると、次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインCPU1201は、S1092の処理を実行した後、処理をS1093に移す。

【1170】

S1093において、メインCPU1201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU1201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S1094）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。そして、S1094の処理後、メインCPU1201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図81参照）に戻す。

【1171】

なお、特別図柄の当り判定処理（図78のS1034参照）の結果がハズレである場合、メインCPU1201は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しな

10

20

30

40

50

い。

【 1 1 7 2 】

[2 - 4 - 7 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 8 4 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 6 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 8 4 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 7 3 】

なお、この大入賞口開放準備処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 6 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 6 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

10

【 1 1 7 4 】

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

【 1 1 7 5 】

S 1 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」でないと判定された場合（ S 1 1 0 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 7 6 】

一方、S 1 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」であると判定された場合（ S 1 1 0 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 1 0 2 に移す。

20

【 1 1 7 7 】

S 1 1 0 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メイン R A M 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 2 の処理を実行した後、処理を S 1 1 0 3 に移す。

【 1 1 7 8 】

30

S 1 1 0 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口（例えば、大当り用大入賞口 1 1 3 1 または小当り用大入賞口 1 1 5 1 ）の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口 1 1 3 1 の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル（図 7 3 参照）に示されるように 4 ラウンドまたは 1 0 ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口 1 1 5 1 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。

【 1 1 7 9 】

S 1 1 0 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（ S 1 1 0 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 1 0 4 に移す。

【 1 1 8 0 】

40

S 1 1 0 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理（ S 1 1 0 4 ）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図 7 7 の S 1 0 2 8 参照）が行われることとなる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 4 の処理を実行した後、処理を S 1 1 0 5 に移す。

【 1 1 8 1 】

S 1 1 0 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（ S 1 1 0 6 ）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、

50

サブ制御回路 1300 に送信される。そして、S1106 の処理後、メイン CPU 1201 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 77 参照）に戻す。

【1182】

S1103 に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（S1103 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1201 は、処理を S1107 に移す。

【1183】

S1107 において、メイン CPU 1201 は、大入賞口開放回数カウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン CPU 1201 は、S1107 の処理を実行した後、処理を S1108 に移す。

【1184】

S1108 において、メイン CPU 1201 は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口 1131（図 69 参照）が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口 1151（図 69 参照）が選択される。メイン CPU 1201 は、S1108 の処理を実行した後、処理を S1109 に移す。

【1185】

S1109 において、メイン CPU 1201 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当り用大入賞口 1131、小当り用大入賞口 1151）の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口 1151 の開放回数が相当する。なお、1 ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン CPU 1201 は、S1109 の処理を実行した後、処理を S1110 に移す。

【1186】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 30000 msec にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1800 msec にセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 10 個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 5 個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口 1131 および小当り用大入賞口 1151 のいずれについても 10 個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

【1187】

S1110 において、メイン CPU 1201 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当り用大入賞口 1131、小当り用大入賞口 1151）の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン CPU 1201 は、S1110 の処理を実行した後、処理を S1111 に移す。

【1188】

S1111 において、メイン CPU 1201 は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S1111）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 77 の S1027 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1201 は、S1111 の処理を実行した後、処理を S1112 に移す。

【1189】

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

【1190】

S 1 1 1 3において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路1 3 0 0に送信される。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 1 3の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1 1 9 1】

[2 - 4 - 8 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図85を参照して、特別図柄管理処理（図77参照）中のS 1 0 2 7でメインCPU 1 2 0 1により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図85は、第2のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【1 1 9 2】

なお、この大入賞口開放制御処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS 1 0 2 7で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS 1 0 2 7で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1 1 9 3】

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

【1 1 9 4】

S 1 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 1 1 2 1がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

20

【1 1 9 5】

一方、S 1 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S 1 1 2 1がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理をS 1 1 2 2に移す。

【1 1 9 6】

S 1 1 2 2において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口（大当り用大入賞口1 1 3 1、小当り用大入賞口1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウンスイッチ1 1 3 2、小当り用大入賞口カウンスイッチ1 1 5 2（いずれも図70参照）等）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインRAM 1 2 0 3内の所定領域に格納される。

30

【1 1 9 7】

S 1 1 2 2において、大入賞口（大当り用大入賞口1 1 3 1、小当り用大入賞口1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S 1 1 2 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理をS 1 1 2 3に移す。

【1 1 9 8】

一方、S 1 1 2 2において、大入賞口（大当り用大入賞口1 1 3 1、小当り用大入賞口1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 1 1 2 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理をS 1 1 2 4に移す。

40

【1 1 9 9】

S 1 1 2 3において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口（大当り用大入賞口1 1 3 1、小当り用大入賞口1 1 5 1）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図84のS 1 1 0 9参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【1 2 0 0】

S 1 1 2 3において大入賞口（大当り用大入賞口1 1 3 1、小当り用大入賞口1 1 5 1）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 1 1 2 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図

50

77参照)に戻す。

【1201】

一方、S1123において大入賞口(大当り用大入賞口1131、小当り用大入賞口1151)の最大開放時間が経過していると判定された場合(S1123がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理をS1124に移す。

【1202】

S1124において、メインCPU1201は、大入賞口(大当り用大入賞口1131、小当り用大入賞口1151)の閉鎖処理を行う。メインCPU1201は、S1124の処理を実行した後、処理をS1125に移す。

【1203】

S1125において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理(S1125)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理(図77のS1026参照)が行われることとなる。メインCPU1201は、S1125の処理を実行した後、処理をS1126に移す。

【1204】

S1126において、メインCPU1201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU1201は、S1126の処理を実行した後、処理をS1127に移す。

【1205】

S1127において、メインCPU1201は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路1300に送信される。そして、S1127の処理後、メインCPU1201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1206】

[2-4-9. 大当り終了処理]

次に、図86を参照して、特別図柄管理処理(図77参照)中のS1028でメインCPU1201により実行される大当り終了処理について説明する。図86は、第2のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1207】

なお、この大当り終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS1028で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS1028で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1208】

メインCPU1201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する(S1131)。

【1209】

S1131において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合(S1131がNO判定の場合)、メインCPU1201は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理(図77参照)も終了し、処理を特別図柄制御処理(図76参照)に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【1210】

一方、S1131において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合(S1131がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理をS1132に移す。

【1211】

S1132において、メインCPU1201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ(例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等

10

20

30

40

50

）の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理（S 1 1 3 2）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウンタ禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われなくなる。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 1 3 2 の処理を実行した後、処理をS 1 1 3 3 に移す。

【1 2 1 2】

S 1 1 3 3 において、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 1 3 3 の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

10

【1 2 1 3】

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

【1 2 1 4】

[2 - 5 . 小当りラッシュ]

上述した第 2 のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。

20

【1 2 1 5】

第 2 のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メインCPU 1 2 0 1 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるため、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づく第 1 特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技態様とされるため、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づく第 2 特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット 1 1 4 5 に含まれる入賞口を第 1 始動口とした場合には、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第 1 特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第 2 特別図柄ゲームが主として実行される。

30

【1 2 1 6】

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が 1 を超えうる小当りラッシュとなる。

【1 2 1 7】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。まず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート 1 1 2 6 を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物 1 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第 2 始動口 1 1 4 0 B）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当たり遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口 1 1 3 1 も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第 2 始動口 1 1 4 0 B が開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口 1 1 5 1 に入賞可能となる。小当り用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球が入賞すると、上述したように例えば 1 0 個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球は、第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞可能である。第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図 7 1 参照）に示されるように 3

40

50

分の1（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図75参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間1000ms）が実行されるため、小当り用大入賞口1151への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

【1218】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サポ制御が実行されることによって第2始動口1140Bが開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路1107bに振り分けられた遊技球の殆どが第2始動口1140Bに入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口1151が開放されていたとしても、小当り用大入賞口1151に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第2始動口1140Bに遊技球が入賞したとしても例えば1個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路1107aに振り分けられた遊技球が第2始動口1140Aに入賞すると例えば3個の賞球が払い出されるものの、第2始動口1140Aには、右打ちされ且つ上方の流下経路1107aに振り分けられた遊技球のうち概ね3分の1～5分の1の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えないようになっている。

【1219】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート1126を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物1146が作動し、第2始動口1140Bに遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口1151が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図74参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動A～Cのいずれかで第2特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口1151が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット1145に含まれる入賞口を第1始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば0にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、1を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

【1220】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

【1221】

[3. 第3のパチンコ遊技機]

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

【1222】

なお、第3のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させず、第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【1223】

以下、第3のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠2およびベースドア3等の基本構成等、並びに、外部端子板2184（後述の図88参照）から第3のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ2186（後述の図88参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第1のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

10

【1224】

なお、第3のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第3のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第1のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【1225】

[3-1. 遊技盤ユニット]

図87を参照して、第3のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010について説明する。この遊技盤ユニット2010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43（図2参照）の後方に位置するようにベースドア3（図2参照）の前方に配置される。

20

【1226】

図87は、第3のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット2010の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域2105が形成される。

【1227】

なお、第3のパチンコ遊技機の遊技領域2105に配置される各種部材（例えば第1始動口2120等）は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

30

【1228】

図87に示されるように、遊技盤ユニット2010は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域2105が形成される遊技パネル2100と、ガイドレール2110と、遊技領域2105の略中央部に配置されるセンター役物2115と、第1始動口2120と、第2始動口2140と、一般入賞口2122と、通過ゲートユニット2125と、特別電動役物ユニット2130と、普通電動役物ユニット2145と、LEDユニット2160と、V入賞装置2150と、アウト口2178と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、LEDユニット2160については第1のパチンコ遊技機のLEDユニット160と同様であり、この第3のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【1229】

（遊技パネル）

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

40

【1230】

また、遊技パネル2100の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル2100は、裏ユニットに設けられ

50

た装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 2 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 2 1 0 0 を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【 1 2 3 1 】

（ガイドレール）

ガイドレール 2 1 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域 2 1 0 5 は、ガイドレール 2 1 1 0 によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置 2 0 0 6（後述の図 8 8 参照）から発射された遊技球を遊技領域 2 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

10

【 1 2 3 2 】

（センター役物）

センター役物 2 1 1 5 は、遊技パネル 2 1 0 0 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 2 1 1 6 を備えている。遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 2 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【 1 2 3 3 】

発射装置 2 0 0 6 によって遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する。左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 2 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 2 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 2 1 0 7 を流下する。

20

【 1 2 3 4 】

また、センター役物 2 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 2 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 2 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 2 1 1 5 に形成されたステージ 2 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 2 1 1 8 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 2 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

30

【 1 2 3 5 】

ステージ 2 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 2 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 2 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 2 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 2 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 2 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞（通過）するようになっている。

【 1 2 3 6 】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 2 1 2 0 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1（後述の図 8 8 参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 2 1 2 0 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

40

【 1 2 3 7 】

第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1（後述の図 8 8 参照）により第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技

50

球の入賞（通過）が検出されると、第1特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理に供される。第1始動口2120に遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。ただし、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は3個に限られない。

【1238】

（第2始動口）

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

【1239】

第2始動口2140に遊技球が入賞すると、第2始動口スイッチ2141により検出される。第2始動口スイッチ2141（後述の図88参照）により第2始動口2140への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第2特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された始動情報は、第2特別図柄の当り判定処理に供される。第2始動口2140に遊技球が入賞すると例えば1個の賞球が払い出される。ただし、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【1240】

（一般入賞動口）

一般入賞口2122は、表示装置2007の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口2122のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ2123（後述の図88参照）により検出される。

【1241】

一般入賞口スイッチ2123（後述の図88参照）により一般入賞口2122への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば4個の賞球が払い出されるが、一般入賞口2122への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は4個に限られない。

【1242】

また、本実施例において、一般入賞口2122は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口2122に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【1243】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット2125は、右側領域2107に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート2126と、通過ゲート2126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ2127（後述の図88参照）とを一体化したユニット体である。

【1244】

通過ゲート2126への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ2127により通過ゲート2126への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット2125は、右側領域2107に代えてまたは加えて左側領域2106に配置されていてもよい。

【1245】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット2130は、大入賞口2131と、大入賞口2131への遊技球の入賞（通過）を検出する大入賞口カウントスイッチ2132（後述の図88参照）と、

10

20

30

40

50

特別電動役物 2 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、右側領域 2 1 0 7 において、通過ゲートユニット 2 1 2 5 よりも下方に配置されている。

【 1 2 4 6 】

大入賞口 2 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口 2 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物 2 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【 1 2 4 7 】

大入賞口 2 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2（後述の図 8 8 参照）により大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 1 2 4 8 】

特別電動役物 2 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 2 1 3 4 と、この特電用シャッタ 2 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 2 1 3 5（後述の図 8 8 参照）とを備える。特別電動役物 2 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 2 1 3 4 は、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第 1 のルートを経て大当たり遊技状態となった場合である。上述した第 1 のルートを経て大当たり遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、第 1 のルートを経た大当たり遊技状態は、大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【 1 2 4 9 】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 2 1 4 5 は、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 2 1 4 6 とを一体化したユニット体であって、右側領域 2 1 0 7 に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 2 1 4 0 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 としている。

【 1 2 5 0 】

普通電動役物 2 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 2 1 4 7 と、この普電用シャッタ 2 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 2 1 4 8（後述の図 8 8 参照）とを備える。普通電動役物 2 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 2 1 4 7 は、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 2 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【 1 2 5 1 】

（V入賞装置）

V入賞装置 2 1 5 0 は、右側領域 2 1 0 7 において通過ゲート 2 1 2 6 の下流側に設けられている。V入賞装置 2 1 5 0 は、V入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口 2 1 5 1 と、開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させることが可能なVアタッカー 2 1 5 2 と、このVアタッカー 2 1 5 2 を作動させて開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させるVアタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 と、Vアタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉

10

20

30

40

50

入賞口 2 1 5 1 が開放されたときに V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入したことを検出する V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が通過可能な V 入賞口 2 1 5 5 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 に遊技球が進入（通過）したことを検出する V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち V 入賞口 2 1 5 5 に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口 2 1 5 7 と、V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター 2 1 5 8 と、この V シャッター 2 1 5 8 を作動させて V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター用ソレノイド 2 1 5 9 と、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち 1 球のみを保持することができる係止部材 2 1 6 0 とを備える。なお、V 入賞装置 2 1 5 0 は、通過ゲート 2 1 2 6 よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 2 1 0 6 に設けられていてもよい。

10

【 1 2 5 2 】

V アタッカー 2 1 5 2 は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口 2 1 5 1 を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4（後述の図 8 8 参照）の作動により V アタッカー 2 1 5 2 が例えば 1 回作動する。V アタッカー 2 1 5 2 は、1 回作動すると開閉入賞口 2 1 5 1 が例えば 1 8 0 0 m s e c 開放する開放状態となる。そして、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放している間、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入可能な遊技球は、1 回の開放あたり最大で例えば 1 0 個である。

20

【 1 2 5 3 】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときに V アタッカー 2 1 5 2 を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、9 0 0 m s e c の開放を 2 回行ってもよいし、所定個（例えば 1 個）の遊技球が V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【 1 2 5 4 】

V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入を検出するものである。V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 により V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入が検出されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、払出・発射制御回路 2 4 0 0 を介して例えば 1 0 個の賞球を払い出し、メイン C P U 2 2 0 1 の機能である V アタッカー入賞カウンタの値を加算する。V アタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口 2 1 5 1 を開放することができる最大時間（例えば 1 8 0 0 m s e c）が経過していなくても、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 により V アタッカー 2 1 5 2 が作動して開閉入賞口 2 1 5 1 が閉鎖される。

30

【 1 2 5 5 】

V 入賞口 2 1 5 5 は、遊技球が通過したことを条件に、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続される。すなわち、V 入賞口 2 1 5 5 は、上述した第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【 1 2 5 6 】

40

V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 は、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過を検出するものである。メイン C P U 2 2 0 1（図 8 8 参照）は、V アタッカー 2 1 5 2 が開放してから所定時間（例えば 4 0 0 0 m s e c）内に V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過を検出すると、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制御を継続する。すなわち、第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V アタッカー 2 1 5 2 が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

【 1 2 5 7 】

このように、本実施例では、第 1 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口 2 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し

50

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

【1258】

また、例えば特別電動役物2133の内部（すなわち、特電用シャッター2134が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッター2134が開放状態とされ、特別電動役物2133の内部に設けられたV入賞口2155に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第2のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

【1259】

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

【1260】

Vシャッター2158は、Vシャッター用ソレノイド2159（後述の図88参照）の作動により、V入賞口2155への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、V入賞口2155への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「6000msec閉鎖 1000msec開放 6000msec閉鎖」の動作を繰り返す7000msecのサイクル（周期）でVシャッター2158が常時一定動作を行っている。

【1261】

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

【1262】

また、係止部材2160は、Vアタッカー2152が作動してから一定時間（例えば3000msec）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材2160における係止が解除された遊技球は、V入賞口2155に向けて落下し、このタイミングでV入賞口2155が開放されていればV入賞口2155に入賞（通過）し、このタイミングでV入賞口2155が閉鎖していればハズレ口2157を通過する。なお、係止部材2160を設けずに、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球を、V入賞口2155またはハズレ口2157に振り分けるようにしてもよい。

【1263】

（アウト口）

アウト口2178は、遊技領域2105に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第1始動口2120、第2始動口2140、大入賞口2131、V入賞装置2150、一般入賞口2122等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口2178は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域2105の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口2178に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口2122の間や特別電動役物ユニット2130と第2始動口2140との

10

20

30

40

50

間等にアウト口を設けて、遊技領域 2 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【 1 2 6 4 】

(裏ユニット)

裏ユニット (不図示) は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット 2 0 1 0 を装飾するものであって、遊技パネル 2 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路 2 3 0 0 によって制御される可動役物等の演出用役物群 2 0 5 8 を備える。これらの演出用役物群 2 0 5 8 のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

10

【 1 2 6 5 】

[3 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 8 8 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 8 8 は、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路は、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【 1 2 6 6 】

図 8 8 に示されるように、第 3 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 2 3 0 0 と、払出・発射制御回路 2 4 0 0 と、電源供給回路 2 4 5 0 と、から構成される。

20

【 1 2 6 7 】

[3 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 2 2 0 0 は、メイン CPU 2 2 0 1、メイン ROM 2 2 0 2 (読み出し専用メモリ) およびメイン RAM 2 2 0 3 (読み書き可能メモリ)、初期リセット回路 2 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 2 2 0 7 等を備えており、主基板ケース (不図示) 内に収容されている。

【 1 2 6 8 】

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

30

【 1 2 6 9 】

メイン ROM 2 2 0 2 には、メイン CPU 2 2 0 1 により第 3 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 2 2 0 1 は、メイン ROM 2 2 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【 1 2 7 0 】

メイン RAM 2 2 0 3 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメイン RAM 2 2 0 3 は、メイン CPU 2 2 0 1 の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メイン CPU 2 2 0 1 の一時記憶領域として RAM を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

40

【 1 2 7 1 】

初期リセット回路 2 2 0 4 は、メイン CPU 2 2 0 1 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【 1 2 7 2 】

バックアップコンデンサ 2 2 0 7 は、電断時等に、メイン RAM 2 2 0 3 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【 1 2 7 3 】

さらに、主制御回路 2 2 0 0 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I / O

50

ポート 2 2 0 5、および、サブ制御回路 2 3 0 0 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 2 2 0 6 等も備える。

【 1 2 7 4 】

また、主制御回路 2 2 0 0 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 2 2 0 0 には、普通図柄表示部 2 1 6 1、普通図柄用保留表示部 2 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 2 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 2 1 6 6、時短報知用表示部 2 1 6 8、普電用ソレノイド 2 1 4 8、特電用ソレノイド 2 1 3 5、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4、および、V シャッター用ソレノイド 2 1 5 9 等が接続されている。また、主制御回路 2 2 0 0 には、これらの他、性能表示モニタ 2 1 7 0 およびエラー報知モニタ 2 1 7 2 等も接続されている。主制御回路 2 2 0 0 は、I / O ポート 2 2 0 5 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

10

【 1 2 7 5 】

性能表示モニタ 2 1 7 0 には、メイン CPU 2 2 0 1 の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば 6 0 0 0 0 個）の遊技球の発射に対して大当たり遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【 1 2 7 6 】

エラー報知モニタ 2 1 7 2 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 2 1 7 2 には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

20

【 1 2 7 7 】

また、主制御回路 2 2 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1、通過ゲートスイッチ 2 1 2 7、大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2、V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3、V 入賞口スイッチ 2 1 5 6、および、一般入賞口スイッチ 2 1 2 3 も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号が I / O ポート 2 2 0 5 を介して主制御回路 2 2 0 0 に送信される。

30

【 1 2 7 8 】

さらに、主制御回路 2 2 0 0 には、ホール係員を呼び出す機能や大当たり回数を表示する機能等を有する呼出装（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ 2 1 8 6 にデータ送信する際に用いる外部端子板 2 1 8 4、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー 2 1 7 4、メイン RAM 2 2 0 3 に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

40

【 1 2 7 9 】

また、設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー 2 1 7 4 または / およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

50

【 1 2 8 0 】

なお、本実施例では、設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 は、主制御回路 2 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 2 4 0 0 や電源供給回路 2 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【 1 2 8 1 】

[3 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 2 3 0 0 は、サブ CPU 2 3 0 1、プログラム ROM 2 3 0 2、ワーク RAM 2 3 0 3、表示制御回路 2 3 0 4、音声制御回路 2 3 0 5、LED 制御回路 2 3 0 6、役物制御回路 2 3 0 7 およびコマンド入力ポート 2 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 2 3 0 0 は、主制御回路 2 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 8 8 には示されていないが、第 1 のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路 2 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4 (図 1 参照) 等も接続されている。

10

【 1 2 8 2 】

プログラム ROM 2 3 0 2 には、サブ CPU 2 3 0 1 により第 3 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ CPU 2 3 0 1 は、プログラム ROM 2 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ CPU 2 3 0 1 は、主制御回路 2 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

20

【 1 2 8 3 】

ワーク RAM 2 3 0 3 は、サブ CPU 2 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【 1 2 8 4 】

表示制御回路 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 2 3 0 4 は、VDP や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データ ROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換する D/A コンバータ等を備える。

【 1 2 8 5 】

表示制御回路 2 3 0 4 は、サブ CPU 2 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 2 0 0 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置 2 0 0 7 に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

30

【 1 2 8 6 】

そして、表示制御回路 2 3 0 4 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D/A コンバータに供給する。D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 2 0 0 7 に供給する。表示装置 2 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 2 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

40

【 1 2 8 7 】

音声制御回路 2 3 0 5 は、スピーカ 2 0 3 2 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 2 3 0 5 は、音声に関する制御を行う音源 IC や、各種の音声データを記憶する音声データ ROM、音声信号を増幅するための増幅器 (以下、AMP と称する) 等を備える。

【 1 2 8 8 】

音源 IC は、スピーカ 2 0 3 2 から発生させる音声の制御を行う。音源 IC は、サブ CPU 2 3 0 1 から供給される音声発生命令に応じて、音声データ ROM に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 IC は、選択された音声

50

データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をAMPに供給する。AMPは、スピーカ2032から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【1289】

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

【1290】

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

10

【1291】

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

20

【1292】

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

【1293】

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

【1294】

30

払出・発射制御回路2400は、主制御回路2200から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置2082に対して所定の信号を送信し、払出装置2082に遊技球を払い出させる制御を行う。

【1295】

カードユニット2180には、球貸し操作パネル2182が接続されている。球貸し操作パネル2182には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット2180に送信される。払出・発射制御回路2400は、カードユニット2180から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置2082に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル2182は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット2180側に設けられてもよい。

40

【1296】

また、払出・発射制御回路2400は、発射ハンドル62（図1、図2参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【1297】

電源供給回路2450は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路2200、サブ制御回路2300、払出・発射制御回路2400等に供給するために作成する電源回路である。

50

【 1 2 9 8 】

電源供給回路 2 4 5 0 には、電源スイッチ 2 0 9 5 等が接続されている。電源スイッチ 2 0 9 5 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 2 2 0 0、サブ制御回路 2 3 0 0、払出・発射制御回路 2 4 0 0 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【 1 2 9 9 】

[3 - 3 . 基本仕様]

次に、図 8 9 ~ 図 9 2 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 3 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 1 3 0 0 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第 3 のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

【 1 3 0 1 】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 2 3 0 1 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示する制御を実行する。

【 1 3 0 2 】

[3 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 8 9 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 1 3 0 3 】

図 8 9 に示されるとおり、第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

【 1 3 0 4 】

なお、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。

【 1 3 0 5 】

メイン ROM 2 2 0 2 に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 2 1 2 0 への入賞に基づいて実行される第 1 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞に基づいて実行される第 2 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。

10

20

30

40

50

【 1 3 0 6 】

なお、この第3のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。

【 1 3 0 7 】

また、この第3のパチンコ遊技機では、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0～65535の範囲（幅）で発生する。

【 1 3 0 8 】

なお、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率またはノおよび役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

10

【 1 3 0 9 】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Vアタッカー2152の開放時間を設定値毎に変えてV入賞装置2150への入賞率を変えたり、V入賞口2155の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてV入賞口2155への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、V入賞口2155の開放頻度（すなわちVアタッカー2152の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

20

【 1 3 1 0 】

[3 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図90は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

30

【 1 3 1 1 】

特別図柄判定テーブルは、始動口2120、2140に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【 1 3 1 2 】

図90に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

40

【 1 3 1 3 】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0～3のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が4～60のいずれかであ

50

る場合、メインCPU 2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が61～99のいずれかである場合、メインCPU 2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

【1314】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU 2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

【1315】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU 2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【1316】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU 2201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【1317】

さらに、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU 2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

【1318】

なお、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路2200のメインROM 2202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164（図8参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部2163、2164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路2300のプログラムROM 2302に記憶されている。

【1319】

〔3-3-3. 当り種類決定テーブル〕

図91は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM 2202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御される。図91の時短の終了条件に欄に示される「L」は、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「M」は第2特別図柄の可変表示回数を示

10

20

30

40

50

し、「N」は役物開放当り回数を示す。なお、図91の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

【1320】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=30、M=6、N=3に決定する。また、選択図柄コマンドが「z5」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=30、M=3、N=3に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

10

【1321】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（A時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z1」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。また、選択図柄コマンドが「z2」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=1に決定する。また、選択図柄コマンドが「z3」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「z6」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。

20

【1322】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「z7」）であって、第2のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第2のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインCPU2201は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻す。

30

【1323】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、メインCPU2201は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU2201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【1324】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図91の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図91に図示したものである。

40

【1325】

また、図91の時短の終了条件の欄に示される「L」、「M」、および「N」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「L」、「M」、および「N」の全部を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技

50

状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「L」、「M」、および「N」のうちいずれか一の終了条件のみを、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「L」、「M」、および「N」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。

【1326】

[3-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図92は、第3のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図92中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

10

【1327】

図92に示されるように、メインCPU2201は、第1始動口2120に遊技球が入賞したときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140に遊技球が入賞したときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1328】

図92に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

20

【1329】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1330】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第1始動口2120に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

30

【1331】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1332】

また、第2特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

40

【1333】

第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「1」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1334】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「0」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば600000msecと極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「0」である場合、基本的に第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）することは

50

ないが、不測の事態が発生して仮に万一第2始動口2140に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与える利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【1335】

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

【1336】

メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU2201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU2301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

10

【1337】

なお、便宜上、図92の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メインCPU2201は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【1338】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU2201が決定しているが、これに限られず、サブCPU2301が決定するようにしてもよい。

20

【1339】

なお、メインCPU2201は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第2特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【1340】

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

30

【1341】

メインCPU2201は、決定した変動パターン情報をサブCPU2301に送信する。サブCPU2301は、メインCPU2201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置2007の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ2032から出力される音演出を制御する。

【1342】

また、図92の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

40

【1343】

また、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第1のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路2200のメインROM2202には普通図柄の当り判定テーブル（図16参照）、普通図柄判定テーブル（図17参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図18参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図19参照）が記憶されている。そして、メインCPU2201は、普通電動役物2146（図87参照）の開放パターンを第1のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物2146の作動態様を制御する。

50

【 1 3 4 4 】

[3 - 4 . 主制御処理]

第3のパチンコ遊技機において、主制御回路2200のメインCPU2201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインCPU2201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第3のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図42、図103）等）、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

10

【 1 3 4 5 】

[3 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図93を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理について説明する。図93は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 3 4 6 】

図93に示されるように、メインCPU2201は、まず、S2001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU2201は、S2001の処理を実行した後、処理をS2002に移す。

20

【 1 3 4 7 】

なお、図示しないが、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S2001の処理に先だて、メインRAM2203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【 1 3 4 8 】

また、同じく図示しないが、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU2201は、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路2300が受信すると、サブCPU2301はデモ表示演出を行う。なお、第3のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第1のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

30

【 1 3 4 9 】

S2002において、メインCPU2201は、S2001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

40

【 1 3 5 0 】

S2002において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合（S2002がN O判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2005に移す。

【 1 3 5 1 】

一方、S2002において特別図柄の制御番号が0であると判定された場合（S2002がY E S判定の場合）、メインCPU2201は、処理をS2003に移す。

【 1 3 5 2 】

S2003において、メインCPU2201は、第2特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 1 3 5 3 】

50

S 2 0 0 3において第2特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合(S 2 0 0 3がN O判定の場合)、メインC P U 2 2 0 1は、処理をS 2 0 0 4に移す。

【1 3 5 4】

S 2 0 0 4において、メインC P U 2 2 0 1は、第1特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【1 3 5 5】

S 2 0 0 4において第1特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合(S 2 0 0 4がN O判定の場合)、メインC P U 2 2 0 1は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理(図2 0 ~ 図2 3 参照)に戻す。

10

【1 3 5 6】

一方、S 2 0 0 4において第1特別図柄が可変表示開始である、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合(S 2 0 0 4がY E S判定の場合)、メインC P U 2 2 0 1は、処理をS 2 0 0 5に移す。

【1 3 5 7】

S 2 0 0 3に戻って、第2特別図柄が可変表示開始である、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合(S 2 0 0 3がY E S判定の場合)、メインC P U 2 2 0 1は、処理をS 2 0 0 5に移す。

【1 3 5 8】

20

S 2 0 0 5において、メインC P U 2 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図9 4を参照して後述する。メインC P U 2 2 0 1は、S 2 0 0 3の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理(図2 0 ~ 図2 3 参照)に戻す。

【1 3 5 9】

なお、メインC P U 2 2 0 1は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理(S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 5)を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【1 3 6 0】

このように、本実施例では、第3のパチンコ遊技機として、第2特別図柄の始動情報が保留されている場合、第1特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理(S 2 0 0 5)が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第1特別図柄の始動情報が保留されている場合、第2特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理(S 2 0 0 5)が実行される優先変動機としてもよいし、第1始動口2 1 2 0または第2始動口2 1 4 0への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

30

【1 3 6 1】

[3 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図9 4を参照して、特別図柄制御処理(図9 3 参照)中のS 2 0 0 5でメインC P U 2 2 0 1により実行される特別図柄管理処理について説明する。図9 4は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【1 3 6 2】

40

なお、制御状態番号が0の場合(S 2 0 0 2がY E S判定の場合)、特別図柄管理処理は、S 2 0 0 3がY E S判定の場合は第2特別図柄が処理対象であり、S 2 0 0 4がY E S判定の場合は第1特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が0でない場合(S 2 0 0 2がN O判定の場合)、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【1 3 6 3】

また、図9 4に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「0」~「7」)は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインC P U 2 2 0 1は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【1 3 6 4】

50

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

【1365】

S2011において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合(S2011がNO判定の場合)、メインCPU2201は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図93参照)に戻す。

【1366】

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

【1367】

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

【1368】

S2013において、メインCPU2201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS2013の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図95を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2014に移す。

【1369】

S2014において、メインCPU2201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS2014の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図96を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2015に移す。

【1370】

S2015において、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS2015の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図97を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2016に移す。

【1371】

S2016において、メインCPU2201は、V入賞装置開放準備処理を行う。このS2016の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。このV入賞装置開放準備処理の詳細については、図99を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2017に移す。

【1372】

S2017において、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理を行う。このS2017の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。このV入賞装置開放制御処理の詳細については、図100を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2018に移す。

【1373】

S2018において、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS2018の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図101を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU2201は、処理をS2019に移す。

10

20

30

40

50

【 1 3 7 4 】

S 2 0 1 9 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。この S 2 0 1 9 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 6 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 1 0 2 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 6 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 2 0 に移す。

【 1 3 7 5 】

S 2 0 2 0 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り終了処理を行う。この S 2 0 2 0 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 7 」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図 1 0 3 を参照して後述する。

10

【 1 3 7 6 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 1 3 ~ S 2 0 2 0 の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 9 3 参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【 1 3 7 7 】

[3 - 4 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 9 5 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 3 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 9 5 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

20

【 1 3 7 8 】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 3 で呼び出された処理である場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 3 で呼び出された処理である場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 3 7 9 】

図 9 5 に示されるように、メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 0 」であるか否かを判定する（S 2 0 2 1）。

【 1 3 8 0 】

S 2 0 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定された場合（S 2 0 2 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

30

【 1 3 8 1 】

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

【 1 3 8 2 】

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

【 1 3 8 3 】

S 2 0 2 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図 8 9 参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第 1 特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第 2 特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、および役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 3 の処理を実行した後、処理を S 2 0 2 4 に移す。

40

【 1 3 8 4 】

S 2 0 2 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S 2 0 2 3）の結果（例えば、時短当り、大当り、役物開放

50

当りまたはハズレ)に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル(図90参照)を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU2201は、S2024の処理を実行した後、処理をS2025に移す。

【1385】

S2025において、メインCPU2201は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り(時短当り、大当り、役物開放当り)である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル(図91参照)を参照し、特別図柄決定処理(S2024)で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたV入賞口2155に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または/および役物開放当りの種類は1つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または/および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU2201は、S2025の処理を実行した後、処理をS2026に移す。

10

【1386】

S2026において、メインCPU2201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄の変動パターンテーブル(図92参照)を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理(S2023)の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または/および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインCPU2201は、S2026の処理を実行した後、処理をS2027に移す。

20

【1387】

S2027において、メインCPU2201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル(図92参照)を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理(S2026)で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU2201は、S2027の処理を実行した後、処理をS2028に移す。

30

【1388】

S2028において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理(図94のS2014参照)が行われることとなる。メインCPU2201は、S2028の処理を実行した後、処理をS2029に移す。

【1389】

S2029において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM2203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ(例えば、確変残回数や時短残回数等)の更新処理等が行われる。メインCPU2201は、S2029の処理を実行した後、処理をS2030に移す。

40

【1390】

S2030において、メインCPU2201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ(例えば、確変フラグや時短フラグ等)の更新処理を行う。メインCPU2201は、S2030の処理を実行した後、処理をS2031に移す。

【1391】

S2031において、メインCPU2201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシス

50

テムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。

【 1 3 9 2 】

なお、メイン CPU 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 2 0 3 0）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（S 2 0 3 1））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 3 9 3 】

[3 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 9 6 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 4 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 9 6 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 3 9 4 】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 4 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 4 で呼び出された処理である場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 3 9 5 】

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

【 1 3 9 6 】

S 2 0 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」でないと判定された場合（S 2 0 4 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 3 9 7 】

一方、S 2 0 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」であると判定された場合（S 2 0 4 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 4 2 に移す。

【 1 3 9 8 】

S 2 0 4 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 9 4 の S 2 0 1 5 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 4 2 の処理を実行した後、処理を S 2 0 4 3 に移す。

【 1 3 9 9 】

S 2 0 4 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 4 3 の処理を実行した後、処理を S 2 0 4 4 に移す。

【 1 4 0 0 】

S 2 0 4 4 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。第 1 のパチンコ遊技機および第 2 のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 4 4 の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 0 1 】

[3 - 4 - 5 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図 9 7 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 5 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 9 7 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 0 2 】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 5 で呼び出された処理である場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 5 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 4 0 3 】

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

【 1 4 0 4 】

S 2 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」でないと判定された場合（ S 2 0 5 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 0 5 】

一方、S 2 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」であると判定された場合（ S 2 0 5 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 5 2 に移す。

【 1 4 0 6 】

S 2 0 5 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 4 0 7 】

S 2 0 5 2 において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（ S 2 0 5 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 6 0 に移す。一方、S 2 0 5 2 において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（ S 2 0 5 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 5 3 に移す。なお、特別図柄が役物開放当たりを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、S 2 0 5 2 において NO 判定される。

【 1 4 0 8 】

S 2 0 5 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たり遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 参照）に出力される信号（例えば、大当たり信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 5 3 の処理を実行した後、処理を S 2 0 5 4 に移す。

【 1 4 0 9 】

また、S 2 0 5 3 の大当たり遊技制御の開始設定処理において、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 4 1 0 】

S 2 0 5 4 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、ラウンド表示 LED データをセットする処理を行う。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、例えば、大入賞口 2 1 3 1 の開放回数の上限值をセットする処理（ S 2 0 5 5 ）、外部端子板 2 1 8 4 への大当たり信号セット処理（ S 2 0 5 6 ）、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理（ S 2 0 5 7 ）、遊技状態指定パラメータ設定処理（ S 2 0 5 8 ）、および、大当たり開始表示コマンドの送信予約処理（ S 2 0 5 9 ）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理（ S 2 0 5 7 ）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 8 参照）が行われることとなる。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

10

20

30

40

50

【 1 4 1 1 】

S 2 0 6 0 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 4 1 2 】

S 2 0 6 0 において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 6 1 に移す。一方、S 2 0 6 0 において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 6 1 に移す。

【 1 4 1 3 】

S 2 0 6 1 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 6 1 の処理を実行した後、処理を S 2 0 6 2 に移す。

【 1 4 1 4 】

S 2 0 6 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされる V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 6 2 の処理を実行した後、処理を S 2 0 6 3 に移す。

【 1 4 1 5 】

S 2 0 6 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、外部端子板 2 1 8 4 への役物開放当り信号セット処理（S 2 0 6 3）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 0 6 5）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 6 6）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、V 入賞装置開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 1 6 】

S 2 0 6 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 9 8 を参照して後述する。なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 1 7 】

なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S 2 0 5 1 ～ S 2 0 6 7）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 4 1 8 】

[3 - 4 - 6 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 9 8 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 9 7 参照）中の S 2 0 6 7 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 9 8 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 1 9 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、時短管理処理を行う（S 2 0 7 1）。1 種 2 種混合機と称される第 3 のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第 3 のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ～ 図 3 9 を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第 1 のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、

10

20

30

40

50

天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第3のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第1のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図37参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（S191参照）、確変フラグがオフであることを条件としてS192の処理を行っているが、第3のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、S191の処理を行わずに、S192の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と同様である。メインCPU2201は、S2071の処理を実行した後、処理をS2072に移す。

10

【1420】

S2072において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU2201は、S2072の処理を実行した後、処理をS2073に移す。

【1421】

S2073において、メインCPU2201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S2074）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、S2074の処理後、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図97参照）に戻す。

20

【1422】

[3-4-7.V入賞装置開放準備処理]

次に、図99を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2016でメインCPU2201により実行されるV入賞装置開放準備処理について説明する。図99は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

30

【1423】

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

【1424】

S2081において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S2081がNO判定の場合）、メインCPU2201は、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1425】

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

40

【1426】

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

50

図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインCPU2201は、S2082の処理を実行した後、処理をS2083に移す。

【1427】

S2083において、メインCPU2201は、V入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、V入賞口2155の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU2201は、S2083の処理を実行した後、処理をS2084に移す。

【1428】

S2084において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理(S2084)を行うことにより、このV入賞装置開放準備処理の終了後に、V入賞装置開放制御処理(図94のS2017参照)が行われることとなる。メインCPU2201は、S2084の処理を実行した後、処理をS2085に移す。

10

【1429】

S2085において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU2201は、S2085の処理を実行した後、処理をS2086に移す。

【1430】

S2086において、メインCPU2201は、V入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV入賞装置開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路2300に送信される。メインCPU2201は、S2086の処理を実行した後、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

20

【1431】

[3-4-8.V入賞装置開放制御処理]

次に、図100を参照して、特別図柄管理処理(図94参照)中のS2017でメインCPU2201により実行されるV入賞装置開放制御処理について説明する。図100は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1432】

30

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

【1433】

S2091において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合(S2091がNO判定の場合)、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

【1434】

一方、S2091において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合(S2091がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理をS2092に移す。

【1435】

40

S2092において、メインCPU2201は、Vアタッカー2152の作動により開閉入賞口2151が開放されたときにV入賞装置2150の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ2153(図88参照)により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Vアタッカーカウントスイッチ2153により計数されたVアタッカー入賞カウンタの値は、メインRAM2203内の所定領域に格納される。

【1436】

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

50

S 2 0 9 3 に移す。

【 1 4 3 7 】

一方、S 2 0 9 2 において、V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 2 0 9 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は処理を S 2 0 9 4 に移す。

【 1 4 3 8 】

S 2 0 9 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間（すなわち開閉入賞口 2 1 5 1 の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、S 2 0 8 2 の処理（図 9 9 参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

10

【 1 4 3 9 】

S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 2 0 9 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 4 0 】

一方、S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 2 0 9 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 9 4 に移す。

【 1 4 4 1 】

S 2 0 9 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0（すなわち開閉入賞口 2 1 5 1）の開鎖処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 4 の処理を実行した後、処理を S 2 0 9 5 に移す。

20

【 1 4 4 2 】

S 2 0 9 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間は V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、V アタッカー 2 1 5 2 の作動が開始してから規定時間内、係止部材 2 1 6 0 による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【 1 4 4 3 】

30

S 2 0 9 5 において V 入賞検出があったと判定された場合（S 2 0 9 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を S 2 0 9 6 に移す。

【 1 4 4 4 】

S 2 0 9 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 参照）に出力される信号（例えば、V 当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、V 当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図 9 1 参照）に示されるように例えば 1 0 ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得する。本実施例では、説明の便宜上、V 当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、V 当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 6 の処理を実行した後、処理を S 2 0 9 7 に移す。

40

【 1 4 4 5 】

また、S 2 0 9 6 の V 当り遊技制御の開始設定処理において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 4 4 6 】

S 2 0 9 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に行われた V 入賞装置 2 1 5 0 の開放（すなわち V アタッカー 2 1 5 2 の作動）が、1 ラウンド目のラウン

50

ド遊技として処理される。すなわち、V入賞検出があったと判定された(S2095がYES判定された)ことによって実行されるV当り遊技制御は、2ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインCPU2201は、S2097の処理を実行した後、処理をS2098に移す。

【1447】

S2098において、メインCPU2201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU2201は、例えば、V入賞装置2150の開放回数(すなわち、Vアタッカー2152の作動回数)の上限値をセットする処理(S2099)、外部端子板2184へのV当り信号セット処理(S2100)、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S2101)、遊技状態指定パラメータ設定処理(S2102)、および、V当り開始表示コマンドの送信予約処理(S2103)等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S2101)を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理(図94のS2018参照)が行われることとなる。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

10

【1448】

S2095に戻って、このS2095においてV入賞検出がなかったと判定された場合(S2095がNO判定の場合)、メインCPU2201は、処理をS2104に移す。

【1449】

S2104において、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図98を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU2201は、S2104の処理を実行した後、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

20

【1450】

[3-4-9. 大入賞口開放準備処理]

次に、図101を参照して、特別図柄管理処理(図94参照)中のS2018でメインCPU2201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図101は、第3のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【1451】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する(S2111)。

30

【1452】

S2111において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合(S2111がNO判定の場合)、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

【1453】

一方、S2111において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合(S2111がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理をS2112に移す。

【1454】

S2112において、メインCPU2201は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値(ラウンドカウンタ値)は、メインRAM2203内の所定領域に格納される。メインCPU2201は、S2112の処理を実行した後、処理をS2113に移す。

40

【1455】

S2113において、メインCPU2201は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【1456】

50

S 2 1 1 3において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合 (S 2 1 1 3 がYES判定の場合)、メインCPU 2 2 0 1は、処理をS 2 1 1 4に移す。

【1 4 5 7】

S 2 1 1 4において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理 (S 2 1 1 4)を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理 (図9 4のS 2 0 2 0参照)が行われることとなる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 1 4の処理を実行した後、処理をS 2 1 1 5に移す。

【1 4 5 8】

S 2 1 1 5において、メインCPU 2 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 2 2 0 1は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う (S 2 1 1 6)。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図4 5のS 3 2 2参照)において、サブ制御回路2 3 0 0に送信される。そして、S 2 1 1 6の処理後、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図9 4参照)に戻す。

【1 4 5 9】

S 2 1 1 3に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合 (S 2 1 1 3がNO判定の場合)、メインCPU 2 2 0 1は、処理をS 2 1 1 7に移す。

【1 4 6 0】

S 2 1 1 7において、メインCPU 2 2 0 1は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 1 7の処理を実行した後、処理をS 2 1 1 8に移す。

【1 4 6 1】

S 2 1 1 8において、メインCPU 2 2 0 1は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理 (図9 5のS 2 0 2 3参照)の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出された (図9 7のS 2 0 5 2がYES判定された) ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口2 1 3 1が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され (図9 7のS 2 0 6 0がYES判定され)、さらにV入賞検出された (図1 0 0のS 2 0 9 5がYES判定された) ことによって開始されたV当り遊技制御である場合、開放する大入賞口としてV入賞装置2 1 5 0 (すなわち開閉入賞口2 1 5 1)が選択される。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 1 8の処理を実行した後、処理をS 2 1 1 9に移す。

【1 4 6 2】

S 2 1 1 9において、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0の開放回数、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0の最大開放時間、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0への最大入賞個数、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1ラウンドにおいて大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 1 9の処理を実行した後、処理をS 2 1 2 0に移す。

【1 4 6 3】

なお、上記の「大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0」は、大入賞口2 1 3 1およびV入賞装置2 1 5 0のうち、開放する大入賞口としてS 2 1 1 8で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。

【1 4 6 4】

S 2 1 2 0において、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処

10

20

30

40

50

理では、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 0 の処理を実行した後、処理を S 2 1 2 1 に移す。

【 1 4 6 5 】

S 2 1 2 1 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする処理 (S 2 1 2 1) を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理 (図 9 4 の S 2 0 1 9 参照) が行われることとなる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 1 の処理を実行した後、処理を S 2 1 2 2 に移す。

【 1 4 6 6 】

S 2 1 2 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 2 の処理を実行した後、処理を S 2 1 2 3 に移す。

【 1 4 6 7 】

S 2 1 2 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 2 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 6 8 】

[3 - 4 - 1 0 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 1 0 2 を参照して、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) 中の S 2 0 1 9 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 1 0 2 は、第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 6 9 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 6 」であるか否かを判定する (S 2 1 3 1) 。

【 1 4 7 0 】

S 2 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 6 」でないと判定された場合 (S 2 1 3 1 が NO 判定の場合) 、メイン CPU 2 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 7 1 】

一方、S 2 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 6 」であると判定された場合 (S 2 1 3 1 が YES 判定の場合) 、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を S 2 1 3 2 に移す。

【 1 4 7 2 】

S 2 1 3 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 (図 8 8 参照) または V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入個数を計数する V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 (図 8 8 参照) により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 または V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 により計数された V アタッカー入賞カウンタの値は、メイン RAM 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 4 7 3 】

S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合 (S 2 1 3 2 が NO 判定の場合) 、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を S 2 1 3 3 に移す。

【 1 4 7 4 】

一方、S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊

10

20

30

40

50

技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１３４に移す。

【１４７５】

Ｓ２１３３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図１０１のＳ２１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１４７６】

Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２１３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

10

【１４７７】

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

【１４７８】

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

【１４７９】

20

Ｓ２１３５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１３５）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３５の処理を実行した後、処理をＳ２１３６に移す。

【１４８０】

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

【１４８１】

30

Ｓ２１３７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１３７の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４８２】

[３ - ４ - １１ . 大当たり終了処理]

次に、図１０３を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０２０でメインＣＰＵ２２０１により実行される大当たり終了処理について説明する。図１０３は、第３のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

40

【１４８３】

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

【１４８４】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ２１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、大当たり終了処理が呼び出された処理に戻る。

【１４８５】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定された場合（Ｓ２１

50

４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１４２に移す。

【１４８６】

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

【１４８７】

Ｓ２１４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４３の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当たり終了処理が呼び出された処理に戻る。

10

【１４８８】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当たり終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４８９】

[４．拡張例]

以下に、上述した第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第３のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

20

【１４９０】

[４－１．確変制御の拡張例]

第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機では、大当たりの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

【１４９１】

例えば、大当たり遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも１個の遊技球が通過したと判定された場合、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂Ｖ確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

30

【１４９２】

このようなＶ確変機では、例えば、図１０４～図１０７を参照して後述するように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合とで、大当たり遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

40

【１４９３】

図１０４は、拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。なお、第１開放態様および第２開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第３開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図１０４に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態とな

50

るように制御される。

【 1 4 9 4 】

なお、図 1 0 4 では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【 1 4 9 5 】

図 1 0 4 (A) に示されるように、第 1 開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

10

【 1 4 9 6 】

また、図 1 0 4 (B) に示されるように、第 2 開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

20

【 1 4 9 7 】

一方、図 1 0 4 (C) に示されるように、第 3 開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この 2 回はいずれも短時間）を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当たり遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第 1 開放態様および第 2 開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当たり遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当たり遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【 1 4 9 8 】

30

なお、図 1 0 4 では、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第 1 開放態様および第 2 開放態様の 2 態様を設ける例について説明した。ただし、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、2 態様に限られず、1 態様だけとしてもよいし、3 態様以上としてもよい。

【 1 4 9 9 】

また、図 1 0 4 では、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第 3 開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当たり遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、1 態様に限られず、2 態様以上設けてもよい。

40

【 1 5 0 0 】

図 1 0 5 は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図 1 0 5 に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当たり判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の当り時選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、4 0 % の選択率で「z 0」が選択され、1 0 % の選択率で「z 1」が選択され、5 0 % の選択率で

50

「 z 2 」が選択される。また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、15%の選択率で「 z 3 」が選択され、50%の選択率で「 z 4 」が選択され、35%の選択率で「 z 5 」が選択される。

【 1 5 0 1 】

図 1 0 6 は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図 1 0 6 に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、当り時選択図柄コマンドが「 z 0 」の場合、ラウンド数が「 3 」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（ 3 R 通常大当り A ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「 z 1 」の場合、ラウンド数が「 1 0 」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（ 1 0 R 通常大当り A ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「 z 2 」の場合、ラウンド数が「 1 0 」で特定領域の開放態様が第 1 開放態様の大当り（ 1 0 R 確変大当り A ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「 z 3 」の場合、ラウンド数が「 1 0 」で特定領域の開放態様が第 3 開放態様の大当り（ 1 0 R 通常大当り B ）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「 z 4 」の場合、ラウンド数が「 1 0 」で特定領域の開放態様が第 1 開放態様の大当り（ 1 0 R 確変大当り B ）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「 z 5 」の場合、ラウンド数が「 1 0 」で特定領域の開放態様が第 2 開放態様の大当り（ 1 0 R 確変大当り C ）に決定される。

10

【 1 5 0 2 】

すなわち、上記の図 1 0 4 ~ 図 1 0 6 によれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、40%の選択率で 3 R 通常大当り A に決定され、10%の選択率で 1 0 R 通常大当り A に決定され、50%の選択率で 1 0 R 確変大当り A に決定される。一方、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、15%の選択率で 1 0 R 通常大当り B に決定され、50%の選択率で 1 0 R 確変大当り B に決定され、35%の選択率で 1 0 R 確変大当り C に決定される。このようにして、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

20

【 1 5 0 3 】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図 1 0 4 (A) ~ (C) に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図 1 0 7 に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

30

【 1 5 0 4 】

図 1 0 7 は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、を示す図である。

【 1 5 0 5 】

40

図 1 0 7 (A) に示されるように、他の例の第 1 開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に 1 個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより 1 個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に 2 個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより 2 個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセッ

50

トされない。

【 1 5 0 6 】

また、図 1 0 7 (B) に示されるように、他の例の第 2 開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に 1 個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより 1 個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に 2 個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより 2 個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第 1 開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

10

【 1 5 0 7 】

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

20

【 1 5 0 8 】

また、上記では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第 1 特別図柄専用の開放態様や第 2 特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【 1 5 0 9 】

また、上記では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第 3 態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第 2 特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第 1 態様または第 2 態様）のみに決定されるように構成してもよい。

30

【 1 5 1 0 】

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

【 1 5 1 1 】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

40

【 1 5 1 2 】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に到達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に到達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回

50

数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

【 1 5 1 3 】

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

【 1 5 1 4 】

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

【 1 5 1 5 】

また、大当たり遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ST機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ST回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてST回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当たり遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当たり遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂V確変タイプの遊技機であってもよい。

【 1 5 1 6 】

[4 - 2 . 時短制御の拡張例]

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

【 1 5 1 7 】

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

【 1 5 1 8 】

また、特別図柄当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を同一フレームにおいて特別図柄当り判定処理に先だって実行してもよい。

【 1 5 1 9 】

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【 1 5 2 0 】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

10

【 1 5 2 1 】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【 1 5 2 2 】

20

また、サブCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 1 5 2 3 】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

30

【 1 5 2 4 】

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

40

【 1 5 2 5 】

また、特別図柄当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブCPUは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容

50

易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【1526】

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

【1527】

(時短当落判定処理に用いる乱数値の種類)

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【1528】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、1種類(例えば、時短当落判定用乱数値のみ)に限られず、複数種類の乱数値(例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値)を用いて決定するようにしてもよい。

【1529】

(時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング)

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

【1530】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞(通過)に基づいて抽出するようにした場合、第1始動口および第2始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【1531】

(時短当落判定処理において時短当りと判定される条件)

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値(例えば、特定の時短当り判定値データ)であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは/および特定の当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の小当り図柄、特定の当り図柄であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【1532】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であ

10

20

30

40

50

ったとしても、特別図柄当り判定処理（図 6 8 の S 2 0 2 3 参照）の結果が役物開放当りであって且つ V アタッカー 2 1 5 2 が開放したときに V 入賞装置 2 1 5 0 内に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。そして、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つ V アタッカー 2 1 5 2 が開放したにもかかわらず V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つ V アタッカー 2 1 5 2 が開放したときに V 入賞装置 2 1 5 0 内に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

10

【 1 5 3 3 】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メイン CPU は、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【 1 5 3 4 】

また、メイン CPU は、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

20

【 1 5 3 5 】

（時短当落判定処理を実行可能な遊技状態）

時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等）においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。

30

【 1 5 3 6 】

（時短制御の態様）

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

40

【 1 5 3 7 】

50

(時短当り時にセットされる時短回数)

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

【1538】

10

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

【1539】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行うことができる。

20

【1540】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

30

【1541】

なお、第1の時短フラグがオンにセットされた場合と第2の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインCPUは、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。

40

【1542】

なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「0」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「0」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中

50

に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「0」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。

【1543】

(時短制御の開始タイミング)

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。

10

【1544】

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし(「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず)、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする(大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある)ことが好ましい。

【1545】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理の結果に基づいて、ただちに(特別図柄当り判定処理が行われる前)に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態(すなわち、時短制御の実行有無)が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

20

【1546】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブCPUにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

30

【1547】

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

40

【1548】

(時短遊技状態の終了タイミング)

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短

50

制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が0回にセットされた場合」等である。

【1549】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【1550】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによって開閉入賞口2151が開放されたものの、Vアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインCPU2201は、開閉入賞口2151が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

【1551】

(時短回数書き換え)

時短制御が実行される遊技状態(例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等)において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない(すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する)ようにしてもよい。

【1552】

なお、時短回数を書き換える場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて(セットして)もよいし、特別図柄当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【1553】

(時短当り確率)

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

【1554】

(時短当落判定処理の結果表示)

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

【 1 5 5 5 】

(インターバル)

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

【 1 5 5 6 】

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

【 1 5 5 7 】

[4 - 3 . 遊技媒体の管理にかかわる拡張例]

本明細書に記載された第1のパチンコ遊技機、第2のパチンコ遊技機および第3のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球、賞データ等）が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体（例えば、遊技球、メダル等）が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【 1 5 5 8 】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が15個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、15個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

【 1 5 5 9 】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ROMおよびRWM（あるいはRAM）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

10

20

30

40

50

【 1 5 6 0 】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【 1 5 6 1 】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【 1 5 6 2 】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【 1 5 6 3 】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【 1 5 6 4 】

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

【 1 5 6 5 】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【 1 5 6 6 】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【 1 5 6 7 】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信用ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【 1 5 6 8 】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【 1 5 6 9 】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実が増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【 1 5 7 0 】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合

には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この本実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるＣＲユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

10

【１５７１】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をＯＦＦにした場合であっても、ＯＦＦにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

20

【１５７２】

なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプのもの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。

【１５７３】

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

30

【１５７４】

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

40

【１５７５】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【１５７６】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【１５７７】

50

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

【 1 5 7 8 】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。

10

【 1 5 7 9 】

また、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、メイン CPU は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。

【 1 5 8 0 】

詳述すると、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第 1 特別図柄の始動条件および第 2 特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。

20

【 1 5 8 1 】

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

30

【 1 5 8 2 】

[4 - 4 . その他の拡張例]

本明細書では、第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、本明細書に記載された技術を、例えばパチスロ等、他の遊技機に適用することができる。

40

【 1 5 8 3 】

本明細書に記載された技術をパチンコ遊技機およびパチスロのいずれに適用した場合であっても、図柄の仮停止を伴う演出については、リールによる仮停止を含んでも良い。なお、図柄の「停止」には本停止と仮停止があり、「停止」の解釈はいずれであってもよい。また、遊技者による遊技を行うための操作には、レバー、ハンドル、ボタンなどの操作、タッチ等、いずれであってもよい。

50

【 1 5 8 4 】

パチンコ遊技機では、演出ボタンを操作することによって遊技機の管理者が演出等の設定を行う場合があるが、当該演出ボタンによる設定の後、遊技者が遊技を開始するよう運用される場合がある。この場合、結果的に、管理者による操作が、遊技者が遊技を行うための操作となる場合も想定される。同様にパチスロでは、管理者が2ベット遊技を行い、2ベット遊技に応じたBBフラグが成立した状態で、遊技者が3ベット遊技を行う運用を想定する場合がある。この場合、遊技者が2ベット遊技と3ベット遊技とのいずれでも遊技を行うことができるものの、2ベット遊技を遊技機の管理者が行う場合があるため、管理者が行う遊技（例えば、2ベット遊技等）やホールメニューの選択等が、遊技者が遊技を行うための操作であってもよい。

10

【 1 5 8 5 】

パチンコ遊技機では、メインCPUの制御により右打ちか左打ちかを報知することで遊技者の遊技方法を管理し、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブCPUの制御により報知するようにしてもよい。

【 1 5 8 6 】

パチスロでは、遊技者による押し順（アシスト）等、遊技者の遊技方法をメインCPUの制御により管理する場合があるが、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合に、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブCPUの制御により報知するようにしてもよい。

20

【 1 5 8 7 】

また、パチンコ遊技機では、主制御基板と払出制御基板とが別基板で搭載されているが、1ボードであってもよい。パチスロでは、払出制御基板が存在しない場合があるが、主制御基板で払出が制御されていてもよいし、主制御基板と払出制御基板とに分かれていてもよい。

【 1 5 8 8 】

また、パチスロは、通常、種々の遊技に必要な装置を内部に収納した矩形の筐体、及び筐体に対して開閉可能な扉を備えているが、パチスロにおける筐体を枠としてとらえることが可能である。一方、パチンコにおいては、外枠を筐体ととらえること、外枠及びベースドアを筐体ととらえること、外枠、ベースドア、ガラスドア及び皿ユニットからなる遊技機全体を筐体ととらえること等が可能である。なお、筐体と扉との間や、枠と扉との間に、各種制御基板が設けられたユニット、中枠、中間部などが存在していてもよいし、扉、枠、筐体等に、各種制御基板や表示手段、装飾部、役物等が存在していてもよい。

30

【 1 5 8 9 】

[5 . 第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態]

次に、第4のパチンコ遊技機について説明する。第4のパチンコ遊技機は、第1実施形態と第2実施形態とを有しており、いずれの実施形態も、第3のパチンコ遊技機と同様に、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第4のパチンコ遊技機の第1実施形態及び第2実施形態は、第3のパチンコ遊技機と比して、遊技性の基本仕様が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成が一部異なっている。

40

【 1 5 9 0 】

なお、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態及び第2実施形態は、第3のパチンコ遊技機と同様に、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させず、第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【 1 5 9 1 】

最初に、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態を説明した後に、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態を説明する。以降、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態及び第2実施形態を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

50

【 1 5 9 2 】

< 第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態 >

[5 - 1 . 遊技盤ユニット]

図 1 0 8 を参照して、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態が備える遊技盤ユニット 3 0 1 0 について説明する。この遊技盤ユニット 3 0 1 0 も、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス 4 3 (図 2 参照) の後方に位置するようにベースドア 3 (図 2 参照) の前方に配置される。

【 1 5 9 3 】

図 1 0 8 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態が備える遊技盤ユニット 3 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 3 0 1 0 は、遊技パネル 3 1 0 0 を備え、遊技パネル 3 1 0 0 に各種部材が配置され、遊技パネル 3 1 0 0 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成されている。

10

【 1 5 9 4 】

図 1 0 8 に示されるように、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態が備える遊技盤ユニット 3 0 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主に、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A と、第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B と、第 1 始動口 3 1 2 0 と、第 2 始動口 3 1 4 0 と、普通電動役物ユニット 3 1 4 5 と、特別電動役物ユニット 3 1 3 0 と、V 入賞装置 3 1 5 0 との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【 1 5 9 5 】

(第 1 通過ゲート)

20

第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A は、表示装置 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が通過可能 (右打ちされた遊技球が通過困難または不可能) となるように配置されている。そして、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A には、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A への遊技球の通過を検出する第 1 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 A (後述の図 1 0 9 参照) が備えられている。

【 1 5 9 6 】

(第 2 通過ゲート)

第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B は、右側領域 1 0 7 の後述する普通電動役物ユニット 3 1 4 5 の下方に配置されており、右打ちされた遊技球のみが通過できるように配置されている。そして、第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B には、第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B への遊技球の通過を検出する第 2 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 B (後述の図 1 0 9 参照) が備えられている。

30

【 1 5 9 7 】

第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A または第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B (以下、適宜「通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B」ともいう) に遊技球が通過すると、普通図柄抽選や、普通図柄の可変表示が行われる。なお、本実施形態では、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B に遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球 (例えば 1 個の遊技球) が払い出されてもよい。

【 1 5 9 8 】

また、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

40

【 1 5 9 9 】

このことは、上述した第 1 のパチンコ遊技機の通過ゲート 1 2 6、及び第 3 のパチンコ遊技機の通過ゲート 2 1 2 6 についても同様である。

【 1 6 0 0 】

(第 1 始動口)

第 1 始動口 3 1 2 0 は、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A を通過した遊技球の進行方向 (すなわち、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A の直下) であって、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A から略 1

50

個分の遊技球の距離を離間して近接して配置されている。さらに、第1始動口3120は、第1通過ゲート3126Aを通過した遊技球以外は、遊技釘等により遊技球の入球が困難となるようにとなるように配置されている。

【1601】

第1始動口3120に遊技球が入球すると、特別図柄抽選や、第1特別図柄の可変表示が行われたり、所定の賞球（例えば3個の遊技球）が払い出されたりすることになる。

【1602】

なお、本実施形態では、第1始動口3120と第1通過ゲート3126Aとの離間距離を略1個分の遊技球の距離としたが、略1～2個分の遊技球の距離でもよい。本来的には、第1始動口3120と第1通過ゲート3126Aとの距離は短ければ短いほどよいが、第1始動口3120と第1通過ゲート3126Aとの機能をそれぞれ独立させるためには、第1始動口3120と第1通過ゲート3126Aとの間は、最低1個分の遊技球の距離を開けることが望ましい。

【1603】

このように、第1始動口3120を、第1通過ゲート3126Aの直下に近接して配置したことにより、第1通過ゲート3126Aを通過した遊技球はすぐさま第1始動口3120に入球することになり、第1通過ゲート3126Aへの遊技球の通過を契機とした普通図柄の可変表示の開始時期と、第1始動口3120への遊技球の入球を契機とした特別図柄の可変表示の開始時期との調整を図ることができる（略同時期に可変表示を開始できる）。

【1604】

また、第1始動口3120を、第1通過ゲート3126Aを通過した遊技球以外は入球が困難となるように配置したことにより、普通図柄の可変表示は行われないものの、特別図柄の可変表示のみが行われることの事象を防止し、第1始動口3120への遊技球の入球を契機とした特別図柄の可変表示と、第1通過ゲート3126Aへの遊技球の通過を契機とした普通図柄の可変表示とをセットで作動させることができる。

【1605】

（第2始動口）

第2始動口3140は、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）に配置されている。

【1606】

第2始動口3140に遊技球が入球すると、特別図柄抽選や、第2特別図柄の可変表示が行われたり、所定の賞球（例えば1個の遊技球）が払い出されたりすることになる。

【1607】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット3145は、遊技球が入球することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入球を検出するスイッチと、普通電動役物3146とを一体化したユニット体であって、右側領域107に配置されている。本実施形態では、上記の入賞口を第2始動口3140とし、上記のスイッチを第2始動口スイッチ3141としている。

【1608】

普通電動役物3146は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ3147と、この普電用シャッタ3147を作動させる普電用ソレノイド3148（後述の図109参照）とを備える。普通電動役物3146すなわち普電用シャッタ3147は、第2始動口3140への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第2始動口3140への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【1609】

具体的には、普電用シャッタ3147は、第2始動口3140の入口前に配置された略三角形の入球防止部と第2始動口3140に向けて傾斜した板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ3147が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は

10

20

30

40

50

、遊技パネル 3 1 0 0 の表面から遊技球の直径以上の距離を突出して遊技球の第 2 始動口 3 1 4 0 への入球を阻害せず、板状の入球誘導部は、遊技パネル 3 1 0 0 の表面から遊技球の直径よりも小さい距離を突出して、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第 2 始動口 3 1 4 0 へ誘導する。一方、普電用シャッタ 3 1 4 7 が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技パネル 3 1 0 0 の表面から遊技球の直径よりも小さい距離を突出して遊技球の第 2 始動口 3 1 4 0 への入球を阻害し、板状の入球誘導部は、遊技パネル 3 1 0 0 の表面に埋没し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球の受け入れることなく、下方に流下させる。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 3 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【 1 6 1 0 】

10

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 3 1 3 0 は、大入賞口 3 1 3 1 と、大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球を検出する大入賞口カウントスイッチ 3 1 3 2 (後述の図 1 0 9 参照) と、特別電動役物 3 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 3 1 3 0 は、右側領域 1 0 7 において下方に配置されている。

【 1 6 1 1 】

大入賞口 3 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入球可能 (左打ちされた遊技球が入球困難または不可能) となるように右側領域 1 0 7 に配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、左打ちされた遊技球が入球可能な大入賞口を配置したり、センター役物 1 1 5 の上部において遊技球が入球可能な大入賞口を配置したりするようにしてもよい。

20

【 1 6 1 2 】

大入賞口 3 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態に制御されているときに所定個数 (例えば 1 0 個) までの遊技球が入球可能となるように開放される入賞口である。この大入賞口 3 1 3 1 に遊技球が入球すると、所定の賞球 (例えば 1 0 個の遊技球) が払い出されることになる。

【 1 6 1 3 】

大入賞口 3 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当たり」であることを示す停止表示態様が導出された場合の第 1 のルートと、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによって V アタッカー 3 1 5 2 が開放し、開放された V アタッカー 3 1 5 2 に進入した遊技球が V アタッカー 3 1 5 2 内の V 入賞口に入賞した場合の第 2 のルートときである。

30

【 1 6 1 4 】

特別電動役物 3 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 3 1 3 4 と、この特電用シャッタ 3 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 3 1 3 5 (後述の図 1 0 9 参照) とを備える。特別電動役物 3 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 3 1 3 4 は、大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【 1 6 1 5 】

具体的には、特電用シャッタ 3 1 3 4 は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。特電用シャッタ 3 1 3 4 が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて大入賞口 3 1 3 1 が開口し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を大入賞口 3 1 3 1 へ誘導する。一方、特電用シャッタ 3 1 3 4 が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して大入賞口 3 1 3 1 を閉口し、大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。

40

【 1 6 1 6 】

(V 入賞装置)

V 入賞装置 3 1 5 0 は、右側領域 1 0 7 において普通電動役物ユニット 3 1 4 5 の下流側に設けられている。V 入賞装置 3 1 5 0 は、V 入賞装置 3 1 5 0 の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口 3 1 5 1 と、開閉入賞口 3 1 5 1 を開閉させることが可能な V アタッカー 3 1 5 2 と、この V アタッカー 3 1 5 2 を作動させて開閉入賞口 3 1

50

5 1 を開閉させる V アタッカー用ソレノイド 3 1 5 4 と、開閉入賞口 3 1 5 1 への遊技球の入球を検出する V アタッカーカウントスイッチ 3 1 5 3 と、開閉入賞口 3 1 5 1 から V 入賞装置 3 1 5 0 の内部に進入した遊技球が通過可能な V 入賞口 3 1 5 5 と、V 入賞口 3 1 5 5 に遊技球が通過したことを検出する V 入賞口スイッチ 3 1 5 6 と、開閉入賞口 3 1 5 1 から V 入賞装置 3 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち V 入賞口 3 1 5 5 に進入しなかった遊技球が通過可能なハズレ口 3 1 5 7 と、V 入賞口 3 1 5 5 を開閉させる V シャッター 3 1 5 8 と、この V シャッター 3 1 5 8 を作動させて V 入賞口 3 1 5 5 を開閉させる V シャッター用ソレノイド 3 1 5 9 とを備えている。なお、V 入賞装置 3 1 5 0 は、普通電動役物ユニット 3 1 4 5 よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 1 0 6 に設けられていてもよい。

10

【1 6 1 7】

V アタッカー 3 1 5 2 は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、V アタッカー 3 1 5 2 を前方に進出させて開閉入賞口 3 1 5 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、V アタッカー 3 1 5 2 を後方に退出させて開閉入賞口 3 1 5 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とに移行可能に構成される

【1 6 1 8】

開閉入賞口 3 1 5 1 は、「役物開放当り」のときに V アタッカー 3 1 5 2 の作動により開放される入賞口であり、1 回の開放あたりに所定個数（例えば 1 0 個）までの遊技球が入球可能となっている。この開閉入賞口 3 1 5 1 に遊技球が入球すると、V アタッカー入賞カウンタの値が加算され、所定の賞球（例えば 1 0 個の遊技球）が払い出されることになる。

20

【1 6 1 9】

V 入賞口 3 1 5 5 は、V アタッカー 3 1 5 2 が開放してから所定時間（例えば 4 0 0 0 m s e c）内に遊技球が通過したことを条件に、上述した第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【1 6 2 0】

第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V 入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過したときの V アタッカー 3 1 5 2 の開放を 1 ラウンド目として、V 入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過した後（2 ラウンド目以降）は、大入賞口 3 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続されるように、V 入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過した後（2 ラウンド目以降）も、V アタッカー 2 1 5 2 が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

30

【1 6 2 1】

また、例えば特別電動役物 3 1 3 3 の内部（すなわち、特電用シャッタ 3 1 3 4 が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）に V 入賞口を設ける等によって、V 入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ 3 1 3 4 が開放状態とされ、特別電動役物 3 1 3 3 の内部に設けられた V 入賞口 3 1 5 5 に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第 2 のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

40

【1 6 2 2】

ハズレ口 3 1 5 7 は、V 入賞装置 3 1 5 0 の内部に進入したものの V 入賞口 3 1 5 5 を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口 3 1 5 7 を通過した遊技球は機外に排出される。なお、V 入賞装置 3 1 5 0 の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口 3 1 5 7 を通過し、V 入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過がなかった場合、大当り遊技状態に制御されずに、遊技が終了となる。

【1 6 2 3】

V シャッター 3 1 5 8 は、V シャッター用ソレノイド 3 1 5 9（後述の図 1 0 9 参照）の作動により、V 入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、

50

V入賞口3155への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で作動する。

【1624】

[5-2. 電氣的構成]

次に、図109を参照して、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の制御回路について説明する。図109は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の制御回路を示すブロック図の一例である。

【1625】

図109に示されるように、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路300と、払出・発射制御回路400と、電源供給回路450と、から構成される。

10

【1626】

しかしながら、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続されるデバイスの構成が一部異なっている。具体的には、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、普電用ソレノイド3148、特電用ソレノイド3135、Vアタッカー用ソレノイド3154、Vシャッター用ソレノイド3159、第1始動口スイッチ3121、第2始動口スイッチ3141、第1通過ゲートスイッチ3127A、第2通過ゲートスイッチ3127B、大入賞口カウントスイッチ3132、Vアタッカーカウントスイッチ3153、V入賞口スイッチ3156の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

20

【1627】

また、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、確変制御を実行しないため、第1のパチンコ遊技機における確変報知用表示部167は備えられていない。さらに、後述するように、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能は備えられていないため、第1のパチンコ遊技機における普通図柄用保留表示部162、第1特別図柄用保留表示部165、第2特別図柄用保留表示部166も備えられていない。

【1628】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド3148は、普電用シャッタ3147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド3148は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、普電用シャッタ3147を前方に進出させて第2始動口3140を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、普電用シャッタ3147を後方に退出させて第2始動口3140を閉鎖状態とさせる。

30

【1629】

（特電用ソレノイド）

特電用ソレノイド3135は、開閉扉からなる特電用シャッタ3134を作動させる電磁ソレノイドである。特電用ソレノイド3135は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、特電用シャッタ3134を前方に倒れさせ大入賞口3131を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、特電用シャッタ3134を後方に倒立させて大入賞口3131を閉鎖状態とさせる。

40

【1630】

（Vアタッカー用ソレノイド）

Vアタッカー用ソレノイド3154は、Vアタッカー3152を作動させる電磁ソレノイドである。Vアタッカー用ソレノイド3154は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、Vアタッカー3152を後方に退出させて開閉入賞口3151を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、Vアタッカー3152を前方に進出させて開閉入賞口3151を閉鎖状態とさせる。

【1631】

（Vシャッター用ソレノイド）

50

Vシャッター用ソレノイド3159は、Vシャッター3158を作動させる電磁ソレノイドである。Vシャッター用ソレノイド3159は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、Vシャッター3158を後方に退出させてV入賞口3155を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、Vシャッター3158を前方に進出させてV入賞口3155を閉鎖状態とさせる。また、本実施形態では、Vシャッター用ソレノイド3159は、開閉入賞口3151の開放時から200msec後に作動させて、V入賞口3155を開放状態とさせる。すなわち、V入賞口3155は開閉入賞口3151の開放時から200msec後に開放状態となる【1632】

(第1始動口スイッチ)

第1始動口スイッチ3121は、第1始動口3120への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第1始動口スイッチ3121が第1始動口3120への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、第1特別図柄の始動情報を抽出し、抽出した特別図柄の始動情報を第1特別図柄の当り判定処理に用いたり、第1特別図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【1633】

(第2始動口スイッチ)

第2始動口スイッチ3141は、第2始動口3140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第2始動口スイッチ3141が第2始動口3140への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、第2特別図柄の始動情報を抽出し、抽出した特別図柄の始動情報を第2特別図柄の当り判定処理に用いたり、第2特別図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球(例えば1個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【1634】

(第1通過ゲートスイッチ)

第1通過ゲートスイッチ3127Aは、第1通過ゲート3126Aへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第1通過ゲートスイッチ3127Aが第1通過ゲート3126Aへの遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったりすることになる。

【1635】

(第2通過ゲートスイッチ)

第2通過ゲートスイッチ3127Bは、第2通過ゲート3126Bへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第2通過ゲートスイッチ3127Bが第2通過ゲート3126Bへの遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったりすることになる。

【1636】

なお、第1通過ゲートスイッチ3127Aにより第1通過ゲート3126Aへの遊技球の通過が検出されたときと、第2通過ゲートスイッチ3127Bにより第2通過ゲート3126Bへの遊技球の通過が検出されたときは、区別なく同じ普通図柄の当り判定処理が行われることになる。また、第1通過ゲートスイッチ3127Aまたは第2通過ゲートスイッチ3127B(以下、適宜「通過ゲートスイッチ3127A、3127B」ともいう)により通過ゲート3126A、3126Bへの遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【1637】

(大入賞口カウントスイッチ)

大入賞口カウントスイッチ3132は、大入賞口3131への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。大入賞口カウントスイッチ3132が大入賞口3131へ

10

20

30

40

50

の遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、1ラウンドあたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、所定の賞球（例えば10個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【1638】

（Vアタッカーカウントスイッチ）

Vアタッカーカウントスイッチ3153は、開閉入賞口3151への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。Vアタッカーカウントスイッチ3153が開閉入賞口3151への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、Vアタッカー入賞カウンタの値を加算するとともに、所定の賞球（例えば10個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。Vアタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口3151を開放することができる最大時間が経過していても、Vアタッカー用ソレノイド3154によりVアタッカー3152が作動して開閉入賞口3151が閉鎖されることになる。

10

【1639】

（V入賞口スイッチ）

V入賞口スイッチ3156は、V入賞口3155への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Vアタッカー3152が開放してから所定時間（例えば4000ms）内にV入賞口スイッチ3156がV入賞口3155への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、V入賞口スイッチ3156によりV入賞口3155への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

20

【1640】

[5-3.基本仕様]

次に、図110～図120を参照して、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の基本仕様について説明する。なお、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【1641】

第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインCPU201は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

30

【1642】

また、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では、詳しくは後述するが、特定条件下（A時短遊技状態）における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数となると、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態を一部規制する「リミッタ機能」を備えている。

【1643】

本実施形態において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。また、C時短遊技状態では、普通電動役物3146の開放態様によって適宜左打ちと右打ちとの遊技態様が変化する。サブCPU301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置7の表示領域に表示する制御を実行する。

40

【1644】

[5-3-1.特別図柄の当り判定テーブル]

図110は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図110に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている

【1645】

50

特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口3120への入球に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「役物開放当り」または「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」、「時短当り判定値データ」）との関係が規定されている。また、第2始動口3140への入賞に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。なお、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0～65535の範囲（幅）で発生する。

10

【1646】

図110に示すように、第1始動口3120に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第1特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第1特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「役物開放当り」または「時短当り」に決定する。また、第2始動口3140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、第2特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

【1647】

なお、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「ハズレ」が決定されるように構成してもよい。また、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「役物開放当り」が決定されないように構成してもよい。すなわち、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「大当り」または「時短当り」が決定されることは必須の要件であるが、その他の要件は適宜設計変更が自由である。

20

【1648】

また、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「ハズレ」が決定されるように構成してもよいが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、第1特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第2特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い確率に設定することが好ましい。また、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「時短当り」が決定されるように構成してもよい。すなわち、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「大当り」または「役物開放当り」が決定されることは必須の要件であるが、その他の要件は適宜設計変更が自由である。

30

【1649】

なお、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率またはノおよび役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

40

【1650】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Vアタッカー3152の開放時間を設定値毎に変えてV入賞装置3150への入賞率を変えたり、V入賞口3155の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてV入賞口3155への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、V入賞口3155の開放頻度（すなわちV

50

アタッカー 3 1 5 2 の作動頻度) や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当たり遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【 1 6 5 1 】

[5 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図 1 1 1 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図 1 1 1 に示す特別図柄判定テーブルは、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている

【 1 6 5 2 】

特別図柄判定テーブルは、第 1 始動口 3 1 2 0 , 第 2 始動口 3 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【 1 6 5 3 】

「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであった場合に、大当たり種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 1 6 5 4 】

図 1 1 1 に示す特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 3 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 4 ~ 6 0 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 2 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 6 1 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 3 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 」を選択する。

【 1 6 5 5 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 5 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 4 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 2 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 6 0 ~ 8 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 5 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 2 」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 6 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 2 」を選択する。

【 1 6 5 6 】

このように、本実施形態では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合には、図 1 1 1 に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「 z 6 」 < 「 z 5 」 < 「 z 4 」の順に選択されやすく構成されている。

【 1 6 5 7 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 9 9 のいずれであっても、選択図柄コマンドとして「 z 7 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 3 」を選択する。

【 1 6 5 8 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれかであったとしても、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 8 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 4 」を選

10

20

30

40

50

択する。

【 1 6 5 9 】

さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれかであったとしても、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 9 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 5 」を選択する。

【 1 6 6 0 】

なお、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態では説明を省略するが、主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 には、第 1 のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図 1 2（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4（図 1 0 9 参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第 1 のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図 1 2（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路 3 0 0 のプログラム ROM 3 0 2 に記憶されている。

【 1 6 6 1 】

【 5 - 3 - 3 . 当り種類決定テーブル 】

図 1 1 2 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図 1 1 2 に示す当り種類決定テーブルは、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。図 1 1 2（a）は、リミッタ機能が作動していないとき（リミッタ機能非作動時）に参照される当り種類決定テーブルの一例であり、図 1 1 2（b）は、リミッタ機能が作動したとき（リミッタ機能作動時）に参照される当り種類決定テーブルの一例である。

【 1 6 6 2 】

図 1 1 2 に示されるように、当り種類決定テーブルは、選択図柄コマンドに対して、役物開放当りの開放態様、大当り遊技状態の態様、大当り遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）、役物開放当りの開放態様、初当り時におけるリミッタ回数とが対応付けられている。

【 1 6 6 3 】

メイン CPU 2 0 1 は、当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいて、役物開放当りの開放態様、大当り遊技状態の態様、大当り遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）、役物開放当りの開放態様、リミッタ回数を決定する。

【 1 6 6 4 】

「役物開放当りの開放態様」は、「役物開放当り」のときに開放される開閉入賞口 3 1 5 1 の開放態様（V 入賞装置 3 1 5 0 の開放態様）を示している。「第 1 開放態様」とは、開閉入賞口 3 1 5 1 が短時間の開放時間（本実施形態では、例えば 2 0 0 m s e c）であり、遊技者にとって不利な開放態様である。また、上述したように、本実施形態では、V 入賞口 3 1 5 5 は開閉入賞口 3 1 5 1 の開放時から 2 0 0 m s e c 後に開放状態となることから、開閉入賞口 3 1 5 1 が第 1 開放態様により開放し、遊技球が開閉入賞口 3 1 5 1 に入球しても、遊技球が V 入賞口 3 1 5 5 を通過することは困難となっており、かかる観点からも遊技者にとって不利な開放態様である。また、「第 2 開放態様」とは、開閉入賞口 3 1 5 1 が長時間の開放時間（例えば 1 8 0 0 0 m s e c）であり、遊技者にとって有利な開放態様である。そして、開閉入賞口 3 1 5 1 が第 2 開放態様により開放し、遊技球が開閉入賞口 3 1 5 1 に入球すると、遊技球が V 入賞口 3 1 5 5 を通過することが容易となっており、かかる観点からも遊技者にとって有利な開放態様である。

【 1 6 6 5 】

なお、本実施形態では、「第1開放態様」が開閉入賞口3151の開放時間を短時間とし、「第2開放態様」が開閉入賞口3151の開放時間を長時間としたが、「第1開放態様」と「第2開放態様」とで開閉入賞口3151の開放時間を略同じにして、「第1開放態様」よりも「第2開放態様」の方がVシャッター3158が作動しやすい(V入賞口3155を開放状態にすることで、遊技球がV入賞口3155を通過しやすい)ように構成してもよい。

【1666】

「大当り遊技状態の態様」は、「大当り」のときに開放される大入賞口3131の開放態様を示し、本実施形態では、大当りのラウンド数を示している。なお、大当りのラウンド数に加え、1ラウンドあたりの開放時間や開放する大入賞口を決定してもよい。

10

【1667】

「その後の遊技状態の態様」は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示し、「時短フラグ」及び「時短回数」の設定を意味している。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御され、「時短フラグ」及び「時短回数」が設定される。

【1668】

「リミッタ回数」は、A時短遊技状態以外の状態(通常遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態)における大当りのときに設定されるリミッタ回数を示す。リミッタ回数は、特定条件下(A時短遊技状態)において大当り遊技状態に移行する毎に減算されていき、リミッタ回数=0となると、リミッタ機能が作動し、図112(b)に示す当り種類決定テーブルが参照されることになる。

20

【1669】

図112(a)に示すように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」に対応する選択図柄コマンド「z4~z6」であるときには、メインCPU201は、「役物開放当りの開放態様」として遊技者にとって不利な「第1開放態様」を決定し、第2特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」に対応する選択図柄コマンド「z9」であるときには、「役物開放当りの開放態様」として遊技者にとって有利な「第2開放態様」を決定するように構成されている。

【1670】

本実施形態では、上述したように、第2特別図柄の当り判定処理において「大当り」または「役物開放当り」のいずれかが決定される。そして、第2特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」が決定されると、遊技者にとって有利な「第2開放態様」が決定され、遊技球が開閉入賞口3151内のV入賞口3155を通過しやすく、第2のルートからの大当り遊技状態に移行しやすいことになる。したがって、遊技球が第2始動口3140に入球すれば、第1のルートまたは第2のルートからの大当り遊技状態に移行しやすく、遊技球が第2始動口3140に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能に構成されている。

30

【1671】

これに対し、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」が決定されたとしても、遊技者にとって不利な「第1開放態様」が決定され、第2のルートからの大当り遊技状態に移行することは困難である。したがって、第1始動口3120への遊技球の入球を契機とした役物開放当りは、実質的にハズレと同様に扱われることになる。なお、第1始動口3120への遊技球の入球を契機とした役物開放当りは、ハズレと同様に扱われるものの、後述する変動パターンテーブルの切り替えに参照されることになる。

40

【1672】

なお、本実施形態においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」が決定されたときには、「役物開放当りの開放態様」として、遊技者にとって不利な「第1開放態様」しか決定されないように構成されているが、遊技者にとって有利な「第2開放態様」が決定されるように構成してもよい。このように構成した場合には、遊技者にとって不利な「第1開放態様」よりも、遊技者にとって有利な「第2開放態様」の方が

50

選択され難くなるように設定されているのが望ましい。

【1673】

また、図112(a)に示すように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「z1～z3」であるときには、メインCPU201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短回数を100回にセットすることを決定する。また、選択図柄コマンド「z1」であるときには、メインCPU201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、A時短遊技状態以外の状態における大当りのときに限りリミッタ回数を5回にセットすることを決定する。また、選択図柄コマンド「z2」であるときには、メインCPU201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、A時短遊技状態以外の状態における大当りのときに限りリミッタ回数を3回にセットすることを決定する。また、選択図柄コマンド「z3」であるときには、メインCPU201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、A時短遊技状態以外の状態における大当りのときに限りリミッタ回数を3回にセットすることを決定する。

10

【1674】

このように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」の場合に、選択図柄コマンドに応じて異なるラウンド数、リミッタ回数が設定されるように構成されている。これにより、大当りの種類(図柄)ごとに遊技者に与える利益を異ならせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1675】

また、図112(a)、(b)に示すように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「z7」であるときには、メインCPU201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短回数を1回にセットすることを決定する。

20

【1676】

このように、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」のときには、第1特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」と比べて、極めて短い期間の時短遊技状態が決定されることになる。

【1677】

図112(b)に示すリミッタ機能作動時の当り種類決定テーブルは、図112(a)に示すリミッタ機能非作動時の当り種類決定テーブルと比べて、「その後の遊技状態の態様」と「リミッタ回数」の設定が異なっており、「役物開放当りの開放態様」、「大当り遊技状態の態様」の設定は同じである。なお、図112(b)に示すように、リミッタ機能が作動していることから、当然に「リミッタ回数」は設定されることがない。

30

【1678】

図112(b)に示すように、リミッタ機能が作動したとき(リミッタ機能作動時)に、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、大当り遊技状態に制御されることがないため、図112(a)と同様に、時短フラグ及び時短回数が設定される。

【1679】

しかしながら、リミッタ機能が作動したとき(リミッタ機能作動時)に、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当りで」、「役物開放当り」である場合には、いずれの選択図柄コマンドであっても、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様としては、時短フラグがオフにセットされ、時短回数が設定されることはない。すなわち、リミッタ機能が作動したとき(リミッタ機能作動時)には、大当り遊技状態終了後の遊技状態として、通常遊技状態に移行することになる。

40

【1680】

[5-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図113～図116は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図113は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図114は、第4のパチン

50

コ遊技機の第1実施形態におけるC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図115は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるA時短遊技状態及びB時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図116は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図113～図116に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【1681】

図113～図116に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば0～249(250種類)の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99(100種類)の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図113～図116の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【1682】

メインCPU201は、遊技状態等に応じて図113～図116のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。

【1683】

また、メインCPU201は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。なお、変動パターンコマンドは、第1始動口3120に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるか、第2始動口3140に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。

【1684】

図113～図116の「備考」の欄に示される大当り系リーチ、大当り系ノーマルリーチは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある(時短当りの可能性がない)ことを示すリーチ演出である。チャンス変動は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す変動演出である。

【1685】

(通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

本実施形態では、図113に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図113(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1と、図113(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT2と、図113(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3との3つの変動パターンテーブルを備えている。なお、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は3つに限定されず、1つでもよいし、2以上でもよい。

【1686】

図113(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態がバックアップクリアされた後(すなわち、初期値の変動パターンテーブル)、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「Z4」に応じた第1特別図柄が停止表示された後、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後であって1回目の第1特別図柄の当り判定処理が終了した後(すなわち、後述する図116(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルZ1からの移行後)に選択される変動パターンテーブルである。

【1687】

図113(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT2は、「役物開放当り」の選

10

20

30

40

50

択図柄コマンド「z5」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【1688】

図113(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z6」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【1689】

図113(1)～(3)に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い変動パターン「01H」(以下「チャンス変動A」ともいう)と、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い変動パターン「02H」(以下「チャンス変動B」ともいう)とのいずれかの変動パターンが選択される。

【1690】

詳しくは図137を用いて後述するが、通常遊技状態において、普通図柄の可変表示時間よりも長いチャンス変動Aは、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物3146の作動により第2始動口3140が不利な開放態様となりやすく、普通図柄の可変表示時間よりも短いチャンス変動Bは、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物3146の作動により第2始動口3140が有利な開放態様となりやすい。

【1691】

図113(1)～(3)に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3は、このチャンス変動Aとチャンス変動Bとの選択率が異なっている。通常遊技状態において第2始動口3140が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Bは、特別図柄の変動パターンテーブルT1<特別図柄の変動パターンテーブルT2<特別図柄の変動パターンテーブルT3の順に選択されやすく構成されている。

【1692】

このため、通常遊技状態における特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3のうちでは、特別図柄の変動パターンテーブルT3が、遊技者にとって最も有利な変動パターンテーブルとなっているが、図111において上述したように、選択図柄コマンドとしては、「z6」<「z5」<「z4」の順に選択されやすく構成されていることから、選択図柄コマンド「z6」に対応した特別図柄の変動パターンテーブルT3が最も選択され難く構成されている。

【1693】

(C時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

本実施形態では、図114に示されるように、C時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図114(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルC1と、図114(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルC2と、図114(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルC3との3つの変動パターンテーブルを備えている。なお、C時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は3つに限定されず、1つでもよいし、2以上でもよい。

【1694】

図114(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルC1は、通常遊技状態からC時短遊技状態への移行した後や、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z4」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【1695】

図114(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルC2は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z5」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【1696】

図114(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルC3は、「役物開放当り」の選

10

20

30

40

50

択図柄コマンド「z6」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【1697】

図114(1)～(3)に示すC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルC1～C3においても、図113に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3と同様に、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動A」と、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動B」とのいずれかの変動パターンが選択される。

【1698】

詳しくは図138を用いて後述するが、C時短遊技状態においても、普通図柄の可変表示時間よりも長いチャンス変動Aは、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物3146の作動により第2始動口3140が不利な開放態様となりやすく、普通図柄の可変表示時間よりも短いチャンス変動Bは、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物3146の作動により第2始動口3140が有利な開放態様となりやすい。

【1699】

図114(1)～(3)に示すC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルC1～C3は、このチャンス変動Aとチャンス変動Bとの選択率が異なっている。C時短遊技状態において第2始動口3140が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Bは、特別図柄の変動パターンテーブルC1<特別図柄の変動パターンテーブルC2<特別図柄の変動パターンテーブルC3の順に選択されやすく構成されている。

【1700】

このため、C時短遊技状態における特別図柄の変動パターンテーブルC1～C3のうちでは、特別図柄の変動パターンテーブルC3が、遊技者にとって最も有利な変動パターンテーブルとなっているが、図111において上述したように、選択図柄コマンドとしては、「z6」<「z5」<「z4」の順に選択されやすく構成されていることから、選択図柄コマンド「z6」に対応した特別図柄の変動パターンテーブルC3が最も選択され難く構成されている。

【1701】

なお、図113に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3と、図114に示すC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルC1～C3とは、第1特別図柄の変動パターンは共通しているが、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合における第2特別図柄の変動パターンが相違している。すなわち、図113に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合、メインCPU201は、第2特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば500000msまたは600000msと極めて長い長変動演出に決定している。これは、通常遊技状態である場合、基本的に第2始動口3140に遊技球が入賞(通過)することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第2始動口3140に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与える利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【1702】

このため、図113に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3と、図114に示すC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルC1～C3とで共通する特別図柄の変動パターンテーブルを採用してもよい。

【1703】

(A時短遊技状態またはB時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図115に示す特別図柄の変動パターンテーブルAは、A時短遊技状態またはB時短遊技状態に制御されているときに選択される変動パターンテーブルである。

【1704】

10

20

30

40

50

特別図柄の変動パターンテーブル A は、当り判定処理の結果が「大当り」であるとき除き、特別図柄の変動表示時間が相対的に短く構成されている。これにより、A 時短遊技状態または B 時短遊技状態においては、遊技球が開閉入賞口 3 1 5 1 内の V 入賞口 3 1 5 5 を通過することによる第 2 のルートを経由した大当り遊技状態に短い時間で移行させることができる。

【 1 7 0 5 】

(リミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブル)

図 1 1 6 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z 1 は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1 回目の特別図柄の当り判定処理において選択される特定の変動パターンテーブルである。

【 1 7 0 6 】

図 1 1 6 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z 1 においては、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、通常遊技状態において第 2 始動口 3 1 4 0 が有利な開放態様となりやすいチャンス変動 B が必ず選択されるように構成されている。

【 1 7 0 7 】

通常遊技状態においてチャンス変動 B が選択されると、第 2 始動口 3 1 4 0 が有利な開放態様となり、遊技球が第 2 始動口 3 1 4 0 に入球しやすくなる。そして、本実施形態では、上述したように、遊技球が第 2 始動口 3 1 4 0 に入球すれば、第 1 のルートまたは第 2 のルートからの大当り遊技状態に移行しやすく、遊技球が第 2 始動口 3 1 4 0 に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能となっている。

【 1 7 0 8 】

このため、リミッタ機能の作動により時短遊技状態における連荘が終了しても、通常遊技状態への移行後に 1 回目の第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第 2 のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させることができるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【 1 7 0 9 】

また、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンテーブル Z 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動 B が必ず選択されるように構成したが、チャンス変動 B よりも低い確率で、第 2 始動口 3 1 4 0 が不利な開放態様となりやすいチャンス変動 A が選択されるように構成してもよい。

【 1 7 1 0 】

なお、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後であって 1 回目の第 1 特別図柄の当り判定処理が終了した後は、図 1 1 6 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z 1 から、図 1 1 3 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 が選択されることになる。

【 1 7 1 1 】

図 1 1 6 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z 2 は、図 1 1 6 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z 1 の変形例であり、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1 回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される特定の変動パターンテーブルである。特別図柄の変動パターンテーブル Z 2 は、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動 A を 2 0 %、チャンス変動 B を 8 0 % の確率で選択されるように構成している。

【 1 7 1 2 】

このようにしても、通常遊技状態への移行後に 1 回目の第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第 2 のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させる確率が高まるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【 1 7 1 3 】

なお、特別図柄の変動パターンテーブル Z 1、Z 2 は、リミッタ機能が作動した後の通

10

20

30

40

50

常遊技状態への移行後に、1回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしたが、1回目に限られず、例えば、特別図柄の保留機能を有するような場合には、4回目までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよいし、任意の所定回数までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよい。

【1714】

なお、本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動A及びチャンス変動Bを1つとしたが、普通図柄の可変表示時間を基準として、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い複数のチャンス変動A群、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い複数のチャンス変動B群を備えて構成してもよい。

10

【1715】

[5-3-5. 普通図柄の当り判定テーブル]

図117は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図117に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【1716】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、遊技状態と、通過ゲート3126A、3126Bを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の当り判定用乱数値とに基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

20

【1717】

図117に示す普通図柄の当り判定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)と、普通図柄当り判定値データ(「普通図柄当り」または「ハズレ」)とが対応づけられて規定されている。

【1718】

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

30

【1719】

メインCPU201は、図117に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とに基づいて、普通図柄当り判定値データを決定する。

【1720】

本実施形態では、通常遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0~89のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、非時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が90~99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

40

【1721】

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

【1722】

また、B時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判

50

定用乱数値が 0 ~ 89 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、B 時短遊技状態において、メイン CPU 201 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 90 ~ 99 のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【1723】

また、C 時短遊技状態において、メイン CPU 201 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 ~ 89 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、C 時短遊技状態において、メイン CPU 201 は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が 90 ~ 99 のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【1724】

このように、本実施形態では、通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで、A 時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図 117 に示される選択率（概算））が最も高い。

【1725】

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

20

【1726】

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

【1727】

[5 - 3 - 6 . 普通図柄判定テーブル]

図 118 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図 118 に示す普通図柄判定テーブルは、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態が備える主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている。

30

【1728】

普通図柄判定テーブルは、上述の当落判定値データと、通過ゲート 3126A、3126B を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。

【1729】

図 118 に示される普通図柄判定テーブルには、普通図柄当り判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 99（100 種類）の中から抽出される。

40

【1730】

メイン CPU 201 は、図 118 に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定する。

【1731】

図 118 に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

50

【 1 7 3 2 】

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

【 1 7 3 3 】

特に、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するにあたり、遊技状態によらずに、当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、選択されるように構成されている。

10

【 1 7 3 4 】

また、本実施形態において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図117参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図118参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

20

【 1 7 3 5 】

[5 - 3 - 7 . 普通図柄当り種類決定テーブル]

図119は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。なお、図119に示す普通図柄当り種類決定テーブルは、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【 1 7 3 6 】

普通図柄当り種類決定テーブルは、遊技状態と、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドとに応じて、普通電動役物3146の開放態様としての普通電動役物3146の開放パターンを決定する際に参照される。

30

【 1 7 3 7 】

図119に示される普通図柄当り種類決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通電動役物3146の開放態様としての開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【 1 7 3 8 】

メインCPU201は、図119に示される普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物3146の開放パターンを決定する。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物3146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

40

【 1 7 3 9 】

本実施形態では、メインCPU201は、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドであれば、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間200msec、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。

【 1 7 4 0 】

なお、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、1回目の開放時間を異ならせてもよい。例えば、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」であると、普通電動役物3146の開放態様である開放パターンを、1回目の開放時間200msecとし、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f

50

「z 2」であると、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 m s e c とし、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」であると、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 3 0 0 m s e c とし、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、2 回目の開放時間を 0 としてもよい。

【1 7 4 1】

また、メイン CPU 2 0 1 は、A 時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」であると、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。また、メイン CPU 2 0 1 は、A 時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」であると、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。また、メイン CPU 2 0 1 は、A 時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」であると、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、に決定する。

【1 7 4 2】

また、メイン CPU 2 0 1 は、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」であると、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。また、メイン CPU 2 0 1 は、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」であると、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。また、メイン CPU 2 0 1 は、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」であると、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。

【1 7 4 3】

このように、本実施形態では、同じ普通図柄当り時選択図柄コマンド（例えば、「f z 1」）であったとしても、遊技状態に応じて、普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンが異なるように構成されている。

【1 7 4 4】

また、本実施形態では、通常遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンは、各遊技状態における普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。なお、普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物 3 1 4 6 が開放された場合、第 2 始動口 3 1 4 0 への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【1 7 4 5】

A 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンは、各遊技状態における普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【1 7 4 6】

また、B 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンは、C 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 3 1 4 6 の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【1 7 4 7】

[5 - 3 - 8 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

10

20

30

40

50

図 1 2 0 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 1 2 0 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 1 7 4 8 】

図 1 2 0 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

10

【 1 7 4 9 】

メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート 3 1 2 6 A、3 1 2 6 B を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブ C P U 3 0 1 に送信する。

【 1 7 5 0 】

図 1 2 0 に示されるように、通常遊技状態または C 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 0 m s e c に決定される。

20

【 1 7 5 1 】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 8 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 8 0 0 m s e c に決定される。

【 1 7 5 2 】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

30

【 1 7 5 3 】

このように、1 回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、各遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、A 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、A 時短遊技状態は、各遊技状態のなかで、普通電動役物 3 1 4 6 が開放されるまでの時間が最も短い。

【 1 7 5 4 】

また、本実施形態では、通常遊技状態及び C 時短遊技状態では、普通図柄の可変表示時間が 1 0 0 0 0 m s e c に固定されるように構成されている。このため、図 1 1 3 ~ 図 1 1 5 に示す特別図柄の変動パターンテーブルにおいては、上述したように、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、普通図柄の可変表示時間よりも長いチャンス変動 A は、1 0 0 0 0 m s e c よりも長い 1 3 0 0 0 m s e c の可変表示時間となっており、普通図柄の可変表示時間よりも短いチャンス変動 B は、1 0 0 0 0 m s e c よりも短い 9 0 0 0 m s e c の可変表示時間となっている。詳しくは図 1 3 7 及び図 1 3 8 を用いて後述するが、遊技状態と、普通図柄の可変表示時間と特別図柄の可変表示時間との関係性から、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様としての普通電動役物 3 1 4 6 開放パターン (第 2 始動口 3 1 4 0 の開放態様) が変化することになる。

40

【 1 7 5 5 】

[5 - 4 . 主制御処理]

第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態において、主制御回路 2 0 0 のメイン C P U 2 0

50

1により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びスイッチ入力検出処理が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理普通図柄制御処理及びスイッチ入力検出処理について説明し、メインCPU201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【1756】

なお、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当たり終了処理（図42、図133）等）、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【1757】

[5-4-1. 特別図柄制御処理]

次に、図121を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理について説明する。図121は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1758】

図121に示されるように、メインCPU201は、まず、S3001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S3001の処理を実行した後、処理をS3002に移す。

【1759】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S3001の処理に先だって、メインRAM203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【1760】

S3002において、メインCPU201は、S3001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【1761】

S3002において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合（S3002がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3005に移す。

【1762】

一方、S3002において特別図柄の制御番号が0であると判定された場合（S3002がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3003に移す。

【1763】

S3003において、メインCPU201は、第2特別図柄が可変表示開始であるか否かを判定する。

【1764】

S3003において第2特別図柄が可変表示開始でないと判定された場合（S3003がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3004に移す。

【1765】

S3004において、メインCPU201は、第1特別図柄が可変表示開始であるか否かを判定する。

【1766】

S3004において第1特別図柄が可変表示開始でないと判定された場合（S3004がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【1767】

一方、S3004において第1特別図柄が可変表示開始であると判定された場合（S3004がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3005に移す。

【 1 7 6 8 】

S 3 0 0 3 に戻って、第 2 特別図柄が可変表示開始であると判定された場合 (S 3 0 0 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 0 5 に移す。

【 1 7 6 9 】

S 3 0 0 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 1 2 2 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) に戻す。

【 1 7 7 0 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理 (S 3 0 0 1 ~ S 3 0 0 5) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

10

【 1 7 7 1 】

[5 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図 1 2 2 を参照して、特別図柄制御処理 (図 1 2 1 参照) 中の S 3 0 0 5 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 1 2 2 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 7 7 2 】

なお、制御状態番号が 0 の場合 (S 3 0 0 2 が Y E S 判定の場合)、特別図柄管理処理は、S 3 0 0 3 が Y E S 判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、S 3 0 0 4 が Y E S 判定の場合は第 1 特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が 0 でない場合 (S 3 0 0 2 が N O 判定の場合)、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

20

【 1 7 7 3 】

また、図 1 2 2 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値 (「 0 」 ~ 「 7 」) は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン C P U 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 1 7 7 4 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する (S 3 0 1 1) 。

30

【 1 7 7 5 】

S 3 0 1 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合 (S 3 0 1 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理 (図 1 2 1 参照) に戻す。

【 1 7 7 6 】

一方、S 3 0 1 1 において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合 (S 3 0 1 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 1 2 に移す。

【 1 7 7 7 】

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

40

【 1 7 7 8 】

S 3 0 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 3 0 1 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が 「 0 」 である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 1 2 3 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が 「 0 」 でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 1 4 に移す。

【 1 7 7 9 】

S 3 0 1 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この

50

S 3 0 1 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 1 2 5 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 1 5 に移す。

【 1 7 8 0 】

S 3 0 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 3 0 1 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 1 2 6 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 1 6 に移す。

【 1 7 8 1 】

S 3 0 1 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、V 入賞装置開放準備処理を行う。この S 3 0 1 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この V 入賞装置開放準備処理の詳細については、図 1 2 9 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 1 7 に移す。

【 1 7 8 2 】

S 3 0 1 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を行う。この S 3 0 1 7 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる処理である。この V 入賞装置開放制御処理の詳細については、図 1 3 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 4 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 1 8 に移す。

【 1 7 8 3 】

S 3 0 1 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 3 0 1 8 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 1 3 1 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 5 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 1 9 に移す。

【 1 7 8 4 】

S 3 0 1 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。この S 3 0 1 9 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 6 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 1 3 2 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 6 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 2 0 に移す。

【 1 7 8 5 】

S 3 0 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たり終了処理を行う。この S 3 0 2 0 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 7 」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 1 3 3 を参照して後述する。

【 1 7 8 6 】

メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 1 3 ~ S 3 0 2 0 の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図 1 2 1 参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【 1 7 8 7 】

[5 - 4 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 1 2 3 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）中の S 3 0 1 3 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 1 2 3 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 7 8 8 】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 3 0 1 3 で呼び出された処理である場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 3 0 1 3 で呼び出された処理である場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

10

20

30

40

50

【 1 7 8 9 】

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

【 1 7 9 0 】

S 3 0 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定された場合 (S 3 0 2 1 が N O 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 2 2 参照) に戻す。

【 1 7 9 1 】

一方、S 3 0 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」であると判定された場合 (S 3 0 2 1 が Y E S 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 0 2 2 に移す。

10

【 1 7 9 2 】

S 3 0 2 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、特別図柄の当り判定テーブル (図 1 1 0 参照) を参照し、特別図柄判定領域に記憶された特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施形態では、第 1 特別図柄が処理対象であれば、大当り、役物開放当りおよび時短当りのうちいずれであるかが判定される。また、第 2 特別図柄が処理対象であれば、大当りおよび役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 2 2 の処理を実行した後、処理を S 3 0 2 3 に移す。

【 1 7 9 3 】

S 3 0 2 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理 (S 3 0 2 2) の結果 (例えば、大当り、役物開放当りおよび時短当り) に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル (図 1 1 1 参照) を参照し、特別図柄判定領域に記憶された特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 2 3 の処理を実行した後、処理を S 3 0 2 4 に移す。

20

【 1 7 9 4 】

S 3 0 2 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り (大当り、役物開放当りおよび時短当り) である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル (図 1 1 2 参照) を参照し、特別図柄決定処理 (S 3 0 2 3) で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放された V 入賞口 3 1 5 5 に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施形態では、大当りおよび役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、大当りまたは / および役物開放当りの種類は 1 つであってもよい。さらには、時短当りの種類を複数種類としてもよい。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 2 4 の処理を実行した後、処理を S 3 0 2 5 に移す。

30

【 1 7 9 5 】

S 3 0 2 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、遊技状態等に応じて図 1 1 3 ~ 図 1 1 6 のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。この特別図柄の変動パターン決定処理の詳細については、図 1 2 4 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 2 5 の処理を実行した後、処理を S 3 0 2 6 に移す。

40

【 1 7 9 6 】

S 3 0 2 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、特別図柄の変動パターン決定処理 (S 3 0 2 5) で決定された変動パタ

50

ーンテーブル（図 1 1 3 ～図 1 1 6 参照）を参照し、決定した変動パターンに基づいて特別図柄の可変表示時間を決定する。その後、メイン CPU 2 0 1 は、決定した特別図柄の可変表示時間をセットし、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に特別図柄の変動表示を開始させる。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 2 6 の処理を実行した後、処理を S 3 0 2 7 に移す。

【 1 7 9 7 】

S 3 0 2 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短管理処理を行う。第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態では、第 1 のパチンコ遊技機とは異なり、特別図柄の可変表示を開始したときに、天井カウンタに 1 を加算する天井カウンタ更新処理や時短回数カウンタから 1 を減算する時短カウンタ更新処理が行われる。具体的には、天井カウンタが天井値に到達すると、時短フラグ = 1 をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタに規定回数をセットし、B 時短遊技状態であることを識別する時短識別番号 = 2 をセットし、B 時短遊技状態への移行制御を行う。また、時短回数カウンタ = 0 になると、時短フラグ及び時短識別番号をクリアし、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行うことになる。

10

【 1 7 9 8 】

また、1 種 2 種混合機と称される第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態では高確遊技状態に制御されないため、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態において実行される時短管理処理は、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ～図 3 9 を参照して説明した処理と異なる点もある。具体的には、第 1 のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウンタ禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウンタ禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第 1 のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図 3 7 参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（S 1 9 1 参照）、確変フラグがオフであることを条件として S 1 9 2 の処理を行っているが、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、S 1 9 1 の処理を行わずに、S 1 9 2 の処理を行う点で異なる。そして、時短移行処理（図 3 8 参照）においても、S 2 0 2 の処理を行わずに、天井カウンタが天井値に到達したときにオンになった天井フラグにより、B 時短遊技状態への移行制御（S 2 0 8 参照）が行われることになる。時短管理処理におけるその他の処理については、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態において図 3 2 ～図 3 9 を参照して説明した処理と同様である。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 2 7 の処理を実行した後、処理を S 3 0 2 8 に移す。

20

30

【 1 7 9 9 】

S 3 0 2 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図 1 2 2 の S 3 0 1 4 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 2 8 の処理を実行した後、処理を S 3 0 2 9 に移す。

40

【 1 8 0 0 】

S 3 0 2 9 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、時短残回数等）の更新処理等が行われる。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 2 9 の処理を実行した後、処理を S 3 0 3 0 に移す。

【 1 8 0 1 】

S 3 0 3 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、時短フラグ等）の更新処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 3 0 の処理を実行した後、処理を S 3 0 3 1 に移す。

50

【 1 8 0 2 】

S 3 0 3 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【 1 8 0 3 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 3 0 3 0）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（S 3 0 3 1））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 8 0 4 】

[5 - 4 - 4 . 特別図柄の変動パターン決定処理]

次に、図 1 2 4 を参照して、特別図柄可変表示開始処理（図 1 2 3 参照）中の S 3 0 2 5 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄の変動パターン決定処理の詳細について説明する。図 1 2 4 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 8 0 5 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、リミッタ作動フラグがオンであるか否かを判定する（S 3 0 2 5 - 1）。S 3 0 2 5 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、リミッタ作動フラグがオンであると判定された場合には、処理を S 3 0 2 5 - 2 に移し、リミッタ作動フラグがオンでないと判定された場合には、処理を S 3 0 2 5 - 5 に移す。

【 1 8 0 6 】

ここで、「リミッタ作動フラグ」は、特定条件下（A 時短遊技状態）における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数となると作動するフラグであり、後述するリミッタ回数更新処理（図 1 2 7 参照）においてオンになる。

【 1 8 0 7 】

S 3 0 2 5 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタ = 0 であるか否かを判定する。S 3 0 2 5 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタ = 0 であると判定された場合には、処理を S 3 0 2 5 - 3 に移し、天井カウンタ = 0 でないと判定された場合には、処理を S 3 0 2 5 - 5 に移す。

【 1 8 0 8 】

「天井カウンタ」は、第 1 のパチンコ遊技機とは異なり、特別図柄の可変表示を開始したときに、天井カウンタを更新（1 加算）し、天井カウンタが天井値に到達したときに B 時短遊技状態に制御するためのカウンタである。第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態においては、特別図柄の変動パターン決定処理が行われたときには、未だ S 3 0 2 7 の「時短管理処理」において天井カウンタが加算されていないことから、天井カウンタ = 0 である場合というのは、通常遊技状態における特別図柄の 1 回目の可変表示の開始のときを意味することになる。

【 1 8 0 9 】

S 3 0 2 5 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、リミッタ作動フラグをオフにして、処理を S 3 0 2 5 - 4 に移す。

【 1 8 1 0 】

S 3 0 2 5 - 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、リミッタ機能作動後の特定の変動パターンテーブルとして、図 1 1 6（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z 1 を決定する。なお、変形例に示したように図 1 1 6（2）に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z 2 を決定してもよい。

【 1 8 1 1 】

また、S 3 0 2 5 - 4 においては、後述する小当り図柄切替情報 = 0 をセットし、次回以降は、図 1 1 6 に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z 1 または Z 2 から、図 1 1 3（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 が選択されるように準備を行う。

10

20

30

40

50

【 1 8 1 2 】

S 3 0 2 5 - 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、現在の遊技状態が、通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 時短遊技状態のうちのいずれの遊技状態が制御されているのかを把握するために、遊技状態（時短識別番号）の情報を取得する。

【 1 8 1 3 】

S 3 0 2 5 - 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、以前に第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときに、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 に停止表示された図柄の情報（以下「小当り図柄切替情報」という）を取得する。

【 1 8 1 4 】

「小当り図柄切替情報」は、後述する小当り図柄切替情報の上書き処理（図 1 2 6 の S 3 0 6 2 参照）において 1 つの情報が上書きして更新されてくものである。第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときに、選択図柄コマンド「z 4」に応じた第 1 特別図柄が停止表示されると、小当り図柄切替情報 = 0 が記憶され、選択図柄コマンド「z 5」に応じた第 1 特別図柄が停止表示されると、小当り図柄切替情報 = 1 が記憶され、選択図柄コマンド「z 6」に応じた第 1 特別図柄が停止表示されると、小当り図柄切替情報 = 2 が記憶されることになる。

【 1 8 1 5 】

S 3 0 2 5 - 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、取得した遊技状態の情報と、小当り図柄切替情報とに基づいて、複数の変動パターンテーブルから 1 つの変動パターンテーブルを決定する。

【 1 8 1 6 】

具体的には、メイン C P U 2 0 1 は、通常遊技状態に制御されていると判定した場合に、選択図柄コマンド「z 4」に応じた小当り図柄切替情報 = 0 であると、図 1 1 3（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 を決定し、選択図柄コマンド「z 5」に応じた小当り図柄切替情報 = 1 であると、図 1 1 3（2）に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 2 を決定し、選択図柄コマンド「z 6」に応じた小当り図柄切替情報 = 2 であると、図 1 1 3（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 3 を決定する。

【 1 8 1 7 】

また、メイン C P U 2 0 1 は、C 時短遊技状態に制御されていると判定した場合には、選択図柄コマンド「z 4」に応じた小当り図柄切替情報 = 0 であると、図 1 1 4（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブル C 1 を決定し、選択図柄コマンド「z 5」に応じた小当り図柄切替情報 = 1 であると、図 1 1 4（2）に示す特別図柄の変動パターンテーブル C 2 を決定し、選択図柄コマンド「z 6」に応じた小当り図柄切替情報 = 2 であると、図 1 1 4（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブル C 3 を決定する。

【 1 8 1 8 】

また、メイン C P U 2 0 1 は、A 時短遊技状態または B 時短遊技状態に制御されていると判定した場合には、小当り図柄切替情報によらずに、図 1 1 5 に示す特別図柄の変動パターンテーブル A を決定する。

【 1 8 1 9 】

S 3 0 2 5 - 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果としての当落情報（大当り、役物開放当りおよび時短当り）を取得する。

【 1 8 2 0 】

S 3 0 2 5 - 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄判定領域からリーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値を取得する。

【 1 8 2 1 】

S 3 0 2 5 - 1 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、上記 S 3 0 2 5 - 4 または上記 S 3 0 2 5 - 7 で決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、当落情報と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。

【 1 8 2 2 】

10

20

30

40

50

[5 - 4 - 5 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 1 2 5 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）中の S 3 0 1 4 でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 1 2 5 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 8 2 3 】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 3 0 1 4 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 3 0 1 4 で呼び出された処理である場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

10

【 1 8 2 4 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 1 」であるか否かを判定する（ S 3 0 4 1 ）。

【 1 8 2 5 】

S 3 0 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」でないと判定された場合（ S 3 0 4 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）に戻す。

【 1 8 2 6 】

一方、S 3 0 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」であると判定された場合（ S 3 0 4 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 0 4 2 に移す。

20

【 1 8 2 7 】

S 3 0 4 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 1 2 2 の S 3 0 1 5 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 4 2 の処理を実行した後、処理を S 3 0 4 3 に移す。

【 1 8 2 8 】

S 3 0 4 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 4 3 の処理を実行した後、処理を S 3 0 4 4 に移す。

30

【 1 8 2 9 】

S 3 0 4 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。第 1 ～ 3 のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 4 4 の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）に戻す。

40

【 1 8 3 0 】

[5 - 4 - 6 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図 1 2 6 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）中の S 3 0 1 5 でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 1 2 6 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 8 3 1 】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 3 0 1 5 で呼び出された処理である場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 3 0 1 5

50

で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 8 3 2 】

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

【 1 8 3 3 】

S 3 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」でないと判定された場合 (S 3 0 5 1 が N O 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 2 2 参照) に戻す。

【 1 8 3 4 】

一方、S 3 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」であると判定された場合 (S 3 0 5 1 が Y E S 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 0 5 2 に移す。

10

【 1 8 3 5 】

S 3 0 5 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 8 3 6 】

S 3 0 5 2 において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合 (S 3 0 5 2 が N O 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 0 6 1 に移す。一方、S 3 0 5 2 において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合 (S 3 0 5 2 が Y E S 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 0 5 3 に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、S 3 0 5 2 において N O 判定される。

20

【 1 8 3 7 】

S 3 0 5 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、A 時短遊技状態において大当り遊技状態に移行する毎にリミッタ回数を減算していき、リミッタ機能を作動させるか否かのリミッタ回数更新処理を行う。この S 3 0 5 3 におけるリミッタ回数更新処理は、第 1 のルートから大当り遊技状態に移行したときに更新される処理である。なお、後述するように、第 2 のルートから大当り遊技状態に移行したときには、V 入賞装置開放制御処理 (図 1 3 0 参照) において、リミッタ回数が更新されることになる (S 3 0 9 6 参照)。また、リミッタ回数更新処理の詳細については、図 1 2 7 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 5 3 の処理を実行した後、処理を S 3 0 5 4 に移す。

30

【 1 8 3 8 】

S 3 0 5 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 1 8 4 を介してホールコンピュータ 1 8 6 (いずれも図 1 0 9 参照) に出力される信号 (例えば、大当り信号等) の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 5 4 の処理を実行した後、処理を S 3 0 5 5 に移す。

【 1 8 3 9 】

また、S 3 0 5 4 の大当り遊技制御の開始設定処理において、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

40

【 1 8 4 0 】

S 3 0 5 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、ラウンド表示 L E D データをセットする処理を行う。その後、メイン CPU 2 0 1 は、例えば、大入賞口 3 1 3 1 の開放回数の上限値をセットする処理 (S 3 0 5 6)、外部端子板 1 8 4 への大当り信号セット処理 (S 3 0 5 7)、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理 (S 3 0 5 8)、遊技状態指定パラメータ設定処理 (S 3 0 5 9)、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理 (S 3 0 6 0) 等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理 (S 3 0 5 8) を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理 (図 1 2 2 の S 3 0 1 8 参照) が行われることとなる。その後、メイン C

50

P U 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）に戻す。

【 1 8 4 1 】

S 3 0 6 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 8 4 2 】

S 3 0 6 1 において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄が時短当りまたはハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S 3 0 6 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 7 1 に移す。一方、S 3 0 6 1 において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 3 0 6 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 6 2 に移す。

10

【 1 8 4 3 】

S 3 0 6 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときに、選択図柄コマンドを参照し、選択図柄コマンド「z 4」のときには、小当り図柄切替情報に「0」を上書きして更新し、選択図柄コマンド「z 5」のときには、小当り図柄切替情報に「1」を上書きして更新し、選択図柄コマンド「z 6」のときには、小当り図柄切替情報に「2」を上書きして更新する。なお、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときには、小当り図柄切替情報の上書き処理は行わずに、処理を S 3 0 6 3 に移す。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 6 2 の処理を実行した後、処理を S 3 0 6 3 に移す。

20

【 1 8 4 4 】

S 3 0 6 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 1 8 4 を介してホールコンピュータ 1 8 6（いずれも図 1 0 9 参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 6 3 の処理を実行した後、処理を S 3 0 6 4 に移す。

【 1 8 4 5 】

S 3 0 6 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、V 入賞装置 3 1 5 0 の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施形態では、この処理でセットされる V 入賞装置 3 1 5 0 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 6 4 の処理を実行した後、処理を S 3 0 6 5 に移す。

30

【 1 8 4 6 】

S 3 0 6 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、外部端子板 1 8 4 への役物開放当り信号セット処理（S 3 0 6 5）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 3 0 6 6）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 3 0 6 7）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 3 0 6 8）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 3 0 6 6）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、V 入賞装置開放準備処理（図 1 2 2 の S 3 0 1 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）に戻す。

40

【 1 8 4 7 】

S 3 0 6 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が時短開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 8 4 8 】

S 3 0 6 9 において、時短当りでないと判定した場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 7 1 に移す。一方、S 3 0 6 1 において、時短当りであると判定した場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 0 7 0 に移す。

【 1 8 4 9 】

50

S 3 0 7 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、図 1 1 2 に示す当り種類決定テーブルを参照し、時短当りの選択図柄コマンド「z 7」に基づいて、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、時短フラグ = 1 をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ = 1 をセットし、C 時短遊技状態であることを識別する時短識別番号 = 3 をセットする。なお、時短識別番号は、A 時短遊技状態に移行したときには時短識別番号 = 1 がセットされ、B 時短遊技状態に移行したときには時短識別番号 = 2 がセットされる。

【 1 8 5 0 】

また、本実施形態では、当り種類決定テーブルは、リミッタ機能の作動の有無により 2 つの当り種類決定テーブルを備えているが、時短当りに関しては、リミッタ機能の作動の有無によらず、リミッタ機能非作動時の当り種類決定テーブルを参照する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 7 0 の処理を実行した後、処理を S 3 0 7 1 に移す。

10

【 1 8 5 1 】

S 3 0 7 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 1 2 8 を参照して後述する。なお、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）に戻す。

【 1 8 5 2 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S 3 0 5 1 ~ S 3 0 7 1）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

20

【 1 8 5 3 】

[5 - 4 - 7 . リミッタ回数更新処理]

次に、図 1 2 7 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 1 2 6 参照）中の S 3 0 5 3 でメイン C P U 2 0 1 により実行されるリミッタ回数更新処理の詳細について説明する。図 1 2 7 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるリミッタ回数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 8 5 4 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、A 時短遊技状態であるか否かを判定する（S 3 0 5 3 - 1）。S 3 0 5 3 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、A 時短遊技状態であると判定された場合には、処理を S 3 0 5 3 - 2 に移し、A 時短遊技状態でないと判定された場合には、処理を S 3 0 5 3 - 5 に移す。

30

【 1 8 5 5 】

S 3 0 5 3 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、リミッタ回数から 1 を減算して更新する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 5 3 - 2 の処理を実行した後、処理を S 3 0 5 3 - 3 に移す。

【 1 8 5 6 】

S 3 0 5 3 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、リミッタ回数 = 0 であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、リミッタ回数 = 0 であると判定された場合には、処理を S 3 0 5 3 - 4 に移し、リミッタ回数 = 0 でないと判定された場合には、リミッタ回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図 1 2 6 参照）に戻す。

40

【 1 8 5 7 】

ここで、リミッタ回数 = 0 であると判定された場合には、A 時短遊技状態において大当り遊技状態の移行回数がリミッタ回数に到達したことを意味する。

【 1 8 5 8 】

S 3 0 5 3 - 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、リミッタ作動フラグをオンにする。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 5 3 - 4 の処理を実行した後、リミッタ回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図 1 2 6 参照）に戻す。

【 1 8 5 9 】

S 3 0 5 3 - 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、初当り時におけるリミッタ回数の設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、図 1 1 2 (a) に示すリミッタ機能非作動時の当

50

り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいてリミッタ回数を決定し、決定したリミッタ回数をセットする。メインCPU201は、S3053-5の処理を実行した後、リミッタ回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図126参照）に戻す。

【1860】

[5-4-8. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図128を参照して、特別図柄遊技判定処理（図126参照）中のS3071でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図128は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1861】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする（S3072）。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU201は、S3072の処理を実行した後、処理をS3073に移す。

【1862】

S3073において、メインCPU201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。また、特別図柄判定領域に記憶された各種乱数値をクリアする。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S3074）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S3074の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図126参照）に戻す。

【1863】

[5-4-9. V入賞装置開放準備処理]

次に、図129を参照して、特別図柄管理処理（図122参照）中のS3016でメインCPU201により実行されるV入賞装置開放準備処理について説明する。図129は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるV入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【1864】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S3081）。

【1865】

S3081において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S3081がNO判定の場合）、メインCPU201は、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図122参照）に戻す。

【1866】

一方、S3081において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合（S3081がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3082に移す。

【1867】

S3082において、メインCPU201は、図112に示す当り種類決定テーブルを参照し、V入賞装置3150の開放パターンとして、役物開放当りの開放態様を決定し、決定した開放態様（例えば、最大開放時間および最大開放回数等）をセットする。本実施形態では、遊技者にとって不利な「第1開放態様」であるときには、最大200msecの開放を1回だけ行う開放パターンにセットし、遊技者にとって有利な「第2開放態様」であるときには、最大1800msecの開放を1回だけ行う開放パターンにセットする。なお、開放パターンはこれに限られず、例えば、遊技者にとって有利な「第2開放態様」であるときには、1回あたり最大900msecの開放を最大2回行うようにしてもよいし、1回目を例えば最大600msec開放し、2回目を例えば最大1200msec

10

20

30

40

50

開放するようにしてもよい。さらには、1回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば1800ms）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれかの開放パターンにセットされるようにしてもよい。

【1868】

また、S3082において、メインCPU201は、V入賞口3155を開閉させるVシャッター3158の作動態様を決定し、決定した作動態様（例えば、最大開放時間および最大開放回数等）をセットする。本実施形態では、V入賞装置3150の開放時から200ms後にV入賞口3155を開放状態とさせる作動態様をセットする。メインCPU201は、S3082の処理を実行した後、処理をS3083に移す。

10

【1869】

S3083において、メインCPU201は、V入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、V入賞口3155の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU201は、S3083の処理を実行した後、処理をS3084に移す。

【1870】

S3084において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S3084）を行うことにより、このV入賞装置開放準備処理の終了後に、V入賞装置開放制御処理（図122のS3017参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S3084の処理を実行した後、処理をS3085に移す。

20

【1871】

S3085において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S3085の処理を実行した後、処理をS3086に移す。

【1872】

S3086において、メインCPU201は、V入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV入賞装置開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S3086の処理を実行した後、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図122参照）に戻す。

30

【1873】

[5-4-10.V入賞装置開放制御処理]

次に、図130を参照して、特別図柄管理処理（図122参照）中のS3017でメインCPU201により実行されるV入賞装置開放制御処理について説明する。図130は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1874】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S3091）。

【1875】

S3091において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S3091がNO判定の場合）、メインCPU201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図122参照）に戻す。

40

【1876】

一方、S3091において特別図柄の制御状態番号が「4」と判定された場合（S3091がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3092に移す。

【1877】

S3092において、メインCPU201は、Vアタッカー3152の作動により開閉入賞口3151が開放されたときにV入賞装置3150の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、V入賞装置3150の内部に進入

50

した遊技球の入賞個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ3153(図109参照)により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Vアタッカーカウントスイッチ3153により計数されたVアタッカー入賞カウンタの値は、メインRAM203内の所定領域に格納される。

【1878】

S3092において、V入賞装置3150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合(S3092がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3093に移す。

【1879】

一方、S3092において、V入賞装置3150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合(S3092がYES判定の場合)、メインCPU201は処理をS3094に移す。

10

【1880】

S3093において、メインCPU201は、V入賞装置3150の最大開放時間(すなわち開閉入賞口3151の最大開放時間)が経過したか否かを判定する。この処理では、S3082の処理(図129参照)でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【1881】

S3093においてV入賞装置3150の最大開放時間が経過していないと判定された場合(S3093がNO判定の場合)、メインCPU201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図122参照)に戻す。

20

【1882】

一方、S3093においてV入賞装置3150の最大開放時間が経過していると判定された場合(S3093がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3094に移す。

【1883】

S3094において、メインCPU201は、V入賞装置3150(すなわち開閉入賞口3151)の開鎖処理を行う。メインCPU201は、S3094の処理を実行した後、処理をS3095に移す。

【1884】

30

S3095において、メインCPU201は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V入賞口3155への遊技球の通過があったか否か(すなわち、V入賞口スイッチ3156による検出があったか否か)を判定する。なお、上記の規定時間はV入賞装置3150の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Vアタッカー3152の作動が開始してから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【1885】

S3095においてV入賞検出があったと判定された場合(S3095がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS3096に移す。

【1886】

40

S3096において、メインCPU201は、上記S3053と同様に、A時短遊技状態において大当り遊技状態に移行する毎にリミッタ回数を減算していき、リミッタ機能を作動させるか否かのリミッタ回数更新処理を行う。このS3096におけるリミッタ回数更新処理は、第2のルートから大当り遊技状態に移行したときに更新される処理である。メインCPU201は、S3096の処理を実行した後、処理をS3097に移す。

【1887】

S3097において、メインCPU201は、V当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板184を介してホールコンピュータ186(いずれも図109参照)に出力される信号(例えば、V当り信号等)の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特

50

別図柄の当り信号である。ところで、V当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図112参照）に示されるように例えば4ラウンドまたは10ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施形態では、説明の便宜上、V当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、V当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインCPU201は、S3097の処理を実行した後、処理をS3098に移す。

【1888】

また、S3097のV当り遊技制御の開始設定処理において、メインCPU201は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

10

【1889】

S3098において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に行われたV入賞装置3150の開放（すなわちVアタッカー3152の作動）が、1ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V入賞検出があったと判定された（S3095がYES判定された）ことによって実行されるV当り遊技制御は、2ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインCPU201は、S3098の処理を実行した後、処理をS3099に移す。

【1890】

S3099において、メインCPU201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU201は、例えば、V入賞装置3150の開放回数（すなわち、Vアタッカー3152の作動回数）の上限値をセットする処理（S3100）、外部端子板184へのV当り信号セット処理（S3101）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S3102）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S3103）、および、V当り開始表示コマンドの送信予約処理（S3104）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S3102）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図122のS3018参照）が行われることとなる。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図122参照）に戻す。

20

【1891】

S3095に戻って、このS3095においてV入賞検出がなかったと判定された場合（S3095がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS3105に移す。

30

【1892】

S3105において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図128を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU201は、S3105の処理を実行した後、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図122参照）に戻す。

【1893】

[5-4-11. 大入賞口開放準備処理]

次に、図131を参照して、特別図柄管理処理（図122参照）中のS3018でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図131は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

40

【1894】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S3111）。

【1895】

S3111において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S3111がNO判定の場合）、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図122参照）に戻す。

50

【 1 8 9 6 】

一方、S 3 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」であると判定された場合（ S 3 1 1 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 1 1 2 に移す。

【 1 8 9 7 】

S 3 1 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 1 2 の処理を実行した後、処理を S 3 1 1 3 に移す。

【 1 8 9 8 】

S 3 1 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【 1 8 9 9 】

S 3 1 1 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（ S 3 1 1 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 1 1 4 に移す。

【 1 9 0 0 】

S 3 1 1 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 7 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 7 」にセットする処理（ S 3 1 1 4 ）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図 1 2 2 の S 3 0 2 0 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 1 4 の処理を実行した後、処理を S 3 1 1 5 に移す。

【 1 9 0 1 】

S 3 1 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（ S 3 1 1 6 ）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 3 1 1 6 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）に戻す。

【 1 9 0 2 】

S 3 1 1 3 に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（ S 3 1 1 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 1 1 7 に移す。

【 1 9 0 3 】

S 3 1 1 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 1 7 の処理を実行した後、処理を S 3 1 1 8 に移す。

【 1 9 0 4 】

S 3 1 1 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、大当り遊技状態に開放する大入賞口として大入賞口 3 1 3 1 が選択される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出されたことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口 3 1 3 1 を選択し、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され、さらに V 入賞検出されたことによって開始された V 当り遊技制御である場合、開放する大入賞口として、大入賞口 3 1 3 1 ではなく、V 入賞装置 3 1 5 0（すなわち開閉入賞口 3 1 5 1）を選択してもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 1 8 の処理を実行した後、処理を S 3 1 1 9 に移す。

【 1 9 0 5 】

S 3 1 1 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 3 1 3 1 の開放回数、大入賞口 3 1 3 1 の最大開放時間、大入賞口 3 1 3 1 への最大入賞個数、大入賞口 3 1 3 1 への入賞時の賞球数等がセットされ

10

20

30

40

50

る。大入賞口 3 1 3 1 の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1 ラウンドにおいて大入賞口 3 1 3 1 が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただし、この場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口 3 1 3 1 の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 1 1 9 の処理を実行した後、処理を S 3 1 2 0 に移す。

【 1 9 0 6 】

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

【 1 9 0 7 】

S 3 1 2 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする処理 (S 3 1 2 1) を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理 (図 1 2 2 の S 3 0 1 9 参照) が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 1 2 1 の処理を実行した後、処理を S 3 1 2 2 に移す。

【 1 9 0 8 】

S 3 1 2 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 1 2 2 の処理を実行した後、処理を S 3 1 2 3 に移す。

【 1 9 0 9 】

S 3 1 2 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 1 2 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 2 2 参照) に戻す。

【 1 9 1 0 】

[5 - 4 - 1 2 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 1 3 2 を参照して、特別図柄管理処理 (図 1 2 2 参照) 中の S 3 0 1 9 でメイン CPU 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 1 3 2 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 9 1 1 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 6 」であるか否かを判定する (S 3 1 3 1) 。

【 1 9 1 2 】

S 3 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 6 」でないと判定された場合 (S 3 1 3 1 が NO 判定の場合) 、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 2 2 参照) に戻す。

【 1 9 1 3 】

一方、S 3 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 6 」であると判定された場合 (S 3 1 3 1 が YES 判定の場合) 、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 1 3 2 に移す。

【 1 9 1 4 】

S 3 1 3 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口 3 1 3 1 に入球した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ 3 1 3 2 (図 1 0 9 参照) により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ 3 1 3 2 により計数された大入賞口カウンタの値は、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 9 1 5 】

S 3 1 3 2 において、大入賞口 3 1 3 1 に入球した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合 (S 3 1 3 2 が NO 判定の場合) 、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3

10

20

30

40

50

1 3 3 に移す。

【1 9 1 6】

一方、S 3 1 3 2 において、大入賞口 3 1 3 1 に入球した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 3 1 3 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 1 3 4 に移す。

【1 9 1 7】

S 3 1 3 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 3 1 3 1 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 1 3 1 の S 3 1 1 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【1 9 1 8】

S 3 1 3 3 において大入賞口 3 1 3 1 の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 3 1 3 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）に戻す。

【1 9 1 9】

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

【1 9 2 0】

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

【1 9 2 1】

S 3 1 3 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 3 1 3 5）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 1 2 2 の S 3 0 1 8 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 3 5 の処理を実行した後、処理を S 3 1 3 6 に移す。

【1 9 2 2】

S 3 1 3 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 3 6 の処理を実行した後、処理を S 3 1 3 7 に移す。

【1 9 2 3】

S 3 1 3 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 3 1 3 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）に戻す。

【1 9 2 4】

[5 - 4 - 1 3 . 大当り終了処理]

次に、図 1 3 3 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）中の S 3 0 2 0 でメイン C P U 2 0 1 により実行される大当り終了処理について説明する。図 1 3 3 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1 9 2 5】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する（S 3 1 4 1）。

【1 9 2 6】

S 3 1 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定された場合（S 3 1 4 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図 1 2 2 参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図 1 2 1 参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【1 9 2 7】

10

20

30

40

50

S 3 1 4 1において特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定された場合(S 3 1 4 1がYES判定の場合)、メインCPU 201は、処理をS 3 1 4 2に移す。

【1928】

S 3 1 4 2において、メインCPU 201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグのセットや、各種カウンタ(例えば、天井カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等)の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU 201は、S 3 1 4 2の処理を実行した後、処理をS 3 1 4 3に移す。

【1929】

S 3 1 4 3において、メインCPU 201は、大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、メインCPU 201は、リミッタ作動フラグのオン・オフを参照して、リミッタ作動フラグがオフであれば、図112(a)に示す当り種類決定テーブルを決定し、リミッタ作動フラグがオンであれば、図112(b)に示す当り種類決定テーブルを決定する。そして、決定した当り種類決定テーブルを参照し、大当り遊技状態後の遊技状態の態様(時短フラグおよび時短回数)を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、リミッタ作動フラグがオフである場合には、時短フラグ=1をセット(時短フラグをオン)するとともに、時短回数カウンタ=100をセットし、A時短遊技状態であることを識別する時短識別番号=1もセットする。また、リミッタ作動フラグがオンである場合には、時短フラグ=0をセット(時短フラグをオフ)するとともに、時短回数カウンタ=0、時短識別番号=0をセットする。メインCPU 201は、S 3 1 4 3の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理(図122参照)も終了し、処理を特別図柄制御処理(図121参照)に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【1930】

なお、メインCPU 201は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1931】

[5-4-14. 普通図柄制御処理]

次に、図134を参照して、主制御メイン処理(図20~図23参照)中のS40でメインCPU 201により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図134に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU 201は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【1932】

図134は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図134に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「0」~「4」)は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU 201は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図134に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。

【1933】

メインCPU 201は、まず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する(S3291)。

【1934】

S3291において普通図柄の待ち時間が0でないと判定された場合(S3291がNO判定の場合)、メインCPU 201は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のS41(図21参照)に移す。

【1935】

一方、S3291において普通図柄の待ち時間が0であると判定された場合(S3291がYES判定の場合)、メインCPU 201は、処理をS3292に移す。

【1936】

10

20

30

40

50

S 3 2 9 2において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1は、S 3 2 9 2の処理を実行した後、処理をS 3 2 9 3に移す。なお、メインCPU 2 0 1は、S 3 2 9 2の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 3 2 9 3以降の処理を行う。

【1 9 3 7】

S 3 2 9 3において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。このS 3 2 9 3の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 2 9 4に移す。

【1 9 3 8】

この普通図柄の可変表示開始処理において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄判定領域に始動情報として各種乱数値が記憶されていると、「普通図柄の当り判定処理」、「普通図柄決定処理」、「普通図柄の変動パターン決定処理」、「普図用時短管理処理」を行い、その後、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行う。なお、普通図柄の当り判定用乱数値等が抽出されていない場合（普通図柄判定領域に各種乱数値が記憶されていない場合）には、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、普通図柄の変動パターン決定処理等を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」に保持し、遊技球が通過ゲート3 1 2 6 A、3 1 2 6 Bを通過することを待機することになる。

【1 9 3 9】

普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄の当り判定処理では、メインCPU 2 0 1は、図1 1 7に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄の当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）を決定する。

【1 9 4 0】

普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄決定処理では、メインCPU 2 0 1は、図1 1 8に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を決定する。

【1 9 4 1】

また、普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄の変動パターン決定処理では、メインCPU 2 0 1は、図1 2 0に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄演出選択用乱数値に基づいて、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間を決定する。その後、メインCPU 2 0 1は、決定した普通図柄の可変表示時間をセットし、普通図柄表示部1 6 1に普通図柄の変動表示を開始させる。

【1 9 4 2】

普通図柄の可変表示開始処理における普図用時短管理処理では、時短回数カウンタが1以上であるか否かを判定し、時短回数カウンタが1以上であれば、時短回数カウンタから1を減算する。その減算結果として、時短回数カウンタ=0であれば、時短フラグ及び時短識別番号をクリアし、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御が行われることになる。また、時短回数カウンタが1以上でない場合には、今回の普図用時短管理処理を終了し、時短回数カウンタが1以上であっても、時短回数カウンタからの減算結果が、時短回数カウンタ=0でなければ、時短フラグ及び時短識別番号をクリアせずに、今回の普図用時短管理処理を終了する。

【1 9 4 3】

なお、本実施形態では、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態のいずれの時短遊技状態においても、普通図柄の可変表示の開始のときに時短回数カウンタから1を減算するように構成しているが、C時短遊技状態である場合に限り普通図柄の可変表示の開始のときに時短回数カウンタから1を減算し、A時短遊技状態及びB時短遊技状態である場合には普通図柄の可変表示の開始のときに時短回数カウンタから1を減算しないよ

10

20

30

40

50

うに構成してもよい。

【1944】

S3294において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。このS3294の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS3295に移す。

【1945】

この普通図柄の可変表示終了処理において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示時間が終了したか否かの管理を行い、普通図柄の可変表示時間が終了したときには、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。なお、普通図柄の可変表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の可変表示時間が終了することを待機することになる。

10

【1946】

S3295において、メインCPU201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS3295の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS3296に移す。

【1947】

この普通図柄遊技判定処理において、メインCPU201は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当たりまたはハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当たり判定処理の結果が普通図柄当たりである場合には普通電動役物146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットする。一方、普通図柄の当たり判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物146の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

20

【1948】

また、普通図柄遊技判定処理における普通電動役物146の開放パターン設定処理では、図119に示す普通図柄当たり種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当たり時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物3146の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物3146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

30

【1949】

S3296において、メインCPU201は、普通電動役物開放処理を行う。このS3296の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS3297に移す。

【1950】

この普通電動役物開放処理において、メインCPU201は、上記S3295の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物3146の開放パターンに従って、普通電動役物146の開放処理を行う。そして、普通電動役物146の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「5」にセットする。

40

【1951】

S3297において、メインCPU201は、普通図柄当たり終了処理を行う。このS3297の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メインCPU201は、この普通図柄当たり終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【1952】

この普通図柄当たり終了処理において、メインCPU201は、上記S3293～S3296において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

50

【 1 9 5 3 】

以上、上述したように、普通図柄の当り判定処理は、上記 S 3 2 9 3 の普通図柄の可変表示開始処理において、普通図柄の可変表示時間をセットするとき（普通図柄の可変表示開示時）の遊技状態に基づいて決定され、普通電動役物 1 4 6 の開放パターンは、上記 S 3 2 9 5 の普通図柄遊技判定処理において、普通図柄の可変表示時間が終了したとき（普通図柄の可変表示終了時）の遊技状態に基づいて決定されることになる。このため、普通図柄の可変表示が行われている間に遊技状態が変更されると、普通図柄の可変表示開示時と普通図柄の可変表示終了時とで異なる遊技状態に基づいて、普通図柄の当り判定や普通電動役物 1 4 6 の開放パターンの決定が行われることになる。

【 1 9 5 4 】

[5 - 4 - 1 5 . スイッチ入力検出処理]

次に、図 1 3 5 を参照して、システムタイマ割込処理（図 4 5 参照）中の S 3 2 0 でメイン CPU 2 0 1 により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図 1 3 5 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 9 5 5 】

第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、普通図柄や特別図柄の始動情報を始動条件が成立するまで所定数まで保留する保留機能が備えられておらず、始動口入賞検出処理や球通過検出処理の処理内容が一部異なっている。また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、大入賞口カウントスイッチ 3 1 3 2、V アタッカーカウントスイッチ 3 1 5 3、V 入賞口スイッチ 3 1 5 6 の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【 1 9 5 6 】

まず、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 始動口入賞検出処理を実行する（S 3 3 8 1）。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 3 8 1 の処理を実行した後、処理を S 3 3 8 2 に移す。

【 1 9 5 7 】

この第 1 始動口入賞検出処理において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 3 1 2 1 により第 1 始動口 3 1 2 0 への遊技球の入球が検出されると、第 1 始動口 3 1 2 0 に応じた払出情報をセットし、1 つの第 1 特別図柄判定領域に空き領域があるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、1 つの第 1 特別図柄判定領域に空き領域があると判定すると、第 1 特別図柄の始動情報として、各種乱数値（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出し、抽出した各種乱数値を 1 つの第 1 特別図柄判定領域に記憶する。一方、1 つの第 1 特別図柄判定領域に空き領域がないと判定すると、各種乱数値を抽出せずに、第 1 始動口入賞検出処理を終了することになる。

【 1 9 5 8 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 始動口入賞検出処理を実行する（S 3 3 8 2）。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 3 8 2 の処理を実行した後、処理を S 3 3 8 3 に移す。

【 1 9 5 9 】

この第 2 始動口入賞検出処理において、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 3 1 4 1 により第 2 始動口 3 1 4 0 への遊技球の入球が検出されると、第 2 始動口 3 1 4 0 に応じた払出情報をセットし、1 つの第 2 特別図柄判定領域に空き領域があるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、1 つの第 2 特別図柄判定領域に空き領域があると判定すると、第 2 特別図柄の始動情報として、各種乱数値（例えば、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 2 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出し、抽出した各種乱数値を 1 つの第 2 特別図柄判定領域に記憶する。一方、1 つの第 2 特別図柄判定領域に空き領域がないと判定すると、各種乱数値を抽出せずに、第 2 始動口入賞検出処理を終了することになる。

10

20

30

40

50

【 1 9 6 0 】

このように、本実施形態では、第 1 特別図柄の当り判定処理及び第 2 特別図柄の当り判定処理を行うために、1 つの第 1 特別図柄判定領域及び第 2 特別図柄判定領域しか備えておらず、特別図柄の始動情報を始動条件が成立するまで保留するための第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) を備えていない。

【 1 9 6 1 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、一般入賞口通過検出処理を行う (S 3 3 8 3)。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口 1 2 2 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 3 8 3 の処理を実行した後、処理を S 3 3 8 4 に移す。

10

【 1 9 6 2 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口通過検出処理を行う (S 3 3 8 4)。大入賞口通過検出処理では、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口カウンタスイッチ 3 1 3 2 により大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球が検出されると、大入賞口 3 1 3 1 に応じた払出情報をセットするとともに、大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入賞個数を計数するための大入賞口カウンタに 1 を加算して更新する。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 3 8 4 の処理を実行した後、処理を S 3 3 8 5 に移す。

【 1 9 6 3 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、V アタッカー通過検出処理を行う (S 3 3 8 5)。V アタッカー通過検出処理では、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口カウンタスイッチ 3 1 3 2 により大入賞口 3 1 3 1 への遊技球の入球が検出されると、V 入賞装置 3 1 5 0 (開閉入賞口 3 1 5 1) に応じた払出情報をセットするとともに、V 入賞装置 3 1 5 0 (開閉入賞口 3 1 5 1) への遊技球の入賞個数を計数するための V アタッカー入賞カウンタに 1 を加算して更新する。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 3 8 5 の処理を実行した後、処理を S 3 3 8 6 に移す。

20

【 1 9 6 4 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、V 入賞口通過検出処理を行う (S 3 3 8 6)。V 入賞口通過検出処理では、メイン CPU 2 0 1 は、V 入賞口スイッチ 3 1 5 6 により V 入賞口 3 1 5 5 への遊技球の通過が検出されると、V 入賞口通過フラグをオンにする。なお、V 入賞口 3 1 5 5 に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 3 8 6 の処理を実行した後、処理を S 3 3 8 7 に移す。

30

【 1 9 6 5 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、球通過検出処理を行う (S 3 3 8 7)。球通過検出処理では、第 1 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 A または第 2 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 B により、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A または第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B への遊技球の通過が検出されると、1 つの普通図柄判定領域に空き領域があるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、1 つの普通図柄判定領域に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として、各種乱数値 (例えば、普通図柄の当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値及び普通図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等) を抽出し、抽出した各種乱数値を 1 つの普通図柄始動判定領域に記憶する。一方、1 つの普通図柄始動判定領域に空き領域がないと判定すると、各種乱数値を抽出せずに、球通過検出処理を終了することになる。

40

【 1 9 6 6 】

このように、本実施形態では、普通図柄の当り判定処理を行うために、1 つの普通図柄判定領域しか備えておらず、普通図柄の始動情報を始動条件が成立するまで保留するための普通図柄始動記憶領域 (1) ~ 普通図柄始動記憶領域 (4) を備えていない。

【 1 9 6 7 】

[5 - 5 . 遊技状態の移行図]

次に、図 1 3 6 を参照して、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における遊技状態の移行について説明する。図 1 3 6 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

50

【 1 9 6 8 】

上述したように、本実施形態においては、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。また、C時短遊技状態では、普通電動役物3146の開放態様によって適宜左打ちと右打ちとの遊技態様が変化する。

【 1 9 6 9 】

このため、通常遊技状態においては、第1始動口3120に遊技球が入球したことを契機とした遊技状態の移行が行われ、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では第2始動口3140に遊技球が入球したことを契機とした遊技状態の移行が行われる。また、C時短遊技状態では、第1始動口3120に遊技球が入球したこと、または第2始動口3140に遊技球が入球したことを契機とした遊技状態の移行が行われることになる。以下では、通常遊技状態においては、第1始動口3120に遊技球が入球したことを前提とし、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では第2始動口3140に遊技球が入球したことを前提として説明を行う。

10

【 1 9 7 0 】

図136に示すように、通常遊技状態において、第1始動口3120に遊技球が入球すると、「大当たり」、「役物開放当たり」または「時短当たり」に決定される（図110参照）。

【 1 9 7 1 】

通常遊技状態において、第1始動口3120に遊技球が入球して「大当たり」が決定されると、大当たり遊技状態に移行する。

20

【 1 9 7 2 】

また、通常遊技状態において、第1始動口3120に遊技球が入球して「役物開放当たり」が決定され、遊技球がV入賞口3155を通過したときには大当たり遊技状態に移行し、遊技球がV入賞口3155を通過しなかったときには遊技状態の移行を行わず、通常遊技状態を維持する。

【 1 9 7 3 】

なお、上述したように、第1始動口3120に遊技球が入球して「役物開放当たり」が決定されたとしても、V入賞装置3150（開閉入賞口3151）の開放態様は遊技者にとって不利な開放態様となることから、大当たり遊技状態に移行することは極めて困難である。このため、第1始動口3120に遊技球が入球して「役物開放当たり」が決定されたときには、実質的に遊技状態の移行が行われずに、通常遊技状態が維持されることになる。

30

【 1 9 7 4 】

そして、通常遊技状態からの大当たり遊技状態に移行した後は、A時短遊技状態に移行する。

【 1 9 7 5 】

A時短遊技状態は、A時短遊技状態の終了条件として、「時短回数100回終了（図112参照）」と「大当たり遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

【 1 9 7 6 】

ここで、「時短回数100回終了」は、「特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示との可変表示の合計回数が100回計数されること」を意味している。

40

【 1 9 7 7 】

なお、本実施形態において、「時短回数100回終了」は、「特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示との可変表示の合計回数が100回計数されること」としたが、「特別図柄の可変表示が100回行われること」と「普通図柄の可変表示が100回行われること」とのいずれかの条件が成立することとしてもよいし、「特別図柄の可変表示が100回行われること」のみとしてもよい。

【 1 9 7 8 】

そして、A時短遊技状態において大当たり遊技状態に移行すると（A時短遊技状態中の連

50

荘)、リミッタ回数が計数され、リミッタ回数に到達していれば通常遊技状態に移行し、リミッタ回数に到達していなければ再びA時短遊技状態に移行する。

【1979】

また、通常遊技状態において、第1始動口3120に遊技球が入球して「時短当り」が決定されると、C時短遊技状態に移行する。

【1980】

C時短遊技状態は、C時短遊技状態の終了条件として、「時短回数1回終了(図112参照)」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

【1981】

ここで、「時短回数1回終了」は、「特別図柄の可変表示が1回計数されること」と「普通図柄の可変表示が1回計数されること」とのいずれかの条件が成立することを意味している。また、本実施形態では、「時短回数」の計数は、特別図柄または普通図柄の可変表示が行われたときに行われており、大当り遊技状態に移行されていなければ、1回目の特別図柄の可変表示が行われたとき、または1回目の普通図柄の可変表示が行われたときに、C時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する。

【1982】

また、C時短遊技状態からの大当り遊技状態に移行した後は、大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に移行する。

【1983】

さらに、通常遊技状態において、特別図柄の可変表示回数(例えば、天井カウンタ)が天井値(例えば、1000回)に到達すると、通常遊技状態からB時短遊技状態に移行する。

【1984】

B時短遊技状態は、B時短遊技状態の終了条件として、「規定回数(例えば、1212回)の特別図柄の可変表示の終了」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

【1985】

B時短遊技状態において、「規定回数の特別図柄の可変表示の終了」が成立すると、B時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。また、B時短遊技状態からの大当り遊技状態に移行した後は、大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に移行することになる。

【1986】

なお、本実施形態においては、時短遊技状態として、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態の3つの時短遊技状態を備えているが、B時短遊技状態を備えずに、A時短遊技状態及びC時短遊技状態の2つの時短遊技状態を備えて構成してもよい。

【1987】

[5-6. 普通電動役物の開放態様]

第4のパチンコ遊技機の第1実施形態では、普通図柄の可変表示時間との関係において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合の特別図柄の可変表示時間を調整することにより、普通電動役物3146の開放態様(開放パターン)を異ならせることができる。以下に、普通電動役物3146の開放態様の一例について説明する

【1988】

図137は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における通常遊技状態の普通電動役物3146の開放態様の一例を示すタイムチャートである。また、図138は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるC時短遊技状態の普通電動役物3146の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

【1989】

図137及び図138は、普通図柄表示部161の変動及び停止と、第1特別図柄表示部163の変動及び停止と、普通電動役物3146を構成する普電用ソレノイド3148の作動及び停止と、遊技状態の移行とを上下に図示している。

10

20

30

40

50

【 1 9 9 0 】

また、図 1 3 7 及び図 1 3 8 は、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であり、かつ第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であることを前提としている。また、本実施形態においては、通常遊技状態及び C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、図 1 2 0 の普通図柄の変動パターンテーブルに示したように、1 0 0 0 0 m s e c (1 0 s) で固定されている。

【 1 9 9 1 】

また、図 1 3 7 及び図 1 3 8 においては、図 1 1 9 の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、通常遊技状態における普通電動役物 3 1 4 6 の開放時間 (2 0 0 m s e c) が短い不利な開放態様を「ショート開放」と図示し、C 時短遊技状態における普通電動役物 3 1 4 6 の開放時間 (2 0 0 0 ~ 3 0 0 0 m s e c) が長い有利な開放態様を「ロング開放」と図示している。さらに、「時短当り」に対応して停止表示する第 1 特別図柄の種類を「C 時短図柄で停止」と図示している。

10

【 1 9 9 2 】

図 1 3 7 (a) は、通常遊技状態において、メイン C P U 2 0 1 が、図 1 1 3 の通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動 A」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

【 1 9 9 3 】

図 1 3 7 (a) に示すように、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長いことから、普通図柄の可変表示時間が終了した後 (普通図柄の変動終了後) に、遊技状態が通常遊技状態から C 時短遊技状態へと移行している。

20

【 1 9 9 4 】

このため、普通図柄の可変表示時間が終了したとき (普通図柄の変動終了時) には、遊技状態は通常遊技状態であり、図 1 1 9 の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様として通常遊技状態における「ショート開放」が行われる。

【 1 9 9 5 】

図 1 3 7 (b) は、通常遊技状態において、メイン C P U 2 0 1 が、図 1 1 3 の通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動 B」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

30

【 1 9 9 6 】

図 1 3 7 (b) に示すように、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短いことから、普通図柄の可変表示時間が終了する前 (普通図柄の変動終了前) に、遊技状態が通常遊技状態から C 時短遊技状態へと移行している。

【 1 9 9 7 】

このため、普通図柄の可変表示時間が終了したとき (普通図柄の変動終了時) には、遊技状態は C 時短遊技状態であり、図 1 1 9 の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様として C 時短遊技状態における「ロング開放」が行われる。

40

【 1 9 9 8 】

ここで、図 1 3 7 (b) では、C 時短遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「f z 1」が選択されたときの普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様を示しており、1 回の普電用ソレノイド 3 1 4 8 の作動 (1 回の開放) を図示している。なお、C 時短遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「f z 2」または「f z 3」が選択されたときには、ウェイト時間を挟み、2 回の普電用ソレノイド 3 1 4 8 の作動が行われることになる。このことは、後述する図 1 3 8 (b) についても同様である。

【 1 9 9 9 】

図 1 3 8 (a) は、C 時短遊技状態において、メイン C P U 2 0 1 が、図 1 1 4 の C 時

50

短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動 A」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

【2000】

図138(a)に示すように、C時短遊技状態において1回の特別図柄の可変表示が行われると、C時短遊技状態の終了条件(時短回数1回終了)が成立し、特別図柄の可変表示の開始時にC時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。特別図柄の可変表示が行われている間は、通常遊技状態であるものの、特別図柄の可変表示が終了して「C時短図柄で停止」した後は、再び通常遊技状態からC時短遊技状態に移行することになる。

【2001】

そして、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長いことから、普通図柄の可変表示時間が終了した後(普通図柄の変動終了後)に、遊技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態へと移行している。

【2002】

このため、普通図柄の可変表示時間が終了したとき(普通図柄の変動終了時)には、遊技状態は通常遊技状態であり、図119の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物3146の開放態様として通常遊技状態における「ショート開放」が行われる。

【2003】

図138(b)は、C時短遊技状態において、メインCPU201が、図114のC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動 B」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

【2004】

図138(b)に示すように、C時短遊技状態において1回の特別図柄の可変表示が行われると、C時短遊技状態の終了条件(時短回数1回終了)が成立し、特別図柄の可変表示の開始時に、C時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。特別図柄の可変表示が行われている間は、通常遊技状態であるものの、特別図柄の可変表示が終了して「C時短図柄で停止」した後は、再び通常遊技状態からC時短遊技状態に移行することになる。

【2005】

そして、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短いことから、普通図柄の可変表示時間が終了する前(普通図柄の変動終了前)に、遊技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態へと移行している。

【2006】

このため、普通図柄の可変表示時間が終了したとき(普通図柄の変動終了時)には、遊技状態はC時短遊技状態であり、図119の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物3146の開放態様としてC時短遊技状態における「ロング開放」が行われる。

【2007】

また、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、C時短遊技状態の終了条件の1つである「時短回数1回終了」は、「特別図柄の可変表示が1回計数されること」に加え、「普通図柄の可変表示が1回計数されること」も条件としている。このため、図137(a)及び図138(a)に示すように、特別図柄の可変表示が終了した後にC時短遊技状態に移行した場合において、意図しない遊技として右打ちを行い、遊技球を第2通過ゲート3126Bに通過させたとしても、普通図柄の可変表示の開始時に遊技状態をC時短遊技状態から通常遊技状態に移行させ、普通電動役物3146の開放態様として意図しない「ロング開放」が行われることを防止することができる。

【2008】

このように、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、普通図柄の当り判定処理は、普通図柄の可変表示が行われるとき(普通図柄の変動開始時)の遊技状態に基づい

10

20

30

40

50

て決定され、普通電動役物 3 1 4 6 の開放態様は、普通図柄の可変表示が終了したとき（普通図柄の変動終了時）の遊技状態に基づいて決定されることになることになるので、普通図柄の可変表示が行われている間に遊技状態が変更または維持されることに新たな興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2009】

特に、本実施形態においては、普通図柄の可変表示時間との関係において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合の特別図柄の可変表示時間を調整することにより、意図的に普通図柄の可変表示が行われている間に遊技状態を変更・維持することができる。

【2010】

さらに、本実施形態においては、図113及び図114に示したように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動A」と特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動B」との選択率が異なる複数の特別図柄の変動パターンテーブルを備え、所定の変更条件により、特別図柄の変動パターンテーブルが切り替わるので、特別図柄の変動パターンテーブルの切り替えにも興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2011】

特に、本実施形態においては、所定の変更条件として、「役物開放当り」と判定されたときの第1特別図柄表示部163に停止表示された図柄の情報（小当り図柄切替情報）に基づいて、特別図柄の変動パターンテーブルを切り替えられるので、「役物開放当り」や小当り図柄切替情報に興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2012】

また、本実施形態においては、図111及び図112に示したように、第2始動口3140に遊技球が入球すれば、第1始動口3120に遊技球が入球したときよりも、第1のルートまたは第2のルートからの大当り遊技状態に移行し易い。特に、本実施形態では、遊技球が第2始動口3140に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能に構成されている。このため、普通電動役物3146の開放態様として、第2始動口3140に遊技球が入球しやすくなる「ロング開放」に対する価値を高め、普通電動役物3146の開放態様により強い興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2013】

さらに、本実施形態においては、リミッタ機能を備えているが、リミッタ機能の作動によりA時短遊技状態における連荘が終了して通常遊技状態に移行しても、リミッタ機能の作動後の通常遊技状態の1回目の特別図柄の当り判定処理においては、図116に示す特別図柄の変動パターンテーブルが選択されることになる。この図116に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、通常遊技状態において、普通電動役物3146の開放態様として「ロング開放」が行われやすい有利なチャンス変動Bが選択されやすい特定の変動パターンテーブルであることから、通常遊技状態への移行後に1回目の第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第2のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させることができ、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【2014】

また、本実施形態においては、C時短遊技状態の終了条件の1つである「時短回数1回終了」を「特別図柄の可変表示が1回計数されること」とし、かつ、特別図柄の可変表示が行われたときに時短回数を減算して遊技状態が移行可能となるように構成していることから、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となることの確率を高めても、常に時短遊技状態が制御されてしまうような弊害を防止することができ、遊技性の維持を図ることができる。

【2015】

さらに、本実施形態においては、C時短遊技状態の終了条件の1つである「時短回数1

10

20

30

40

50

回終了」は、「特別図柄の変表示が1回計数されること」に加え、「普通図柄の変表示が1回計数されること」も条件としていることから、C時短遊技状態において、意図しない遊技として右打ちを行い、遊技球を第2通過ゲート3126Bに通過させたとしても、普通図柄の変表示の開始時に遊技状態をC時短遊技状態から通常遊技状態に移行させ、普通電動役物3146の開放態様として意図しない「ロング開放」が行われることを防止することができる。

【2016】

さらに、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態においては、第2通過ゲート3126Bは、右側領域107の普通電動役物ユニット3145の下方に配置されていることから、C時短遊技状態において、たまたま遊技球が右側領域107を流下し、遊技球が第2通過ゲート3126Bを通過したとしても、その遊技球が普通電動役物3146へ意図せず入球することを防止することができる。

10

【2017】

また、本実施形態においては、第1始動口3120を、第1通過ゲート3126Aの直下に近接して配置したことにより、第1通過ゲート3126Aを通過した遊技球はすぐさま第1始動口3120に入球することになり、第1通過ゲート3126Aへの遊技球の通過を契機とした普通図柄の変動開始時期と、第1始動口3120への遊技球の入球を契機とした特別図柄の変動開始時期との調整を図ることができる（略同時期に変動表示を開始できる）。

【2018】

20

[6. 第4のパチンコ遊技機の第2実施形態]

次に、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態について説明する。第4のパチンコ遊技機の第2実施形態は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と異なり、遊技盤ユニット（通過ゲートの配置）の構成、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能が備えられている点、時短遊技状態の終了条件で相違する。

【2019】

以降、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機及び第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【2020】

30

[6-1. 遊技盤ユニット]

図139を参照して、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態が備える遊技盤ユニット4010について説明する。この遊技盤ユニット4010も、第1のパチンコ遊技機及び第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と同様に、保護ガラス43（図2参照）の後方に位置するようにベースドア3（図2参照）の前方に配置される。

【2021】

図139は、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態が備える遊技盤ユニット4010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット4010は、遊技パネル4100を備え、遊技パネル4100に各種部材が配置され、遊技パネル4100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

40

【2022】

図139に示されるように、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態が備える遊技盤ユニット4010は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態が備える遊技盤ユニット3010と比して、主に、右側領域107に第4のパチンコ遊技機の第1実施形態の第2通過ゲート3126Bが備えられていない点で相違している。

【2023】

第4のパチンコ遊技機の第2実施形態において、右側領域107に第2通過ゲート3126Bが備えられていないのは、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を備えたことにより、右打ちされた遊技球が第2通過ゲート3126Bを通過して、普通図柄のみの保留数が記憶され、普通図柄と特別図柄との可変表示時間との調整が図

50

れなくなるのを防止するためである。

【 2 0 2 4 】

その他、図 1 3 9 には示されていないが、LEDユニット 1 6 0 に、普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 が備えられている点でも相違している。

【 2 0 2 5 】

[6 - 2 . 電氣的構成]

第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態の制御回路についても、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態の制御回路 (図 1 0 9) と比して、第 2 通過ゲート 3 1 2 6 B への遊技球の通過を検出する第 2 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 B の構成が削除され、第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 の構成が付加されただけであるので、詳しい説明を省略する。

10

【 2 0 2 6 】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態においては、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を備えたことから、メイン RAM 2 0 3 は、普通図柄の始動情報を所定数まで保留するための普通図柄始動記憶領域 (1) ~ 普通図柄始動記憶領域 (4) と、特別図柄の始動情報を所定数まで保留するための第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4)、及び第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 (4) を有していることになる。

【 2 0 2 7 】

20

[6 - 3 . 基本仕様]

次に、図 1 4 0 ~ 図 1 4 2 を参照して、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態の基本仕様について説明する。

【 2 0 2 8 】

第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態と比して、特別図柄と普通図柄との変動時間を同期させるために、主に、特別図柄の変動パターンテーブル、普通図柄の変動パターンテーブル等が相違している。

【 2 0 2 9 】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態は、A 時短遊技状態の終了条件として、「時短回数 1 0 0 回終了」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されているが、「時短回数 1 0 0 回終了」は、普通図柄の可変表示は計数せずに、「特別図柄の可変表示が 1 0 0 回行われること」に設定されている。同様にして、C 時短遊技状態の終了条件として、「時短回数 1 回終了」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されているが、「時短回数 1 回終了」は、普通図柄の可変表示は計数せずに、「特別図柄の可変表示が 1 回行われること」に設定されている。

30

【 2 0 3 0 】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態の特別図柄の当り判定テーブル (図 1 1 0)、特別図柄判定テーブル (図 1 1 1)、当り種類決定テーブル (図 1 1 2)、普通図柄の当り判定テーブル (図 1 1 7)、普通図柄判定テーブル (図 1 1 8) 及び普通図柄当り種類決定テーブル (図 1 1 9) と共通するので、詳しい説明を省略する。

40

【 2 0 3 1 】

[6 - 3 - 1 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

図 1 4 0 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における通常遊技状態及び C 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図 1 4 1 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルは、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態と同様であるので説明を省略する。なお、図 1 4 0 及び図 1 4 1 に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、は、第 4 のパチンコ

50

遊技機の第2実施形態が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2032】

図140及び図141に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の可変表示時間とが対応付けられている。

【2033】

メインCPU201は、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。そして、メインCPU201は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

10

【2034】

ここで、図140及び図141の「備考」の欄には、「特別電動役物開放終了時間」と「特図処理終了時間」を参考と記載している。

【2035】

「特別電動役物開放終了時間」は、「役物開放当り」のときに開放される開閉入賞口3151の開放時間を意味する。第1特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」であると、図112の当り種類決定テーブルで説明したように、本実施形態では、不利な「第1開放態様」として開閉入賞口3151が200msecの開放時間となることから、「特別電動役物開放終了時間」は「200msec」が図示されている。

20

【2036】

「特図処理終了時間」は、1つの特別図柄の始動情報に対して、図122に示す特別図柄管理処理が開始してから終了するまでの時間を意味する。具体的には、図123の特別図柄可変表示開始処理（特別図柄の制御状態番号＝0）が行われてから、図128の特別図柄遊技終了処理が行われるまでの時間を意味する。

【2037】

（通常遊技状態及びC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図140に示す特別図柄の変動パターンテーブルTC1は、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態がバックアップクリアされた後や、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z4」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

30

【2038】

図140に示す特別図柄の変動パターンテーブルTC2は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z5」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【2039】

図140に示す特別図柄の変動パターンテーブルTC3は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「z6」に応じた第1特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

40

【2040】

図140に示す特別図柄の変動パターンテーブルTC1～TC3においては、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間（13300or13500msec）以上の変動パターン「01H」の「チャンス変動A」と、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い変動パターン「02H」の「チャンス変動B」とのいずれかの変動パターンが選択される。

【2041】

第4のパチンコ遊技機の第2実施形態においても、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と同様に、通常遊技状態及びC時短遊技状態においては、普通図柄の可変表示時間との

50

関係から、チャンス変動 A は普通電動役物 3 1 4 6 の作動により第 2 始動口 3 1 4 0 が不利な開放態様となりやすく、短いチャンス変動 B は、普通電動役物 3 1 4 6 の作動により第 2 始動口 3 1 4 0 が有利な開放態様となりやすい。

【 2 0 4 2 】

また、図 1 4 0 (1) ~ (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T C 1 ~ T C 3 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態と同様に、チャンス変動 A とチャンス変動 B との選択率が異なっている。通常遊技状態及び C 時短遊技状態において第 2 始動口 3 1 4 0 が有利な開放態様となりやすいチャンス変動 B は、特別図柄の変動パターンテーブル T 1 < 特別図柄の変動パターンテーブル T 2 < 特別図柄の変動パターンテーブル T 3 の順に選択されやすく構成されている。

10

【 2 0 4 3 】

このため、特別図柄の変動パターンテーブル T C 1 ~ T C 3 のうちでは、特別図柄の変動パターンテーブル T C 3 が、遊技者にとって最も有利な変動パターンテーブルとなっているが、上述したように、選択図柄コマンドとしては、「 z 6 」 < 「 z 5 」 < 「 z 4 」 の順に選択されやすく構成されていることから、選択図柄コマンド「 z 6 」に対応した特別図柄の変動パターンテーブル T C 3 が最も選択され難く構成されている。

【 2 0 4 4 】

さらに、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態においては、図 1 4 0 (1) ~ (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T C 1 ~ T C 3 の「備考」欄の「特図処理終了時間」に着目すると、以下に述べる特徴を有している。

20

【 2 0 4 5 】

第 1 特別図柄の当り判定処理において「時短当り」と判定されたときの不利なチャンス変動 A の特別図柄の変動パターン (0 1 H) は、その「特図処理終了時間」が「 1 3 5 0 0 m s e c 」となるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。

【 2 0 4 6 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理において「役物開放当り」と判定されたときの特別図柄の変動パターン (0 B H) は、その「特図処理終了時間」が「 1 3 5 0 0 m s e c 」となるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。

【 2 0 4 7 】

すなわち、第 1 特別図柄の当り判定処理において「時短当り」と判定されたときの不利なチャンス変動 A の特別図柄の変動パターン (0 1 H) と、第 1 特別図柄の当り判定処理において「役物開放当り」と判定されたときの特別図柄の変動パターン (0 B H) との「特図処理終了時間」が、同じ時間になるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。

30

【 2 0 4 8 】

ここで、第 1 特別図柄の当り判定処理において「時短当り」と判定されたときの不利なチャンス変動 A の特別図柄の変動パターン (0 1 H) と、第 1 特別図柄の当り判定処理において「役物開放当り」と判定されたときの特別図柄の変動パターン (0 B H) とは、第 4 のパチンコ遊技機においては、「実質的に特別図柄ハズレ」に相当する特別図柄の変動パターンである。そして、実質的に特別図柄ハズレに相当する特別図柄の変動パターン (0 1 H 、 0 B H) は、全て同じ「特図処理終了時間」となるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。

40

【 2 0 4 9 】

(リミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブル)

図 1 4 1 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z C 1 は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1 回目の特別図柄の当り判定処理において選択される特定の変動パターンテーブルである。

【 2 0 5 0 】

図 1 4 1 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z C 1 においては、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、通常遊技状態において第 2 始動口 3

50

1 4 0 が有利な開放態様となりやすいチャンス変動 B が必ず選択されるように構成されている。

【 2 0 5 1 】

第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態と同様に、通常遊技状態においてチャンス変動 B が選択されると、第 2 始動口 3 1 4 0 が有利な開放態様となり、遊技球が第 2 始動口 3 1 4 0 に入球しやすくなる。そして、本実施形態では、上述したように、遊技球が第 2 始動口 3 1 4 0 に入球すれば、第 1 のルートまたは第 2 のルートからの大当たり遊技状態に移行しやすく、遊技球が第 2 始動口 3 1 4 0 に入球することで実質的に大当たり遊技状態に移行可能となっている。

【 2 0 5 2 】

このため、リミッタ機能の作動により時短遊技状態における連荘が終了しても、通常遊技状態への移行後に 1 回目の第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第 2 のルートを経由した大当たり遊技状態へ移行させることができるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【 2 0 5 3 】

また、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンテーブル Z C 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動 B が必ず選択されるように構成したが、チャンス変動 B よりも低い確率で、第 2 始動口 3 1 4 0 が不利な開放態様となりやすいチャンス変動 A が選択されるように構成してもよい。

【 2 0 5 4 】

図 1 1 6 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z C 2 は、図 1 1 6 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル Z C 1 の変形例であり、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1 回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される特定の変動パターンテーブルである。特別図柄の変動パターンテーブル Z C 2 は、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動 A を 2 0 %、チャンス変動 B を 8 0 % の確率で選択されるように構成している。

【 2 0 5 5 】

このようにしても、通常遊技状態への移行後に 1 回目の第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第 2 のルートを経由した大当たり遊技状態へ移行させる確率が高まるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【 2 0 5 6 】

なお、特別図柄の変動パターンテーブル Z C 1、Z C 2 は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、1 回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしたが、1 回目に限られず、例えば、特別図柄の保留機能に対応して、特別図柄の始動情報を特定の保留数（例えば 4 個）まで保留するときには、特定の保留数までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよいし、任意の所定回数までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよい。

【 2 0 5 7 】

なお、本実施形態では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動 A 及びチャンス変動 B を 1 つとしたが、普通図柄の可変表示時間を基準として、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間以上の複数のチャンス変動 A 群、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い複数のチャンス変動 B 群を備えて構成してもよい。

【 2 0 5 8 】

[6 - 3 - 2 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 1 4 2 は、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 1 4 2 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶さ

10

20

30

40

50

れている。

【2059】

図142に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態と、普通図柄の当り判定処理の結果と、通過ゲート3126Aを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、普通図柄演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【2060】

メインCPU201は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態と、普通図柄の当り判定処理の結果と、通過ゲート3126Aを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。そして、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

10

【2061】

ここで図142の「備考」の欄には、「可変表示終了時の遊技状態」と「普通電動役物開放終了時間」と「普図処理終了時間」を参考と記載している。

【2062】

「可変表示終了時の遊技状態」とは、普通図柄の可変表示が終了したときの遊技状態を意味し、普通図柄の可変表示を開始したときの遊技状態とは異なる場合がある。なお、「可変表示終了時の遊技状態」には、A時短遊技状態及びB時短遊技状態も存在するが、本実施形態の遊技性とはあまり関係がないため、備考での説明を省略している。

20

【2063】

「普通電動役物開放終了時間」は、普通電動役物3146の開放パターンの終了時間（1回目の開放時間＋ウェイト時間＋2回目の開放時間）を意味する。通常遊技状態において、普通図柄の当り判定処理の結果として「普通図柄当り」であると、図119の普通図柄当り種類決定テーブルで説明したように、1回目の開放時間200msecのみが普通電動役物開放終了時間となる。また、C時短遊技状態において、普通図柄の当り判定処理の結果として「普通図柄当り」であると、図119の普通図柄当り種類決定テーブルで説明したように、1回目の開放時間とウェイト時間と2回目の開放時間とを合計した2500msec、4600msec、5600msecのいずれかが普通電動役物開放終了時間となる。

30

【2064】

「普図処理終了時間」は、1つの普通図柄の始動情報に対して、図134に示す普通図柄制御処理が開始してから終了するまでの時間を意味する。

【2065】

特に、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態においては、図142に示す普通図柄の変動パターンテーブルの「備考」欄の「普図処理終了時間」に着目すると、以下に述べる特徴を有している。

【2066】

40

普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはC時短遊技状態の場合において、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄当り」と判定されたときの普通図柄の変動パターン（01H）は、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態が通常遊技状態であるときの「普図処理終了時間」がいずれも「13500msec」となるように、普通図柄の可変表示時間が設定されている。

【2067】

また、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはC時短遊技状態の場合において、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄ハズレ」と判定されたときの普通図柄の変動パターン（02H）は、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態によらず、その「普図処理終了時間」がいずれも「13500msec」となるように、普通図柄の可

50

変表示時間が設定されている。

【2068】

ここで、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはC時短遊技状態の場合において、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態が通常遊技状態のときには、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄当り」と判定されたとしても、図119に示したように、普通電動役物3146の開放パターンは、不利な開放態様となる。また、普通図柄の当り判定処理が「普通図柄ハズレ」であることも、普通電動役物3146が作動せず、当然に遊技者にとって不利となる。

【2069】

このため、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはC時短遊技状態の場合において、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄当り」と判定されたものの、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態が通常遊技状態となってしまう普通図柄の変動パターン(所定の01H)と、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄ハズレ」と判定されたときの普通図柄の変動パターン(02H)とは、遊技者にとって不利な「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンである。そして、「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンは、全て同じ「普図処理終了時間」となるように、普通図柄の可変表示時間が設定されている。

【2070】

そして、図140及び図141に示す特別図柄の変動パターンテーブルと、図142に示す普通図柄の変動パターンテーブルとを対比すると、「実質的に特別図柄ハズレ」に相当する特別図柄の変動パターンにおける「特図処理終了時間(13500msec)」(図140及び図141参照)と、「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンにおける「普図処理終了時間(13500msec)」(図142参照)とが同じ時間となるように構成されている。

【2071】

これにより、図143を用いて後述するように、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能が備えたとしても、普通図柄と特別図柄との可変表示開始時期のずれを抑制することができる。

【2072】

[6-4. 主制御処理]

第4のパチンコ遊技機の第2実施形態において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理(各種モジュール)は、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態と比して、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を行うための処理、普通図柄の可変表示が行われるときには時短回数を減算しないことが異なるものの、その他の処理については同様である。この保留機能を行うための処理は、第1～3のパチンコ遊技機と同様であるが、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態で用いた図面を用いて相違点を説明する。

【2073】

(特別図柄可変表示開始処理)

第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における特別図柄可変表示開始処理(図123参照)においては、特別図柄の制御状態番号が「0」とであると判定された場合(S3021のYES)、特別図柄判定領域に記憶された始動情報(特別図柄の大当り判定用乱数値等)を用いて特別図柄の当り判定処理を行っている(S3022)。しかしながら、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態における特別図柄可変表示開始処理においては、特別図柄の制御状態番号が「0」とであると判定された場合(S3021のYES)、「特別図柄の始動情報シフト処理」を行った後に、特別図柄の当り判定処理(S3022)を行うことになる。

【2074】

具体的には、「特別図柄の始動情報シフト処理」では、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象としている場合には、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶

10

20

30

40

50

領域(1)に記憶された始動情報を特別図柄判定領域にシフトし、第1特別図柄始動記憶領域(2)～第1特別図柄始動記憶領域(4)に記憶された始動情報を第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(3)にシフトする。なお、特別図柄可変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象としている場合には、第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(4)に代わり、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(4)が、第1特別図柄を処理対象とした時と同様にシフトされる。

【2075】

(普通図柄制御処理)

第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における普通図柄制御処理(図135参照)の普通図柄の可変表示開始処理(S3293)においては、普通図柄判定領域に始動情報として各種乱数値が記憶されていると普通図柄の当り判定処理を行っている。しかしながら、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態における普通図柄の可変表示開始処理においては、上記「特別図柄の始動情報シフト処理」と同様に、普通図柄の始動情報シフト処理を行った後に、普通図柄判定領域に始動情報として各種乱数値が記憶されていると普通図柄の当り判定処理を行うことになる。また、普通図柄制御処理(図134参照)の普通図柄の可変表示開始処理(S3293)においては、第4のパチンコ遊技機の第1実施形態における「普図用時短管理処理」は行われないことになる。

【2076】

(スイッチ入力検出処理)

第4のパチンコ遊技機の第1実施形態におけるスイッチ入力検出処理(図135参照)の第1始動口入賞検出処理(S3381)、第2始動口入賞検出処理(S3382)、球通過検出処理(S3387)において、抽出した始動情報を1つの特別図柄判定領域または普通図柄始動判定領域に記憶するように処理を行っている。しかしながら、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態における特別図柄可変表示開始処理においては、第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(4)、及び第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(4)、第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(4)、普通図柄始動記憶領域(1)～普通図柄始動記憶領域(4)の空きを参照しながら、始動情報を記憶することになる。このことは、第1のパチンコ遊技機と同様である。

【2077】

[6-5. 普通電動役物の開放態様]

図143は、第4のパチンコ遊技機の第2実施形態における通常遊技状態またはC時短遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

【2078】

図143は、普通図柄表示部161の変動及び停止と、普通電動役物3146を構成する普電用ソレノイド3148の作動及び停止と、第1特別図柄表示部163の変動及び停止と、遊技状態の移行とを上下に図示している。

【2079】

また、図143においては、図119の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、通常遊技状態における普通電動役物3146の開放時間が短い(200ms)不利な開放態様を「ショート開放」と図示し、C時短遊技状態における普通電動役物3146の開放時間が長い(2000～3000ms)有利な開放態様を「ロング開放」と図示している。さらに、「時短当り」に対応して停止表示する第1特別図柄の種類を「C時短図柄で停止」と図示し、「役物開放当り」のときに開放される開閉入賞口3151の開放時間を「役物開放終了時間」と図示している。

【2080】

図143の(ア)の時期においては、1回目に可変表示される第1特別図柄と普通図柄を示し、遊技状態がC時短遊技状態であるときに、普通図柄表示部161では、「普通図柄ハズレ」に対応した普通図柄の可変表示時間が開始され、第1特別図柄表示部163で

10

20

30

40

50

は、「役物開放当り」に対応した第1特別図柄の可変表示時間が開始されている。また、第1特別図柄の可変表示時間の開始に伴い、遊技状態がC時短遊技状態から通常遊技状態に移行している。

【2081】

「役物開放当り」に対応した第1特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄ハズレ」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも短いものの、第1特別図柄の可変表示時間に「特別電動役物開放終了時間」を加算した「特図処理終了時間」は、普通図柄における「普図処理終了時間」と同じ時間に設定されている。

【2082】

このため、図143の(イ)の時期において、第1特別図柄における「特図処理終了時間」と普通図柄における「普図処理終了時間」と同じ時間に設定されていることから、2回目に可変表示される第1特別図柄と普通図柄との変動開始時期が略同期することになる。

10

【2083】

図143の(イ)の時期において、遊技状態が通常遊技状態であるときに、普通図柄表示部161では、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が開始され、第1特別図柄表示部163では、「時短当り」に対応した不利なチャンス変動Aの第1特別図柄の可変表示時間が開始されている。

【2084】

「時短当り」に対応した不利なチャンス変動Aの第1特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも長く、普通図柄の可変表示時間が終了した後に第1特別図柄の可変表示時間が終了し、遊技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態へと移行する。

20

【2085】

このため、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が終了したときには、第1特別図柄の可変表示時間は終了しておらず、遊技状態は通常遊技状態であり、図119の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物の開放態様として通常遊技状態における「ショート開放」が行われる。

【2086】

そして、「時短当り」に対応した不利なチャンス変動Aの第1特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも長いものの、普通図柄の可変表示時間に「普通電動役物開放終了時間」である「ショート開放」の時間を加算した「普図処理終了時間」は、第1特別図柄における「特別図柄処理終了時間」と同じ時間に設定されている。

30

【2087】

このため、図143の(ウ)の時期においても、第1特別図柄における「特図処理終了時間」と普通図柄における「普図処理終了時間」と同じ時間に設定されていることから、3回目に可変表示される第1特別図柄と普通図柄との変動開始時期が略同期することになる。

【2088】

40

図143の(ウ)の時期において、遊技状態がC時短遊技状態であるときに、普通図柄表示部161では、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が開始され、第1特別図柄表示部163では、「時短当り」に対応した有利なチャンス変動Bの第1特別図柄の可変表示時間が開始されている。また、第1特別図柄の可変表示時間の開始に伴い、遊技状態がC時短遊技状態から通常遊技状態に移行している。

【2089】

図143の(エ)の時期において、「時短当り」に対応した有利なチャンス変動Bの第1特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも短く、普通図柄の可変表示時間が終了する直前に第1特別図柄の可変表示時間が終了し、遊技状態が通常遊技状態からC時短遊技状態に移行する。

50

【 2 0 9 0 】

図 1 4 3 の (オ) の時期において、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が終了するときには、第 1 特別図柄の可変表示時間が既に終了して遊技状態は C 時短遊技状態に移行しており、図 1 1 9 の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物の開放態様として C 時短遊技状態における「ロング開放」が行われる。

【 2 0 9 1 】

このように、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態においては、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態における効果を奏する構成に加え、「実質的に特別図柄ハズレ」に相当する特別図柄の変動パターン (0 1 H、0 B H) における「特図処理終了時間」と、「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンにおける「普図処理終了時間」とが同じ時間になるように構成されている (図 1 4 0 ~ 図 1 4 2)。これにより、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能が備えたとしても、大当たりになるまでは、普通図柄と特別図柄との変動時期のずれを抑制することができる。

10

【 2 0 9 2 】

< 第 4 のパチンコ遊技機の変形例 >

次に、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態及び第 2 実施形態の変形例について説明する。

【 2 0 9 3 】

第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態及び第 2 実施形態においては、左側領域 1 0 6 から流下した遊技球が遊技釘に衝突しながら、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A 及び第 1 始動口 3 1 2 0 に直接に通過 / 入球可能に構成されている。しかしながら、第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A 及び第 1 始動口 3 1 2 0 に通過 / 入球するためには、遊技球が振り分け装置 (例えば、所謂クルーン等) に入球して、振り分け装置により特定の排出口へと振り分けられた遊技球のみが第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A 及び第 1 始動口 3 1 2 0 に通過 / 入球するように構成してもよい。例えば、センター役物 1 1 5 に形成されたステージ 1 1 8 を振り分け装置として、ワープ入口 1 1 7 に進入した遊技球が、振り分け装置により図示しない複数の排出口に振り分けられるように構成し、特定の排出口へと振り分けられた遊技球のみが第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A 及び第 1 始動口 3 1 2 0 に通過 / 入球するように構成してもよい。特に、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態のように、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能は備えられていない場合には、単位時間当たりの第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A 及び第 1 始動口 3 1 2 0 への通過 / 入球率を低下させても、振り分け装置により遊技の興趣の維持を図ることができる。

20

30

【 2 0 9 4 】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態及び第 2 実施形態においては、特別図柄の可変表示が行われるときに、特別図柄の変動パターンテーブルにあらかじめ定められた特別図柄の可変表示時間を決定するように構成したが、特別図柄の可変表示時間を決定するに際し、既に可変表示されている普通図柄の可変表示時間の残存時間に基づいて、特別図柄の可変表示時間を決定するように構成してもよい。例えば、遊技者に有利な特別図柄の「チャンス変動 B」が決定された場合は、既に可変表示されている普通図柄の可変表示時間の残存時間よりも短い第 1 特別図柄の可変表示時間を算出して (例えば、普通図柄の可変表示時間の残存時間 - 1 秒)、算出した時間をチャンス変動 B の第 1 特別図柄の可変表示時間として決定する。また、遊技者に不利な特別図柄の「チャンス変動 A」が決定された場合は、既に可変表示されている普通図柄の可変表示時間の残存時間よりも長い第 1 特別図柄の可変表示時間を算出して (例えば、普通図柄の可変表示時間の残存時間 + 1 秒)、算出した時間をチャンス変動 A の第 1 特別図柄の可変表示時間として決定する。特に、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を備えた場合には、リアルタイムに普通図柄と特別図柄との可変表示時間の終了時期を調整できるので有効的である。

40

【 2 0 9 5 】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態においては、遊技盤ユニット 3 0 1 0 の右

50

側領域 107 に第 2 通過ゲート 3126B を備えたが、第 4 のパチンコ遊技機の第 2 実施形態に示したように、遊技盤ユニット 3010 の右側領域 107 に第 2 通過ゲート 3126B を備えなくてもよい。

【2096】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態及び第 2 実施形態においては、特別図柄の可変表示が行われるときに時短回数を減算して、時短遊技状態から通常遊技状態へと移行可能に構成したが、第 1～3 のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄の可変表示が行われた後に、時短回数を減算して、時短遊技状態から通常遊技状態へと移行可能に構成してもよい。

【2097】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態及び第 2 実施形態においては、特定条件下（A 時短遊技状態）における大当たり遊技状態に移行した大当たり連続回数を計数しており、大当たり連続回数が所定のリミッタ回数となると、大当たり遊技状態終了後に移行する遊技状態を一部規制する「リミッタ機能」を備えたが、リミッタ機能を備えなくてもよい。

【2098】

また、第 4 のパチンコ遊技機の第 1 実施形態及び第 2 実施形態においては、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「役物開放当り」が決定されるように構成したが、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「役物開放当り」が決定されないように構成してもよい。

【2099】

（その他）

上述の第 4 のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【2100】

また、第 4 のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【2101】

更に、上記〔4．拡張例〕は、第 4 のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【2102】

〔7．第 5 のパチンコ遊技機〕

次に、第 5 のパチンコ遊技機について説明する。第 5 のパチンコ遊技機は、所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機であるが、第 1 のパチンコ遊技機が特別図柄を用いる「特別図柄ゲーム」を主とした遊技性であったのに対し、第 5 のパチンコ遊技機が普通図柄を用いる「普通図柄ゲーム」を主とした遊技性であることが相違しており、それに伴い各種部材の構成が一部異なっている。

【2103】

また、第 5 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機とは異なり、2 種類の特別図柄（第 1 特別図柄と第 2 特別図柄）を備えておらず、1 種類の特別図柄しか備えられていない。このため、上述したような「優先変動機」、「順次変動機」、「同時変動機」のような概念がない。なお、第 1～3 のパチンコ遊技機と同様に、2 種類の特別図柄（第 1 特別図柄と第 2 特別図柄）を備えてもよい。

【2104】

以降、第 5 のパチンコ遊技機の実施形態を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【2105】

〔7-1．遊技盤ユニット〕

10

20

30

40

50

図 1 4 4 を参照して、第 5 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 5 0 1 0 について説明する。この遊技盤ユニット 5 0 1 0 も、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス 4 3 (図 2 参照) の後方に位置するようにベースドア 3 (図 2 参照) の前方に配置される。

【 2 1 0 6 】

図 1 4 4 は、第 5 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 5 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 5 0 1 0 は、遊技パネル 5 1 0 0 を備え、遊技パネル 5 1 0 0 に各種部材が配置され、遊技パネル 5 1 0 0 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成されている。

【 2 1 0 7 】

図 1 4 4 に示されるように、第 5 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 5 0 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主に、第 1 通過口 5 1 2 6 A と、第 2 通過口 5 1 2 6 B と、始動口 5 1 4 0 と、普通電動役物ユニット 5 1 4 5 と、特別電動役物ユニット 5 1 3 0 との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【 2 1 0 8 】

(第 1 通過口)

第 1 通過口 5 1 2 6 A は、表示装置 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が通過可能 (右打ちされた遊技球が通過困難または不可能) となるように配置されている。また、第 1 通過口 5 1 2 6 A には、第 1 通過口 5 1 2 6 A への遊技球の通過を検出する第 1 通過口スイッチ 5 1 2 7 A (後述の図 1 4 5 参照) が備えられている。そして、第 1 通過口 5 1 2 6 A を通過した遊技球は、遊技パネル 5 1 0 0 の裏側の流路を流下して機外に排出される。

【 2 1 0 9 】

(第 2 通過口)

第 2 通過口 5 1 2 6 B は、右側領域 1 0 7 の後述する普通電動役物ユニット 5 1 4 5 の上方に配置されており、右打ちされた遊技球のみが通過できるように配置されている。また、第 2 通過口 5 1 2 6 B には、第 2 通過口 5 1 2 6 B への遊技球の通過を検出する第 2 通過口スイッチ 5 1 2 7 B (後述の図 1 4 5 参照) が備えられている。そして、第 2 通過口 5 1 2 6 B を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット 5 1 4 5 に向けて右側領域 1 0 7 を流下する。

【 2 1 1 0 】

第 1 通過口 5 1 2 6 A または第 2 通過口 5 1 2 6 B (以下、適宜「通過口 5 1 2 6 A、5 1 2 6 B」ともいう) に遊技球が通過すると、普通図柄抽選や、普通図柄の可変表示が行われる。

【 2 1 1 1 】

特に、第 5 のパチンコ遊技機においては、遊技球が第 1 通過口 5 1 2 6 A を通過したとき (第 1 通過口スイッチ 5 1 2 7 A が遊技球を検出したとき) には、所定数の賞球 (例えば 3 個の遊技球) が払い出され、遊技球が第 2 通過口 5 1 2 6 B を通過したとき (第 2 通過口スイッチ 5 1 2 7 B が遊技球を検出したとき) には、賞球は払い出されないように構成されている。

なお、遊技球が第 2 通過口 5 1 2 6 B を通過したときには、所定数の賞球が払い出されるように構成してもよいし、遊技球が第 1 通過口 5 1 2 6 A を通過したときには、賞球は払い出されないように構成してもよい。

【 2 1 1 2 】

(始動口)

始動口 5 1 4 0 は、右打ちされた遊技球が入球可能 (左打ちされた遊技球が入球困難または不可能) となるように、右側領域 1 0 7 に配置されている。また、第 2 通過口 5 1 2 6 B を通過した遊技球が、始動口 5 1 4 0 に入球可能となるように、始動口 5 1 4 0 の下方に配置されている。また、始動口 5 1 4 0 には、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球を検出

10

20

30

40

50

する始動口スイッチ 5 1 4 1 が備えられている。

【 2 1 1 3 】

始動口 5 1 4 0 に遊技球が入球すると、特別図柄抽選や、特別図柄の可変表示が行われたり、所定数の賞球（例えば 1 個の遊技球）が払い出されたりすることになる。

【 2 1 1 4 】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 5 1 4 5 は、始動口 5 1 4 0 と、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球を検出する始動口スイッチ 5 1 4 1 と、普通電動役物 5 1 4 6 とを一体化したユニット体であって、右側領域 1 0 7 に配置されている。

【 2 1 1 5 】

普通電動役物 5 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 5 1 4 7 と、この普電用シャッタ 5 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 5 1 4 8（後述の図 1 4 5 参照）とを備える。普通電動役物 5 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 5 1 4 7 は、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【 2 1 1 6 】

具体的には、普電用シャッタ 5 1 4 7 は、始動口 5 1 4 0 の入口前に配置された略三角形の入球防止部と始動口 5 1 4 0 に向けて傾斜した板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ 5 1 4 7 が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技パネル 5 1 0 0 の表面から遊技球の直径よりも長い距離にある遊技球非接触個所に移動して始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球を阻害せず、板状の入球誘導部は、遊技パネル 5 1 0 0 の表面から遊技球の直径以下の距離にある遊技球接触個所に移動して、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を始動口 5 1 4 0 へ誘導する。一方、普電用シャッタ 5 1 4 7 が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技球接触個所に移動して始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球を阻害し、板状の入球誘導部は、遊技パネル 5 1 0 0 に埋没し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球の流下を阻害しない。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 5 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【 2 1 1 7 】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット 5 1 3 0 は、大入賞口 5 1 3 1 と、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球を検出する大入賞口カウントスイッチ 5 1 3 2 と、特別電動役物 5 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 5 1 3 0 は、右側領域 1 0 7 において下方に配置されている。なお、特別電動役物ユニット 5 1 3 0 を第 1 通過口 5 1 2 6 A の下方に配置したり、センター役物 1 1 5 の上部において配置したりするようにしてもよい。

【 2 1 1 8 】

大入賞口 5 1 3 1 は、閉鎖状態から開放状態に移行可能な入賞口である。大入賞口 5 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」または「小当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合のときである。大入賞口 5 1 3 1 は、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されているときに規定個数（例えば 1 0 個）までの遊技球が入球可能となり、この大入賞口 5 1 3 1 に遊技球が入球すると、大入賞口 5 1 3 1 に応じた賞球（例えば 1 5 個の遊技球）が払い出されることになる。

【 2 1 1 9 】

特別電動役物 5 1 3 3 は、前後方向に進退可能な突出板型の特電用シャッタ 5 1 3 4 と、この特電用シャッタ 5 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 5 1 3 5（後述の図 1 4 5 参照）とを備える。特別電動役物 5 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 5 1 3 4 は、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【 2 1 2 0 】

10

20

30

40

50

具体的には、特電用シャッタ 5 1 3 4 は、アウト口 1 7 8 側に向けて緩やかに傾斜（例えば 5 ～ 1 0 度）した板状の屋根部で構成されている。特電用シャッタ 5 1 3 4 が開放状態であるときには、屋根部が遊技パネル 5 1 0 0 に埋没して大入賞口 5 1 3 1 が開口し、右側領域 1 0 7 を流下している遊技球や、屋根部の上に転動してる遊技球が入球可能となる。特電用シャッタ 5 1 3 4 が閉鎖状態であるときには、屋根部が遊技パネル 5 1 0 0 から突出しており、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【 2 1 2 1 】

特に、第 5 のパチンコ遊技機においては、特電用シャッタ 5 1 3 4 を緩やかに傾斜した板状の屋根部とし、特電用シャッタ 5 1 3 4 が閉鎖状態であるときには、屋根部の上に遊技球が転動可能であるように構成したことから、小当り遊技状態に制御され、大入賞口 5 1 3 1 が極めて短い時間だけ開口されるとしても、屋根部の上に転動してる 1 又は複数の遊技球を大入賞口 5 1 3 1 に向けて落下させ、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球を可能にしている。

10

【 2 1 2 2 】

[7 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 1 4 5 を参照して、第 5 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 1 4 5 は、第 5 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【 2 1 2 3 】

図 1 4 5 に示されるように、第 5 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 と、から構成される。

20

【 2 1 2 4 】

しかしながら、第 5 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主制御回路 2 0 0 に接続されるデバイスの構成が一部異なっている。具体的には、第 5 のパチンコ遊技機は、特別図柄表示部 5 1 6 0、特別図柄用保留表示部 5 1 6 1、普電用ソレノイド 5 1 4 8、特電用ソレノイド 5 1 3 5、始動口スイッチ 5 1 4 1、第 1 通過口スイッチ 5 1 2 7 A、第 2 通過口スイッチ 5 1 2 7 B、大入賞口カウントスイッチ 5 1 3 2 の構成が一部異なっている。また、第 5 のパチンコ遊技機は、確変制御を実行しないため、第 1 のパチンコ遊技機における確変報知用表示部 1 6 7 は備えられていない。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

30

【 2 1 2 5 】

（特別図柄表示部）

特別図柄表示部 5 1 6 0 は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、LED ユニット 1 6 0 において複数の LED から構成されている。具体的には、特別図柄表示部 5 1 6 0 は、第 1 のパチンコ遊技機の特別図柄表示部 5 1 6 0 に相当する 8 個の LED 1 6 3 a ～ 1 6 3 h からなる LED 群から構成されている（図 5 参照）。

【 2 1 2 6 】

特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、特別図柄表示部 5 1 6 0 を構成する 8 個の LED 1 6 3 a ～ 1 6 3 h の全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す特別図柄の可変表示が開始される。特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示が停止し、特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

40

【 2 1 2 7 】

（特別図柄用保留表示部）

特別図柄用保留表示部 5 1 6 1 は、特別図柄の始動情報すなわち特別図柄の可変表示が保留されている場合、保留されている特別図柄の可変表示の数（以下、「特別図柄の保留数」と称する）を表示するものであって、LED ユニット 1 6 0 において複数の LED から構成されている。具体的には、特別図柄用保留表示部 5 1 6 1 は、第 1 のパチンコ遊技機の第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5 に相当する 2 個の LED 1 6 5 a , 1 6 5 b からな

50

るLED群から構成されている(図5参照)。ここで、「特別図柄の可変表示が保留されている」とは、始動口5140への遊技球の通過が検出されて特別図柄の始動情報が抽出されてから、特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

【2128】

特別図柄用保留表示部5161は、第1のパチンコ遊技機の第1特別図柄用保留表示部165と同様に、2個のLED165a, 165bの点灯・消灯の組み合わせによって特別図柄の可変表示の保留数を表示する。

【2129】

(普電用ソレノイド)

普電用ソレノイド5148は、普電用シャッタ5147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド5148は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、普電用シャッタ5147を前方に進出させて始動口5140を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、普電用シャッタ5147を後方に退出させて始動口5140を閉鎖状態とさせる。

【2130】

(特電用ソレノイド)

特電用ソレノイド5135は、特電用シャッタ5134を作動させる電磁ソレノイドである。特電用ソレノイド5135は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、特電用シャッタ5134を後方に退出させ大入賞口5131を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、特電用シャッタ5134を前方に進出させて大入賞口5131を閉鎖状態とさせる。

【2131】

(始動口スイッチ)

始動口スイッチ5141は、始動口5140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。始動口スイッチ5141が始動口5140への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、特別図柄の始動情報(大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、演出選択用乱数値等)を抽出し、抽出した特別図柄の始動情報を特別図柄の当り判定処理に用いたり、特別図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球(例えば1個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【2132】

(第1通過口スイッチ)

第1通過口スイッチ5127Aは、第1通過口5126Aへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第1通過口スイッチ5127Aが第1通過口5126Aへの遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報(普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値、普通図柄演出選択用乱数値等)を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【2133】

(第2通過口スイッチ)

第2通過口スイッチ5127Bは、第2通過口5126Bへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第2通過口スイッチ5127Bが第2通過口5126Bへの遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報(普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等)を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったりすることになる。なお、第2通過口スイッチ5127Bにより第2通過口5126Bへの遊技球の通過が検出されたとしても、賞球の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示することは行われない。

【2134】

(大入賞口カウントスイッチ)

大入賞口カウントスイッチ 5 1 3 2 は、大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。大入賞口カウントスイッチ 5 1 3 2 が大入賞口 5 1 3 1 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、1 ラウンドあたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、大入賞口 5 1 3 1 に応じた賞球（例えば 1 5 個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示したりすることになる。

【 2 1 3 5 】

（表示装置）

表示装置 7（図 1 4 4 参照）は、第 1 のパチンコ遊技機と同様の装置であるが、表示装置 7 の表示領域には、通常遊技状態において特別図柄に対応する演出用識別図柄を可変表示させるのではなく、通常遊技状態において普通図柄に対応する演出用識別図柄を可変表示させる点が異なっている。

10

【 2 1 3 6 】

[7 - 3 . 基本仕様]

次に、図 1 4 6 ~ 図 1 5 3 を参照して、第 5 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 5 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 2 1 3 7 】

第 5 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メイン CPU 2 0 1 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第 5 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

20

【 2 1 3 8 】

本実施形態において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A 時短遊技状態及び C 時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 3 0 1 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 7 の表示領域に表示する制御を実行する。なお、第 5 のパチンコ遊技機では、B 時短遊技状態が実行されないものの、B 時短遊技状態を実行可能としてもよい。

【 2 1 3 9 】

30

[7 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 1 4 6 は、第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 1 4 6 に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第 5 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている

【 2 1 4 0 】

特別図柄の当り判定テーブルには、始動口 5 1 4 0 への入球に基づいて実行される特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「時短当り判定値データ」）とが対応付けて規定されている。なお、大当り判定用乱数値の総乱数値は 6 5 5 3 6 である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲（幅）で発生する。

40

【 2 1 4 1 】

図 1 4 6 に示すように、始動口 5 1 4 0 に遊技球が入球した場合、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「小当り」または「時短当り」に決定する。

【 2 1 4 2 】

本実施形態では、始動口 5 1 4 0 に遊技球が入球し「小当り」が決定され、小当り遊技状態に移行しても、大入賞口 5 1 3 1 に遊技球が入球可能であり、所定数の遊技球（例えば、1 5 0 個）の払い出しが可能となっている。また、「時短当り」が決定されたとしても C 時短遊技状態に移行して、再び遊技球を始動口 5 1 4 0 に入球させることができる。

50

このため、遊技球が始動口 5 1 4 0 に入球すれば、「大当り」または「小当り」を契機とした遊技球の払い出しが行われることになるので、通常遊技状態においては、始動口 5 1 4 0 を開放させて、始動口 5 1 4 0 に遊技球を入球させることを目標としたゲームが行われることになる。

【 2 1 4 3 】

なお、特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「ハズレ」が決定されるように構成してもよい。「ハズレ」に決定されるようにした場合、「ハズレ」よりも「小当り」または「時短当り」の方が高い確率で決定されるように規定することが好ましい。

【 2 1 4 4 】

なお、第 5 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率またはノオおよび小当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および小当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、小当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、小当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第 5 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【 2 1 4 5 】

〔 7 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル 〕

図 1 4 7 は、第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図 1 4 7 に示す特別図柄判定テーブルは、第 5 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている

【 2 1 4 6 】

特別図柄判定テーブルは、始動口 5 1 4 0 に遊技球が入球した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【 2 1 4 7 】

「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 2 1 4 8 】

図 1 4 7 に示す特別図柄判定テーブルによれば、特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 4 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、特別図柄の図柄乱数値が 5 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。

【 2 1 4 9 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 4 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 3」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2」を選択する。また、特別図柄の図柄乱数値が 5 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2」を選択する。

【 2 1 5 0 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 9 9 のいずれであっても、選択図柄コマンドとして「z 5」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する。

【 2 1 5 1 】

なお、第 5 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路 2 0 0 のメイン ROM

10

20

30

40

50

202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル(図12(A)参照)に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに特別図柄表示部5160(図145参照)に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部5160には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル(図12(B)参照)に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。

【2152】

10

[7-3-3. 当り種類決定テーブル]

図148は、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図148に示す当り種類決定テーブルは、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2153】

図148に示されるように、当り種類決定テーブルには、選択図柄コマンドに対して、大当り遊技状態の態様と、小当り遊技状態の態様と、遊技状態の態様(時短フラグおよび時短回数)とが対応付けられている。

【2154】

20

メインCPU201は、当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいて、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様、遊技状態の態様(時短フラグおよび時短回数)を決定する。

【2155】

ここで、「大当り遊技状態」においては、大入賞口5131の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定数のラウンド数にわたって行われる。1回のラウンドに対して、大入賞口5131が開放している開放時間が経過するか、規定個数(10個)の遊技球が大入賞口5131に入球すると、大入賞口5131を開放状態から閉鎖状態に移行させ、1回のラウンドが終了する。そして、所定数のラウンド数が終了すると、大当り遊技状態が終了することになる。

30

【2156】

「大当り遊技状態の態様」は、大当り遊技状態のときに開放される大入賞口5131の開放態様を示し、本実施形態では、大当り遊技状態におけるラウンド数と1回のラウンドあたりの開放時間を示している。なお、1回のラウンドあたりに大入賞口5131を複数回開閉させるように開放回数を決定してもよいし、複数の大入賞口を備え、開放する大入賞口を決定してもよい。

【2157】

本実施形態においては、1回のラウンドに対して10個の遊技球が大入賞口5131に入球すると1回のラウンドが終了し、大入賞口5131に遊技球が入球する毎に15個の遊技球(賞球)が払い出されるように設定されている。このため、図148に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「z1」であるときには、10ラウンドが決定され、10ラウンド×10個×15賞球=1500個の遊技球が払い出し可能になり、選択図柄コマンド「z2」であるときには、4ラウンドが決定され、4ラウンド×10個×15賞球=600個の遊技球が払い出し可能になる。

40

【2158】

また、「小当り遊技状態」においては、大入賞口5131の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定数の開放回数にわたって行われる。1回の小当り遊技状態に対して、所定数の開放回数が終了するか、規定個数の遊技球が大入賞口5131に入球すると、大入賞口5131を開放状態から閉鎖状態に移行させ、1回の小当り遊技状態が終了する。

50

【 2 1 5 9 】

「小当り遊技状態の態様」は、小当り遊技状態のときに開放される大入賞口 5 1 3 1 の開放態様を示し、本実施形態では、小当り遊技状態における開放回数と開放時間を示している。なお、複数の大入賞口を備え、開放する大入賞口を決定してもよい。

【 2 1 6 0 】

本実施形態においては、1 回の小当り遊技状態に対して 1 0 個の遊技球が大入賞口 5 1 3 1 に入球すると 1 回の小当り遊技状態が終了し、大入賞口 5 1 3 1 に遊技球が入球する毎に 1 5 個の遊技球（賞球）が払い出されるように設定されている。このため、図 1 4 8 に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「小当り」に対応する選択図柄コマンド「z 3、z 4」であるときには、1 0 回または 8 回の開放回数が決定され、1 0 個 × 1 5 賞球 = 1 5 0 個の遊技球が払い出し可能になる。

10

【 2 1 6 1 】

また、大当り遊技状態における 1 ラウンドの開放時間（例えば、2 9 秒）よりも、小当り遊技状態における 1 回の開放時間（例えば、0 . 1 5 秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第 1 開放態様」により大入賞口 5 1 3 1 が開放し、小当り遊技状態においては第 1 開放態様よりも不利な「第 2 開放態様」により大入賞口 5 1 3 1 が開放するといえる。さらに、1 回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、1 5 0 0 個または 6 0 0 個）よりも、1 回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、1 5 0 個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が「有利な特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも「不利な特別遊技状態」であるといえる。

20

【 2 1 6 2 】

「遊技状態の態様」は、大当り遊技状態終了後または時短当り後の遊技状態の態様を示し、「時短フラグ」及び「時短回数」の設定を示している。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなく C 時短遊技状態に制御され、「時短フラグ」及び「時短回数」が設定される。

【 2 1 6 3 】

「時短フラグ」とは、時短遊技状態の実行の有無と、実行する時短遊技状態の種類を示すフラグであり、時短フラグ = 0 は通常遊技状態を示し、時短フラグ = 1 は A 時短遊技状態を示し、時短フラグ = 3 は C 時短遊技状態を示している。なお、本実施形態では、B 時短遊技状態が実行されないものの、B 時短遊技状態を実行可能とする場合には、時短フラグ = 2 が B 時短遊技状態を示すことになる。

30

【 2 1 6 4 】

また、「時短回数」とは、時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理が行われる回数、すなわち、特別図柄の可変表示の回数である。この時短回数は、特別図柄の当り判定処理が行われたとき、すなわち、特別図柄の可変表示が開始されたときに減算され、時短回数 = 0 になると、時短遊技状態から通常遊技状態に移行することになる。

【 2 1 6 5 】

図 1 4 8 に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「z 1、z 2」であるときには、メイン CPU 2 0 1 は、「時短フラグ」として A 時短遊技状態を示す「1」を決定し、「時短回数」として「1 0 回」を決定するように構成されている。

40

【 2 1 6 6 】

図 1 4 8 に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「z 5」であるときには、メイン CPU 2 0 1 は、「時短フラグ」として C 時短遊技状態を示す「3」を決定し、「時短回数」として「1 回」を決定するように構成されている。

【 2 1 6 7 】

図 1 4 8 に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「z 5」であるときには、メイン CPU 2 0 1 は、「時短回数」として

50

「１回」を決定するように構成されている。

【２１６８】

本実施形態においては、大当りのときには時短回数として１０回を決定し、時短当りのときには時短回数として１回を決定するように構成したのは、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」が決定される確率が低く、プレミア的な状況であるところ、大当り遊技状態終了後に時短回数として１０回のＡ時短遊技状態に移行させることにより、１０回のＡ時短遊技状態に制御されている間に、より多くの小当り遊技状態に移行できるように構成したものである。すなわち、本実施形態においては、時短回数を多く設定することにより、時短遊技状態でより多くの小当り遊技状態に移行させ、多くの遊技球を払い出し可能にすることができる。

10

【２１６９】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「Ｚ１、Ｚ２」であるときには、「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「Ｚ５」であるときと同様に、「時短回数」として「１回」を決定するように構成してもよい。

【２１７０】

[７－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル]

図１４９は、第５のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図１４９に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２１７１】

20

図１４９に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の当り判定処理の結果と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図１４９の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【２１７２】

メインＣＰＵ２０１は、図１４９に示す特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の当り判定処理の結果と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。なお、本実施形態においては、通常遊技状態、時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）に関わらず、図１４９に示す特別図柄の変動パターンテーブルを参照しているが、遊技状態に応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせてもよい。

30

【２１７３】

そして、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。

【２１７４】

図１４９の「備考」の欄に示される「巻き戻し演出」とは、複数回の小当り遊技状態にわたって行われる共通の「ボーナスタイム基本演出（特別演出）」が、巻き戻り、小当り遊技状態がさらに継続する可能性があることを示唆する演出である。この「巻き戻し演出」及び「ボーナスタイム基本演出」については、詳しくは図１７０を用いて後述する。「全回転リーチ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることを事前に報知する演出である。「大当り報知用リーチ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りとなる可能性があることを示唆する演出であり、具体的には、「無敵」の文字からなる３つの装飾図柄が揃うか否かの演出が行われる。「短縮変動」とは、特別図柄の可変表示時間が短い変動であるが、短縮変動と小当り遊技状態とが行われているあいだには、演出上は「ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出（特別演出）」が行われることになる。

40

50

【 2 1 7 5 】

図 1 4 9 に示す特別図柄の変動パターンテーブルにおいては、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるときには、「巻き戻し演出」を行うための特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【 2 1 7 6 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であるときには、「全回転リーチ」または「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【 2 1 7 7 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であるときには、「短縮変動」または「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

10

【 2 1 7 8 】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であるときには、「短縮変動」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されやすく、「短縮変動」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されることにより、短い可変表示時間が決定されるように構成されている。このため、特別図柄の可変表示時間として短い可変表示時間が決定されることにより、複数回の小当り遊技状態を短い時間で移行させることができる。

【 2 1 7 9 】

また、「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されることにより、A時短遊技状態またはC時短遊技状態が実行されているときには、特別図柄の抽選に対応した演出を行うことができる。

20

【 2 1 8 0 】

なお、本実施形態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であるときに、「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されるように構成しているが、特別図柄の当り判定処理の結果として「ハズレ」を設け、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」であるときに、「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されるように構成してもよい。

【 2 1 8 1 】

[7 - 3 - 5 . 普通図柄の当り判定テーブル]

30

図 1 5 0 は、第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 1 5 0 に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第 5 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 2 1 8 2 】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、すなわち、遊技状態と、通過口 5 1 2 6 A、5 1 2 6 B を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【 2 1 8 3 】

図 1 5 0 に示す普通図柄の当り判定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。

40

【 2 1 8 4 】

普通図柄の当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施形態において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の当り判定用乱数値を、0 ~ 9 9（1 0 0 種類）の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 2 1 8 5 】

メイン C P U 2 0 1 は、図 1 5 0 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とに基づいて、当落判定値データを決定す

50

る。

【 2 1 8 6 】

本実施形態では、通常遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～97のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、通常遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が98、99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 2 1 8 7 】

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

10

【 2 1 8 8 】

また、C時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0～97のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、C時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が98、99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

20

【 2 1 8 9 】

このように、本実施形態では、通常遊技状態、A時短遊技状態、およびC時短遊技状態のなかで、A時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図150に示される選択率）が最も高い。

【 2 1 9 0 】

また、C時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率は、通常遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、通常遊技状態とC時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。

【 2 1 9 1 】

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

30

【 2 1 9 2 】

[7 - 3 - 6 . 普通図柄判定テーブル]

図151は、第5のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図151に示す普通図柄判定テーブルは、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【 2 1 9 3 】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過口5126A、5126Bを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

40

【 2 1 9 4 】

「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。

【 2 1 9 5 】

図151に示される普通図柄判定テーブルには、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄当り時選択図柄コ

50

マンドとが対応づけられて規定されている。

【2196】

また、図151の「参考」の欄は、通常遊技状態における普通図柄の当り判定の選択率（図150参照）と、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」の選択率との合算選択率を参考として図示したものであり、通常遊技状態において「普通図柄当り」と判定され、かつ、後述するように通常遊技状態において普通電動役物5146（普電用シャッタ5147）が有利に開放する「普通図柄当り時選択図柄コマンドfz1」が判定されるときの「通常遊技状態の合算選択率」を説明するためのものである。

【2197】

メインCPU201は、図151に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄の当落判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定する。

10

【2198】

図151に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当落判定値データの結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【2199】

例えば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0～162のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が163～65535のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz2」を選択する。

20

【2200】

そして、図151の「参考」の欄に示すように、通常遊技状態において普通図柄当り判定値データの選択率は「98/100」（図150参照）であり、「普通図柄当り時選択図柄コマンドfz1」の選択率は約「1/402.06」であるところ、通常遊技状態において最終的に「普通図柄当り時選択図柄コマンドfz1」が決定されるための「通常遊技状態の合算選択率」は、約「1/410.3」に設定されている。

【2201】

また、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、選択されるように構成されている。

30

【2202】

本実施形態において、メインCPU201は、まず、普通図柄の当り判定テーブル（図150参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図151参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

40

【2203】

[7-3-7. 普通図柄当り種類決定テーブル]

図152は、第5のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。なお、図152に示す普通図柄当り種類決定テーブルは、第5のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2204】

普通図柄当り種類決定テーブルは、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに応じて、普通電動役物5146（普電用シャッタ5147）の開放パターンを決定する際に参照される。

50

【 2 2 0 5 】

図 1 5 2 に示される普通図柄当り種類決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通電動役物 5 1 4 6 の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【 2 2 0 6 】

メイン CPU 2 0 1 は、図 1 5 2 に示される普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物 5 1 4 6 の開放パターンを決定する。その後、メイン CPU 2 0 1 は、決定した普通電動役物 5 1 4 6 の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。

10

【 2 2 0 7 】

本実施形態では、メイン CPU 2 0 1 は、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 1 」であると、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 5 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c に決定する。また、メイン CPU 2 0 1 は、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 2 」であると、1 回目の開放時間 1 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放時間なしに決定する。

【 2 2 0 8 】

このため、通常遊技状態であっても、普通図柄当り時選択図柄コマンド「 f z 1 」が選択された場合には、普通電動役物 5 1 4 6 の有利な開放パターンが決定され、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球が可能になっている。

20

【 2 2 0 9 】

また、通常遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンド「 f z 1 」が選択された場合には、1 回目の開放が行われる前に、所定時間（例えば、1 0 0 0 0 m s e c）の開放待機時間を設定するようにしてもよい。この開放待機時間を設定することにより、遊技者に普通電動役物 5 1 4 6 への入球を促す促進演出（例えば、右を狙え！と表示するような演出）を実行するための時間を確保することができる。この促進演出を実行することにより、普通図柄当り時選択図柄コマンド「 f z 1 」が選択されたにもかかわらず、普通電動役物 5 1 4 6 に遊技球が入球されないという、所謂パンクが発生することを回避しやすくなるため、遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。

30

【 2 2 1 0 】

また、本実施形態では、メイン CPU 2 0 1 は、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 1 」であると、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 5 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c に決定する。また、メイン CPU 2 0 1 は、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 2 」であると、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 5 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c に決定する。

【 2 2 1 1 】

このように、本実施形態では、同じ普通図柄当り時選択図柄コマンド（例えば、「 f z 2 」）であったとしても、遊技状態に応じて、普通電動役物 5 1 4 6 の開放パターンが異なるように構成されている。

40

【 2 2 1 2 】

そして、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態である場合には、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物 5 1 4 6 の有利な開放パターンが決定され、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球が可能になっている。

【 2 2 1 3 】

なお、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンド「 f z 1 」または「 f z 2 」が選択された場合にも、1 回目の開放が行われる前に、所定時間（例えば、5 0 0 0 m s e c）の開放待機時間を設定するようにしてもよい。

50

【 2 2 1 4 】

[7 - 3 - 8 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 1 5 3 は、第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 1 5 3 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第 5 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 2 2 1 5 】

図 1 5 3 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、通過口 5 1 2 6 A、5 1 2 6 B を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。また、図 1 5 3 の「備考」の欄は、分

10

【 2 2 1 6 】

メイン C P U 2 0 1 は、図 1 5 3 に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。

【 2 2 1 7 】

そして、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブ C P U 3 0 1 に送信する。サブ C P U 3 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 から送信された普通図柄の変動パターン

20

【 2 2 1 8 】

ここで、図 1 5 3 の「普通図柄当り時選択図柄コマンド」において図示された「ロング開放」とは、普通電動役物 5 1 4 6 の開放時間が長い有利な開放パターン（図 1 5 2 参照）をいい、本実施形態では、通常遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」、「f z 2」をいう。また、「ショート開放」とは、普通電動役物 5 1 4 6 の開放時間が短い不利な開放パターン（図 1 5 2 参照）をいい、本実施形態では、通常遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 2」をいい、A 時短遊技状態または C 時短遊技状態においては行われない。

30

【 2 2 1 9 】

図 1 5 3 の「備考」の欄に示される「ノーマルリーチ」とは、通常遊技状態において普通電動役物 5 1 4 6 が有利に開放する普通図柄当り時選択図柄コマンド f z 1 が決定された可能性があることを示唆する演出である。また、「スーパーリーチ」とは、通常遊技状態において普通電動役物 5 1 4 6 が有利に開放する普通図柄当り時選択図柄コマンド f z 1 が決定された可能性が高いことを示唆する演出である。また、「スペシャルリーチ」とは、通常遊技状態において普通電動役物 5 1 4 6 が有利に開放する普通図柄当り時選択図柄コマンド f z 1 が決定された可能性が極めて高いことを示唆する演出である。すなわち、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」及び「スペシャルリーチ」は、通常遊技状態において「ロング開放」が決定された可能性を示唆する演出であり、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球が可能になることを示唆する演出であるともいえる。

40

【 2 2 2 0 】

また、「通常変動」とは、普通図柄の可変表示時間が通常の変動であり、「短縮変動」とは、普通図柄の可変表示時間が短い変動である。

【 2 2 2 1 】

図 1 5 3 に示す普通図柄の変動パターンテーブルにおいては、通常遊技状態である場合に、普通図柄の当落判定値データが「普通図柄当り判定値データ」、かつ普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」であるときには、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」または「スペシャルリーチ」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表

50

示時間とが決定されるように構成されている。

【 2 2 2 2 】

また、通常遊技状態である場合に、普通図柄の当落判定値データが「普通図柄当り判定値データ」、かつ普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」であるときには、「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」または「スペシャルリーチ」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【 2 2 2 3 】

また、通常遊技状態である場合に、普通図柄の当落判定値データが「普通図柄ハズレ判定値データ」であるときには、「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」または「スペシャルリーチ」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

10

【 2 2 2 4 】

また、A時短遊技状態またはC時短遊技状態である場合には、「短縮変動」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【 2 2 2 5 】

A時短遊技状態またはC時短遊技状態である場合に、普通図柄の可変表示時間として短い可変表示時間が決定されることにより、第2通過口5 1 2 6 Bを遊技球が通過した際に、普通電動役物5 1 4 6を素早く作動をさせて、単位時間あたりの始動口5 1 4 0への遊技球の入球率を高めることができる。

20

【 2 2 2 6 】

[7 - 4 . 主制御処理]

第5のパチンコ遊技機において、主制御回路2 0 0のメインCPU 2 0 1により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図2 0 ~ 図2 3 参照）中のS 3 9で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理について説明し、メインCPU 2 0 1により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【 2 2 2 7 】

なお、第5のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

30

【 2 2 2 8 】

[7 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図1 5 4を参照して、主制御メイン処理（図2 0 ~ 図2 3 参照）中のS 3 9で行われる特別図柄制御処理について説明する。図1 5 4は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 2 2 9 】

図1 5 4に示されるように、メインCPU 2 0 1は、まず、S 5 0 0 1において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU 2 0 1は、S 5 0 0 1の処理を実行した後、処理をS 5 0 0 2に移す。

40

【 2 2 3 0 】

なお、図示しないが、メインCPU 2 0 1は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 5 0 0 1の処理に先だって、メインRAM 2 0 3内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【 2 2 3 1 】

S 5 0 0 2において、メインCPU 2 0 1は、S 5 0 0 1でロードした特別図柄の制御

50

状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【2232】

S5002において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合(S5002がN O判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5004に移す。

【2233】

一方、S5002において特別図柄の制御番号が0であると判定された場合(S5002がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5003に移す。

【2234】

S5003において、メインCPU201は、特別図柄が可変表示開始であるか否かを判定する。

10

【2235】

S5003において特別図柄が可変表示開始でないと判定された場合(S5003がN O判定の場合)、メインCPU201は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理(図20～図23参照)に戻す。

【2236】

一方、S5003において特別図柄が可変表示開始であると判定された場合(S5003がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5004に移す。

【2237】

S5004において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図155を参照して後述する。メインCPU201は、S5003の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理(図20～図23参照)に戻す。

20

【2238】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理(S5001～S5004)を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【2239】

[7-4-2. 特別図柄管理処理]

次に、図155を参照して、特別図柄制御処理(図154参照)中のS5004でメインCPU201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図155は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

30

【2240】

また、図155に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「0」～「5」)は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【2241】

メインCPU201は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する(S5021)。

【2242】

S5021において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合(S5021がN O判定の場合)、メインCPU201は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図154参照)に戻す。

40

【2243】

一方、S5021において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合(S5021がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5022に移す。

【2244】

S5022において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S5022の処理を実行した後、処理をS5023に移す。なお、メインCPU201は、S5022の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S5023以降の処理を行う。

50

【 2 2 4 5 】

S 5 0 2 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS 5 0 2 3の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 1 5 6を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 0 2 4に移す。

【 2 2 4 6 】

S 5 0 2 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS 5 0 2 4の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 1 5 7を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 0 2 5に移す。

10

【 2 2 4 7 】

S 5 0 2 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS 5 0 2 5の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 1 5 8を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 0 2 6に移す。

【 2 2 4 8 】

S 5 0 2 6において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放準備処理を行う。このS 5 0 2 6の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 1 6 0を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 0 2 7に移す。

20

【 2 2 4 9 】

S 5 0 2 7において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を行う。このS 5 0 2 7の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 1 6 1を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 4 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 0 2 8に移す。

【 2 2 5 0 】

S 5 0 2 8において、メインCPU 2 0 1は、大当たり終了処理を行う。このS 5 0 2 8の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 1 6 2を参照して後述する。

30

【 2 2 5 1 】

メインCPU 2 0 1は、S 5 0 2 3 ~ S 5 0 2 8の処理を終了後、処理を特別図柄制御処理（図 1 5 4 参照）に戻す。なお、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS 5 0 0 3で呼び出されている場合には処理をS 5 0 0 4に戻し、S 5 0 0 6で呼び出されている場合には処理をS 5 0 0 7に戻し、S 5 0 0 9で呼び出されている場合には処理をS 5 0 1 0に戻し、S 5 0 1 2で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【 2 2 5 2 】

[7 - 4 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

40

次に、図 1 5 6を参照して、特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）中のS 5 0 2 3でメインCPU 2 0 1により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 1 5 6は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 2 5 3 】

図 1 5 6に示されるように、メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 0 」であるか否かを判定する（S 5 0 3 1）。

【 2 2 5 4 】

S 5 0 3 1において特別図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定された場合（S 5 0 3 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、

50

処理を特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）に戻す。

【 2 2 5 5 】

一方、S 5 0 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」であると判定された場合（S 5 0 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 0 3 3 に移す。

【 2 2 5 6 】

S 5 0 3 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メイン R A M 2 0 3 の特別図柄始動記憶領域（ 1 ）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（ 0 ）にシフトし、特別図柄始動記憶領域（ 2 ）～特別図柄始動記憶領域（ 4 ）に記憶された始動情報を特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～特別図柄始動記憶領域（ 3 ）にシフトする。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 3 3 の処理を実行した後、処理を S 5 0 3 4 に移す。

10

【 2 2 5 7 】

S 5 0 3 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図 1 4 6 参照）を参照し、特別図柄判定領域（ 0 ）に記憶された特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施形態では、時短当り、小当り及び大当りのうちいずれであるかが判定される。また、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 3 4 の処理を実行した後、処理を S 5 0 3 5 に移す。

20

【 2 2 5 8 】

S 5 0 3 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S 5 0 3 4 ）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り）に対応する特別図柄の停止図柄を決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図 1 4 7 参照）を参照し、特別図柄判定領域（ 0 ）に記憶された特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 3 5 の処理を実行した後、処理を S 5 0 3 6 に移す。

【 2 2 5 9 】

S 5 0 3 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図 1 4 8 参照）を参照し、特別図柄決定処理（S 5 0 3 5 ）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施形態では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は 1 つであってもよいし、小当りの種類は 1 つであってもよいし、時短当りの種類は複数種類あってもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 3 6 の処理を実行した後、処理を S 5 0 3 7 に移す。

30

【 2 2 6 0 】

S 5 0 3 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図 1 4 9 参照）を参照し、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄判定領域（ 0 ）に記憶された演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。なお、本実施形態においては、遊技状態に関わらず、図 1 4 9 に示す特別図柄の変動パターンテーブルを参照しているが、遊技状態に応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせてもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 3 7 の処理を実行した後、処理を S 5 0 3 8 に移す。

40

【 2 2 6 1 】

S 5 0 3 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、特別図柄の変動パターン決定処理（S 5 0 3 7 ）で決定された特別図柄の可変表示時間を、メイン R A M 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表

50

示部 5 1 6 0 に特別図柄の変動表示を開始させる。この特別図柄の待ち時間は、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 3 8 の処理を実行した後、処理を S 5 0 3 9 に移す。

【 2 2 6 2 】

S 5 0 3 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短終了管理処理を行う。第 5 のパチンコ遊技機では、第 1 のパチンコ遊技機とは異なり、「特別図柄の可変表示を開始したとき」に、時短回数が減算される。この処理では、時短回数カウンタから 1 を減算し、時短回数カウンタ = 0 になると、時短フラグをクリアし、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行うことになる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 3 9 の処理を実行した後、処理を S 5 0 4 0 に移す。

10

【 2 2 6 3 】

S 5 0 4 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「 1 」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 1 」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図 1 5 5 の S 5 0 2 4 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 4 0 の処理を実行した後、処理を S 5 0 4 1 に移す。

【 2 2 6 4 】

S 5 0 4 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 4 1 の処理を実行した後、処理を S 5 0 4 2 に移す。

20

【 2 2 6 5 】

S 5 0 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、時短フラグ等）の更新処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 4 2 の処理を実行した後、処理を S 5 0 4 3 に移す。

【 2 2 6 6 】

30

S 5 0 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

【 2 2 6 7 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 5 0 4 2）および特別図柄の変動パターンコマンド送信予約処理（S 5 0 4 3））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 2 2 6 8 】

[7 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理]

40

次に、図 1 5 7 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）中の S 5 0 1 4 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 1 5 7 は、第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 2 6 9 】

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

【 2 2 7 0 】

S 5 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」でないと判定された場合（S 5 0 5 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、

50

処理を特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）に戻す。

【 2 2 7 1 】

一方、S 5 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」であると判定された場合（S 5 0 5 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 0 5 2 に移す。

【 2 2 7 2 】

S 5 0 5 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 1 5 5 の S 5 0 1 5 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 5 2 の処理を実行した後、処理を S 5 0 5 3 に移す。

10

【 2 2 7 3 】

S 5 0 5 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 5 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 5 3 の処理を実行した後、処理を S 5 0 5 4 に移す。

【 2 2 7 4 】

S 5 0 5 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。第 1 ～ 3 のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 0 5 4 の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）に戻す。

20

【 2 2 7 5 】

[7 - 4 - 5 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図 1 5 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）中の S 5 0 2 5 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 1 5 8 は、第 5 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 2 2 7 6 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 2 」であるか否かを判定する（S 5 0 7 1 ）。

【 2 2 7 7 】

S 5 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」でないと判定された場合（S 5 0 7 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）に戻す。

【 2 2 7 8 】

一方、S 5 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」であると判定された場合（S 5 0 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 0 7 2 に移す。

40

【 2 2 7 9 】

S 5 0 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 2 2 8 0 】

S 5 0 7 2 において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（S 5 0 7 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 0 7 3 に移す。一方、S 5 0 7 2 において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（S 5 0 7 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 0 7 8 に移す。

【 2 2 8 1 】

50

S 5 0 7 3において、メインCPU 2 0 1は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 2 2 8 2 】

S 5 0 7 3において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S 5 0 7 3がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 0 7 4に移す。一方、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 5 0 7 3がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 0 7 8に移す。

【 2 2 8 3 】

S 5 0 7 4において、メインCPU 2 0 1は、時短当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が時短開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 2 2 8 4 】

S 5 0 7 4において、時短当りでないと判定した場合、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 0 7 7に移す。一方、S 5 0 7 4において、時短当りであると判定した場合、メインCPU 2 0 1は、処理をS 5 0 7 5に移す。

【 2 2 8 5 】

S 5 0 7 5において、メインCPU 2 0 1は、A時短遊技状態あるか否かを判定する。具体的には、メインCPU 2 0 1は、時短フラグを参照し、A時短遊技状態を示す時短フラグ = 1であるか否かを判定する。そして、A時短遊技状態でないと判定した場合には、C時短状態設定処理を行うために処理をS 5 0 7 6に移し、A時短遊技状態であると判定した場合には、C時短状態設定処理を行わずに処理をS 5 0 7 7に移す。この処理によって、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、「時短当り」の決定を無効とすることができる。

【 2 2 8 6 】

S 5 0 7 6において、メインCPU 2 0 1は、C時短状態設定処理を行う。このC時短状態設定処理では、図 1 4 8 に示す当り種類決定テーブルを参照し、時短当りの選択図柄コマンド「z 5」に基づいて、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、C時短遊技状態を示す時短フラグ = 3をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ = 1をセットする。メインCPU 2 0 1は、S 5 0 7 6の処理を実行した後、処理をS 5 0 7 7に移す。

【 2 2 8 7 】

S 5 0 7 7において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 1 5 9 を参照して後述する。なお、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）に戻す。

【 2 2 8 8 】

S 5 0 7 8において、メインCPU 2 0 1は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 1 1 8 4 を介して例えばホールコンピュータ 1 1 8 6（いずれも図 1 4 5 参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU 2 0 1は、S 5 0 7 8の処理を行った後、処理をS 5 0 7 9に移す。

【 2 2 8 9 】

S 5 0 7 9において、メインCPU 2 0 1は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU 2 0 1は、開放される大入賞口 5 1 3 1の開放回数の上限値をセットする処理（S 5 0 8 0）、外部端子板 1 1 8 4 への大当り信号セット処理（S 5 0 8 1）を行う。

【 2 2 9 0 】

S 5 0 8 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセッ

10

20

30

40

50

トする処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図155のS5026参照）が行われることとなる。

【2291】

S5083において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理（S5083）を行う。この処理では、メインCPU201は、大当たりであるときに、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理を行う。なお、小当たりのときには、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理は行われない。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。

10

【2292】

S5084において、メインCPU201は、大当たりであるときには大当たり開始表示コマンドの送信予約処理を行い、小当たりであるときには小当たり開始表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当たり開始表示コマンドまたは小当たり開始表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS522参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S5084の処理を実行した後、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図155参照）に戻す。

20

【2293】

なお、メインCPU201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S5071～S5084）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【2294】

[7-4-6. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図159を参照して、特別図柄遊技判定処理（図158参照）中のS5077でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図159は、第5のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【2295】

30

S5092において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理が行われると、次の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインCPU201は、S5092の処理を実行した後、処理をS5093に移す。

【2296】

S5093において、メインCPU201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S5094）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。そして、S5094の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図158参照）に戻す。

40

【2297】

[7-4-7. 大入賞口開放準備処理]

次に、図160を参照して、特別図柄管理処理（図155参照）中のS5026でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図160は、第5のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【2298】

50

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する(S5101)。

【2299】

S5101において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合(S5101がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図155参照)に戻す。

【2300】

一方、S5101において特別図柄の制御状態番号が「3」と判定された場合(S5101がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5102に移す。

【2301】

S5102において、メインCPU201は、大入賞口開閉実行回数カウンタ値をロードする。大入賞口開閉実行回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態のラウンド数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の開放回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開閉実行回数カウンタの計数値(大入賞口開閉実行回数カウンタ値)は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、S5102の処理を実行した後、処理をS5103に移す。

【2302】

S5103において、メインCPU201は、大入賞口開閉実行回数カウンタ値が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施形態では、図148の当り種類決定テーブルに示したように、大当り遊技状態のラウンド数の上限値は4ラウンドまたは10ラウンドであり、小当り遊技状態の開放回数の上限値は8回または10回である。

【2303】

S5103において大入賞口の開閉実行回数が上限値であると判定された場合(S5103がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5104に移す。

【2304】

S5104において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S5104)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理(図155のS5028参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S5104の処理を実行した後、処理をS5105に移す。

【2305】

S5105において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。

【2306】

S5106において、メインCPU201は、大当りであるときには大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行い、小当りであるときには小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドまたは小当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路1300に送信される。そして、S5106の処理後、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図155参照)に戻す。

【2307】

S5103に戻って、大入賞口の開閉実行回数が上限値でないと判定された場合(S5103がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理をS5107に移す。

【2308】

S5107において、メインCPU201は、大入賞口開閉実行回数カウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU201は、S5107の処理を実行した後、処理をS5108に移す。

【2309】

10

20

30

40

50

S 5 1 0 8において、メインCPU 2 0 1は、開放する大入賞口の決定処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大入賞口 5 1 3 1を決定し、小当り遊技制御処理の実行時であれば大入賞口 5 1 3 1が決定される。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 0 8の処理を実行した後、処理をS 5 1 0 9に移す。

【 2 3 1 0 】

S 5 1 0 9において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 5 1 3 1の開放回数、大入賞口 5 1 3 1の最大開放時間、大入賞口 5 1 3 1への最大入球個数、大入賞口入球時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば大入賞口 5 1 3 1の開放回数が相当する。なお、1ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口 5 1 3 1が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口 5 1 3 1の開放回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 0 9の処理を実行した後、処理をS 5 1 1 0に移す。

10

【 2 3 1 1 】

なお、本実施形態において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 2 9 0 0 0 m s e c にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 5 0 0 m s e c または最大 2 0 0 0 m s e c にセットされる。大入賞口への最大入球個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 0 個に設定され、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 0 個に設定されている。大入賞口 5 1 3 1への入球時の賞球数は、例えば 1 5 個に設定されている。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットまたは設定される値は上記に限られない。

20

【 2 3 1 2 】

S 5 1 1 0において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口 5 1 3 1を開放させるための大入賞口開閉制御処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 1 0の処理を実行した後、処理をS 5 1 1 1に移す。

【 2 3 1 3 】

S 5 1 1 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「 4 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 4 」にセットする処理（S 5 1 1 1）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 1 5 5 のS 5 0 2 7 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 1 1の処理を実行した後、処理をS 5 1 1 2に移す。

30

【 2 3 1 4 】

S 5 1 1 2において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 1 2の処理を実行した後、処理をS 5 1 1 3に移す。

【 2 3 1 5 】

S 5 1 1 3において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 のS 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 1 3の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）に戻す。

40

【 2 3 1 6 】

[7 - 4 - 8 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 1 6 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）中のS 5 0 2 7 でメインCPU 2 0 1により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 1 6 1 は、第 5 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 3 1 7 】

メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 4 」であるか否かを判定す

50

る (S 5 1 2 1)。

【 2 3 1 8 】

S 5 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」でないと判定された場合 (S 5 1 2 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 5 5 参照) に戻す。

【 2 3 1 9 】

一方、S 5 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」であると判定された場合 (S 5 1 2 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 1 2 2 に移す。

【 2 3 2 0 】

S 5 1 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 5 1 3 1 に入球した遊技球の個数が最大入球個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入球個数を計数する大入賞口カウントスイッチ 5 1 3 2 (図 1 4 5 参照) により計数された値が最大入球個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ 5 1 3 2 により計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納される。

10

【 2 3 2 1 】

S 5 1 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 5 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理を S 5 1 2 3 に移し、大入賞口 5 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理を S 5 1 2 8 - 1 に移す。

20

【 2 3 2 2 】

S 5 1 2 8 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たり遊技状態 (大当たりフラグがオン) であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、大当たり遊技状態であると判定した場合には、処理を S 5 1 2 4 に移し、大当たり遊技状態でない (すなわち、小当たり遊技状態である) と判定した場合には、処理を S 5 1 2 8 - 2 に移す。

【 2 3 2 3 】

S 5 1 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 5 1 3 1 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理 (図 1 6 0 の S 5 1 0 9 参照) においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 2 3 2 4 】

S 5 1 2 3 において大入賞口 5 1 3 1 の最大開放時間が経過していないと判定された場合 (S 5 1 2 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 5 5 参照) に戻す。

30

【 2 3 2 5 】

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

【 2 3 2 6 】

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

40

【 2 3 2 7 】

S 5 1 2 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理 (S 5 1 2 5) を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理 (図 1 5 5 の S 5 0 2 6 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 5 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 6 に移す。

【 2 3 2 8 】

S 5 1 2 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン C

50

P U 2 0 1 は、S 5 1 2 6 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 7 に移す。

【 2 3 2 9 】

S 5 1 2 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当り遊技状態のときであれば、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。なお、小当り遊技状態のときには、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理は行われない。そして、S 5 1 2 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）に戻す。

【 2 3 3 0 】

S 5 1 2 8 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 5 1 3 1 を閉鎖させるための閉鎖設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 8 - 2 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 8 - 3 に移す。

【 2 3 3 1 】

S 5 1 2 8 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、大当り終了処理（図 1 5 5 の S 5 0 2 8 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 8 - 3 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 8 - 4 に移す。

【 2 3 3 2 】

S 5 1 2 8 - 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 2 8 - 4 の処理を実行した後、処理を S 5 1 2 8 - 5 に移す。

【 2 3 3 3 】

S 5 1 2 8 - 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された小当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 5 1 2 8 - 5 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 7 参照）に戻す。

【 2 3 3 4 】

[7 - 4 - 9 . 大当り終了処理]

次に、図 1 6 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）中の S 5 0 2 8 でメイン C P U 2 0 1 により実行される大当り終了処理について説明する。図 1 6 2 は、第 5 のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 3 3 5 】

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

【 2 3 3 6 】

S 5 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S 5 1 3 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図 1 5 4 参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【 2 3 3 7 】

一方、S 5 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S 5 1 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 1 3 2 に移す。

【 2 3 3 8 】

S 5 1 3 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、大当り遊技状態や小当り遊技状態に関わる各種カウンタ値（大入賞口開放回数カウンタ値、大入賞口入賞カウンタ値等）、時短当りフラグ、小当りフラグ、大当りフラグ、図柄確定数カウンタの値等をクリアする処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S

10

20

30

40

50

5 1 3 2 の処理を実行した後、処理を S 5 1 3 3 に移す。

【 2 3 3 9 】

S 5 1 3 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、A 時短状態設定処理を行う。この A 時短状態設定処理では、図 1 4 8 に示す当り種類決定テーブルを参照し、時短当りの選択図柄コマンドに基づいて、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、時短当りの選択図柄コマンド「z 1」及び「z 2」のいずれであっても、A 時短遊技状態を示す時短フラグ = 1 をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ = 1 0 をセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 3 2 の処理を実行した後、処理を S 5 0 3 4 に移す。

【 2 3 4 0 】

S 5 1 3 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 1 5 9 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 1 3 4 の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 5 5 参照）に戻す。

【 2 3 4 1 】

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

【 2 3 4 2 】

[7 - 4 - 1 0 . 普通図柄制御処理]

次に、図 1 6 3 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 4 0 でメイン C P U 2 0 1 により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図 1 6 3 に示される普通図柄制御処理に先だって、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【 2 3 4 3 】

図 1 6 3 は、第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 1 6 3 に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」~「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【 2 3 4 4 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、普通図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する（S 5 3 0 0）。

【 2 3 4 5 】

S 5 3 0 0 において普通図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理の S 4 1（図 2 1 参照）に移す。一方、普通図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 3 0 1 に移す。

【 2 3 4 6 】

S 5 3 0 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 3 0 1 の処理を実行した後、処理を S 5 3 1 0 に移す。なお、メイン C P U 2 0 1 は、S 5 3 0 1 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 5 3 1 0 以降の処理を行う。

【 2 3 4 7 】

S 5 3 1 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この S 5 3 1 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図 1 6 4 を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 3 2 0 に移す。

【 2 3 4 8 】

10

20

30

40

50

S 5 3 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この S 5 3 2 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 3 3 0 に移す。

【2349】

この普通図柄可変表示終了処理において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示時間が終了したか否かの管理を行い、普通図柄の可変表示時間が終了したときには、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。なお、普通図柄の可変表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の可変表示時間が終了することを待機することになる。

【2350】

S 5 3 3 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄遊技判定処理を行う。この S 5 3 3 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 3 4 0 に移す。

【2351】

この普通図柄遊技判定処理において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物 1 4 6 の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

【2352】

また、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン設定処理では、図 1 5 2 に示す普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物 5 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メイン C P U 2 0 1 は、決定した普通電動役物 5 1 4 6 の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブ C P U 3 0 1 に送信する。

【2353】

S 5 3 4 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物開放処理を行う。この S 5 3 4 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 5 3 5 0 に移す。

【2354】

この普通電動役物開放処理において、メイン C P U 2 0 1 は、上記 S 5 3 3 0 の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物 5 1 4 6 の開放パターンに従って、普通電動役物 1 4 6 の開放処理を行う。そして、普通電動役物 1 4 6 の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットする。

【2355】

S 5 3 5 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り終了処理を行う。この S 5 3 5 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メイン C P U 2 0 1 は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【2356】

この普通図柄当り終了処理において、メイン C P U 2 0 1 は、上記 S 5 3 1 0 ~ S 5 3 4 0 において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域（0）に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【2357】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（S

10

20

30

40

50

5 3 0 0 ~ S 5 3 5 0) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 2 3 5 8 】

[7 - 4 - 1 1 . 普通図柄可変表示開始処理]

次に、図 1 6 4 を参照して、普通図柄制御処理 (図 1 6 3 参照) 中の S 5 3 1 0 でメイン CPU 2 0 1 により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図 1 6 4 は、第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 3 5 9 】

図 1 6 4 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、まず、普通図柄の制御状態番号が「 0 」であるか否かを判定する (S 5 3 1 1) 。

10

【 2 3 6 0 】

S 5 3 1 1 において普通図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定された場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理 (図 1 6 3 参照) に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「 0 」であると判定された場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 5 3 1 2 に移す。

【 2 3 6 1 】

S 5 3 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 の普通図柄始動記憶領域 (1) に記憶された始動情報を普通図柄判定領域 (0) にシフトし、普通図柄始動記憶領域 (2) ~ 普通図柄始動記憶領域 (4) に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域 (1) ~ 普通図柄始動記憶領域 (3) にシフトする。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 3 1 2 の処理を実行した後、処理を S 5 3 1 3 に移す。

20

【 2 3 6 2 】

S 5 3 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メイン CPU 2 0 1 は、図 1 5 0 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域 (0) に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ (「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」) を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 3 1 3 の処理を実行した後、処理を S 5 3 1 4 に移す。

【 2 3 6 3 】

S 5 3 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メイン CPU 2 0 1 は、図 1 5 1 に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ (普通図柄の当り判定処理の結果) と、普通図柄判定領域 (0) に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 3 1 4 の処理を実行した後、処理を S 5 3 1 5 に移す。

30

【 2 3 6 4 】

S 5 3 1 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メイン CPU 2 0 1 は、図 1 5 3 に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通図柄判定領域 (0) に記憶された普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 3 1 5 の処理を実行した後、処理を S 5 3 1 6 に移す。

40

【 2 3 6 5 】

S 5 3 1 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理 (S 5 3 1 5) で決定された普通図柄の可変表示時間を、メイン RAM 2 0 3 内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部 1 6 1 に普通図柄の変動表示を開始させる。この普通図柄の待ち時間は、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メイン CPU 2 0 1 は、S 5 3 1 6 の処理を実行した後、処理を S 5 3 1 7 に移す。

【 2 3 6 6 】

50

S 5 3 1 7において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図 1 6 3のS 5 3 2 0参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 5 3 1 7の処理を実行した後、処理をS 5 3 1 8に移す。

【 2 3 6 7 】

S 5 3 1 8において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0に送信される。

10

【 2 3 6 8 】

[7 - 5 . サブ制御処理]

次に、図 1 6 5を参照して、サブ制御回路 3 0 0のサブCPU 3 0 1により実行される各種処理の内容について説明する。図 1 6 5は、第5のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 3 6 9 】

図 1 6 5に示すように、サブCPU 3 0 1は、まず、初期化処理を行う（S 5 5 0 0）。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 1 0に移す。

20

【 2 3 7 0 】

なお、上述の初期化処理（S 5 5 0 0）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のS 5 5 1 0～S 5 5 8 0の処理が繰り返し実行される。

【 2 3 7 1 】

S 5 5 1 0において、サブCPU 3 0 1は、コマンド入力ポート 3 0 8（図 1 4 5参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート 3 0 8にセットされている主制御回路 2 0 0（図 1 4 5参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 2 0に移す。

30

【 2 3 7 2 】

S 5 5 2 0において、サブCPU 3 0 1は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S 5 5 1 0の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 3 0に移す。

【 2 3 7 3 】

S 5 5 3 0において、サブCPU 3 0 1は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU 2 0 1から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図 1 6 6を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 4 0に移す。

40

【 2 3 7 4 】

S 5 5 4 0において、サブCPU 3 0 1は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4（図 1 4 5参照）に送信する。表示制御回路 3 0 4は、サブCPU 3 0 1から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置 7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 5 5 5 0に移す。

【 2 3 7 5 】

S 5 5 5 0において、サブCPU 3 0 1は、音声制御処理を実行する。この処理におい

50

て、サブCPU301は、サウンドリクエストを音声制御回路305（図145参照）に送信する。音声制御回路305は、サブCPU301から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ32に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS5560に移す。

【2376】

S5560において、サブCPU301は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、LEDリクエストをLED制御回路306（図145参照）に送信する。LED制御回路306は、サブCPU301から送信されたメッセージ（LEDリクエスト）に基づいて、LED群46を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、

10

【2377】

S5570において、サブCPU301は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、役物リクエストを役物制御回路307（図145参照）に送信する。役物制御回路307は、サブCPU301から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群58を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【2378】

[7-5-1. 演出態様決定処理]

20

次に、図166を参照して、サブ制御回路処理（図165参照）中のS5530でサブCPU301により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図166は、第5のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【2379】

S5531において、サブCPU301は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、表示装置7に表示される表示演出の態様や、スピーカ32から出力される音演出の態様等を定めた演出パターンが決定される。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS5532に移す。

【2380】

30

S5532において、サブCPU301は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S5531において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS5533に移す。

【2381】

S5533において、サブCPU301は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S5532において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS5534に移す。

【2382】

40

S5534において、サブCPU301は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、S5532において生成されたアニメーションリクエストに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS5535に移す。

【2383】

S5535において、サブCPU301は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、S5532において生成されたアニメーションリクエストに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS5536に移す。

【2384】

50

S 5 5 3 6において、サブCPU301は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S 5 5 3 2において生成されたアニメーションリクエストに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図165参照）に戻す。

【2385】

[7 - 5 - 2 . 演出パターン決定処理]

次に、図167を参照して、演出態様決定処理（図166参照）中のS 5 5 3 1でサブCPU301により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図167は、第5のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【2386】

S 5 5 3 1 - 1において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「普通図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【2387】

S 5 5 3 1 - 1において「普通図柄の変動パターンコマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 1 - 2に移す。一方、「普通図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 1 - 3に移す。

【2388】

S 5 5 3 1 - 2において、サブCPU301は、演出用識別図柄の変動演出決定処理を行う。この「演出用識別図柄の変動演出」とは、普通電動役物5146の「ロング開放」が決定されたことを示唆する演出として、演出用識別図柄を所定の変動態様で変動表示させる演出である。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図166参照）に戻す。

【2389】

S 5 5 3 1 - 3において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【2390】

「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」とは、上述したように、通常遊技状態における普通図柄当たり時選択図柄コマンド「f z 1」、A時短遊技状態またはC時短遊技状態における普通図柄当たり時選択図柄コマンド「f z 1」、「f z 2」をいう。

【2391】

S 5 5 3 1 - 3において「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 1 - 4に移す。一方、「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 1 - 5に移す。

【2392】

S 5 5 3 1 - 4において、サブCPU301は、始動口開放演出決定処理を行う。この「始動口開放演出」とは、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、始動口5140への遊技球の入球が可能になっていることを報知する演出である。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図166参照）に戻す。

【2393】

S 5 5 3 1 - 5において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【2394】

S 5 5 3 1 - 5において「特別図柄の変動パターンコマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS 5 5 3 1 - 6に移す。一方、「特別図柄の変動パターン

10

20

30

40

50

コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-11に移す。

【2395】

S5531-6において、サブCPU301は、特別演出決定処理を行う。この「特別演出」とは、特別図柄の可変表示、小当り遊技状態中に行われる背景演出であり、複数回の小当り遊技状態にわたって行われる共通する演出である。この特別演出としては、「ボーナスタイム基本演出」と「ボーナスタイム特化演出」とを有しており、サブCPU301は、遊技状態を参照し、通常遊技状態またはC時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム基本演出」を決定し、A時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム特化演出」を決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図166参照）に戻す。

10

【2396】

S5531-7において、サブCPU301は、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドの種類に応じて、後述するボーナスタイムにおける特別図柄の変動演出を決定するボーナスタイム変動演出決定処理を行う。

【2397】

このボーナスタイム変動演出決定処理においては、図149の「備考」の演出に対応するように、「時短当りの変動パターンコマンド」であるときには「巻き戻し演出」を行うための演出パターンを決定し、「大当りの変動パターンコマンド」であるときには「全回転リーチ」または「大当り報知用リーチ」を行うための演出パターンを決定し、「小当りの変動パターンコマンド」であるときには「短縮変動」または「大当り報知用リーチ」を行うための演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図166参照）に戻す。

20

【2398】

S5531-8において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【2399】

S5531-8において「小当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-9に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-10に移す。

30

【2400】

S5531-9において、サブCPU301は、特別演出決定処理を行う。この処理は、上記S5531-6と同様であり、通常遊技状態またはC時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム基本演出」を決定し、A時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム特化演出」を決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図166参照）に戻す。

【2401】

S5531-10において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【2402】

S5531-10において「大当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-11に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS5531-12に移す。

40

【2403】

S5531-11において、サブCPU301は、「ボーナスタイム特化演出」を決定するボーナスタイム特化演出決定処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図166参照）に戻す。

【2404】

S5531-12において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

50

【 2 4 0 5 】

S 5 5 3 1 - 1 2 において「遊技状態指定コマンド」とであると判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 5 5 3 1 - 1 3 に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 5 5 3 1 - 1 4 に移す。

【 2 4 0 6 】

S 5 5 3 1 - 1 3 において、サブ C P U 3 0 1 は、遊技状態指定コマンドの種類に応じて遊技状態を設定する遊技状態設定処理を行う。具体的には、通常遊技状態を示す遊技状態指定コマンドであれば、通常遊技状態データをワーク R A M 3 0 3 の状態記憶領域にセットし、A 時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドであれば、A 時短遊技状態データをワーク R A M 3 0 3 の状態記憶領域にセットし、C 時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドであれば、C 時短遊技状態データをワーク R A M 3 0 3 の状態記憶領域にセットする。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図 1 6 6 参照）に戻す。

10

【 2 4 0 7 】

S 5 5 3 1 - 1 4 において、サブ C P U 3 0 1 は、その他、メイン C P U 2 0 1 から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。その後、サブ C P U 3 0 1 は、S 5 0 8 4 の処理を実行した後、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図 1 6 6 参照）に戻す。

【 2 4 0 8 】

上述した「ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出（特別演出）」、「巻き戻し演出」及び「始動口開放演出」については、詳しくは図 1 7 0 を用いて後述する。

20

【 2 4 0 9 】

[7 - 6 . 遊技状態の移行図]

次に、図 1 6 8 を参照して、第 5 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図 1 6 8 は、第 5 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【 2 4 1 0 】

上述したように、本実施形態においては、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A 時短遊技状態及び C 時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。

30

【 2 4 1 1 】

このため、通常遊技状態においては、第 1 通過口 5 1 2 6 A に遊技球が入球したことを契機として、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定）により「普通図柄当り」が判定され、普通電動役物 5 1 4 6 の「ロング開放」に対応した普通図柄当り時選択図柄コマンド f z 1 が決定されること（約 1 / 4 2 0 . 3 の確率）で、始動口 5 1 4 0 への遊技球の入球が可能になる。

【 2 4 1 2 】

始動口 5 1 4 0 に遊技球が入球すると、特別図柄の始動情報が抽出される。そして、本実施形態においては、特別図柄の保留数は 4 つであることから、始動口 5 1 4 0 に 5 個以上の遊技球が入球すると、当該判定の特別図柄判定領域（0）、4 つの特別図柄始動記憶領域（1）～（4）に始動情報が記憶され、合計 5 回の特別図柄の抽選（特別図柄の当り判定）が行われることになる。

40

【 2 4 1 3 】

特別図柄の抽選（特別図柄の当り判定）により、第 1 の確率（約 1 / 3 1 9 の確率）で「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。本実施形態においては、上述したように、1 0 ラウンドの大当り遊技状態であれば、1 5 0 0 個の遊技球が払い出し可能になり、4 ラウンドの大当り遊技状態であれば、6 0 0 個の遊技球が払い出し可能に構成されている。

【 2 4 1 4 】

特別図柄の抽選（特別図柄の当り判定）により、第 2 の確率（約 1 / 1 . 6 4 の確率）

50

で「小当り」と判定されると、小当り遊技状態に移行する。本実施形態においては、上述したように、小当り遊技状態であれば、150個の遊技球が払い出し可能に構成されている。なお、小当り遊技状態に移行したことを契機として、遊技状態が移行することはない。

【2415】

特別図柄の抽選（特別図柄の当り判定）により、第3の確率（約1/2.59の確率）で「時短当り」と判定されると、C時短遊技状態に移行する。

【2416】

大当り遊技状態に移行した後は、A時短遊技状態に移行する。このA時短遊技状態は、A時短遊技状態の終了条件として、「時短回数10回終了（図148参照）」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

10

【2417】

C時短遊技状態は、C時短遊技状態の終了条件として、「時短回数1回終了（図148参照）」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

【2418】

また、本実施形態では、「時短回数」の計数は、特別図柄の可変表示が開始したときに行われているが、特別図柄の可変表示が終了したときに行われてもよい。

【2419】

A時短遊技状態及びC時短遊技状態では、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われるので（図152参照）、始動口5140への遊技球の入球が可能になり、再び特別図柄の抽選を受けることができる。

20

【2420】

本実施形態においては、特別図柄の抽選においてハズレが決定されず、始動口5140に遊技球が入球すると、「大当り」、「小当り」または「時短当り」のいずれかが決定される。そして、「大当り」または「小当り」が決定されれば所定数の遊技球の払い出しの機会（以下「ボーナスタイム」という）が付与され、「時短当り」が決定されればC時短遊技状態に移行して、再び遊技球を始動口5140に入球させて、さらに「ボーナスタイム」を延長させることができる。なお、上述したように、特別図柄の抽選において相対的に低い確率で「ハズレ」が決定されるように構成してもよい。

30

【2421】

ところで、A時短遊技状態はC時短遊技状態と比べて時短回数が多くなるように設定されている。そのため、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定された場合に、当該「時短当り」の決定に伴い滞在中のA時短遊技状態からC時短遊技状態に移行させてしまうと、実行され得るはずの時短回数が少なくなってしまう恐れがあり、結果として遊技者に不利になってしまう可能性がある。

【2422】

そこで、第5のパチンコ遊技機においては、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、当該「時短当り」の決定を無効とする処理（図158に示すS5075の処理）を実行することによって、A時短遊技状態からC時短遊技状態に移行しないように制御される。このため、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、実行中のA時短遊技状態が継続して実行され得るように構成されている。

40

【2423】

なお、A時短遊技状態の終了後に「時短当り」が決定される始動情報が保留記憶の中に残って記憶されている場合には、この「時短当り」が決定される始動情報に基づいてC時短遊技状態に移行可能となっているため、A時短遊技状態に移行した場合であっても、時短遊技状態が再継続する可能性が維持されるように構成されている。

【2424】

なお、C時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定された場合には、

50

第 1 のパチンコ遊技機と同様に、新たな C 時短遊技状態を重ねて実行するように構成することが理想だが、制御処理を簡略化するために A 時短遊技状態と同様に、C 時短遊技状態中に C 時短当りの決定を無効とするように構成してもよい。

【 2 4 2 5 】

なお、第 5 のパチンコ遊技機においては、時短遊技状態として、A 時短遊技状態及び C 時短遊技状態の 2 つの時短遊技状態を備えているが、第 1 のパチンコ遊技機のように、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態及び C 時短遊技状態の 3 つの時短遊技状態を備えてもよい。

【 2 4 2 6 】

[7 - 7 . ボーナスタイムの説明]

上述したように、始動口 5 1 4 0 に遊技球が入球することにより「ボナスタイム」が設けられている。この「ボナスタイム」の仕組みについて説明する。図 1 6 9 は、第 5 のパチンコ遊技機におけるボナスタイムを説明する説明図の一例である。

【 2 4 2 7 】

ここで、図 1 6 9 においては、上から順に、特別図柄の抽選の「判定順番」、特別図柄判定領域 (0) を示す「当該」及び特別図柄始動記憶領域 (1) ~ (4) を示す「保留記憶」を図示し、「当該」及び「保留記憶」に記憶されてる始動情報を「丸」で図示している。また、始動情報の「丸」には、小当りが決定される始動情報であるときには「小」、時短当りが決定される始動情報であるときには「時」、大当りが決定される始動情報であるときには「大」を図示している。

【 2 4 2 8 】

図 1 6 9 (a) は、普通電動役物 5 1 4 6 の「ロング開放」が行われ、始動口 5 1 4 0 に 5 個以上の遊技球が入球し、すべての特別図柄の抽選において「小当り」と決定される時の一例である。

【 2 4 2 9 】

図 1 6 9 (a) に示すように、すべての特別図柄の抽選において「小当り」と決定された場合には、合計 5 回の小当り遊技が行われて、ボナスタイムが終了している。図 1 6 9 (a) に示した場合には、小当り遊技 \times 5 回 $= 1 5 0 \times 5 = 6 0 0$ 個の遊技球が払い出し可能となっている。

【 2 4 3 0 】

図 1 6 9 (b) は、普通電動役物 5 1 4 6 の「ロング開放」が行われ、始動口 5 1 4 0 に 5 個以上の遊技球が入球し、5 番目の特別図柄の抽選で「時短当り」と決定されるとき以降の一例である。

【 2 4 3 1 】

図 1 6 9 (b) に示すように、1 ~ 4 番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、5 番目の特別図柄の抽選においては、「時短当り」と決定され、その特別図柄の可変表示の終了後に C 時短遊技状態に移行する。

【 2 4 3 2 】

C 時短遊技状態に移行すると、第 2 通過口 5 1 2 6 B に遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物 5 1 4 6 の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口 5 1 4 0 に入球させることが可能になる。

【 2 4 3 3 】

5 番目の特別図柄の抽選後は、「当該」及び「保留記憶 1 ~ 4 」はデフォルトデータ (空白データ) になっている (「当該」及び「保留記憶 1 ~ 4 」の始動情報をすべて消化している) ことから、始動口 5 1 4 0 に 5 個以上の遊技球が入球することにより、C 時短遊技状態を契機として、「当該」及び「保留記憶」に 5 つの始動情報が新たに記憶されることになる。

【 2 4 3 4 】

図 1 6 9 (b) に示すように、6 番目と 7 番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、8 番目の特別図柄の抽選においては、再び「

10

20

30

40

50

時短当り」と決定され、その特別図柄の可変表示の終了後にC時短遊技状態に移行する。

【2435】

C時短遊技状態に移行すると、第2通過口5126Bに遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口5140に入球させることが可能になる。

【2436】

8番目の特別図柄の抽選後は、「当該」及び「保留記憶1」には始動情報が既に記憶されており、「保留記憶2～4」はデフォルトデータ（空白データ）になっていることから、始動口5140に3個以上の遊技球が入球することにより、C時短遊技状態を契機として、「保留記憶2～4」に3つの始動情報が新たに記憶されることになる。

10

【2437】

その後、9～13番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、ボーナスタイムが終了する。

【2438】

図169(b)に示した場合には、小当り遊技×11回=150×11=1650個の遊技球が払い出し可能となっている。

【2439】

図169(c)は、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、始動口5140に5個以上の遊技球が入球し、5番目の特別図柄の抽選で「大当り」と決定されるとき以降の一例である。

20

【2440】

図169(c)に示すように、1～4番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、5番目の特別図柄の抽選においては、「大当り」と決定され、その大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に移行する。

【2441】

上述したように、A時短遊技状態は10回の時短回数が設定され（図148等参照）、10回の特別図柄の抽選が行われるまで、A時短遊技状態が継続可能となっている。A時短遊技状態においては、第2通過口5126Bに遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口5140に入球させることが可能になる。

30

【2442】

そして、5番目の特別図柄の抽選において「大当り」と決定され、その大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に移行すると、6～15番目の10回の特別図柄の抽選をA時短遊技状態において行うことになる。

【2443】

ここで、A時短遊技状態中の9番目と13番目の特別図柄の抽選においては、「時短当り」と決定されている。しかしながら、上述したように、A時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、「時短当り」の決定を無効とする処理（図158に示すS5075の処理）を実行することによって、A時短遊技状態からC時短遊技状態に移行させずに、A時短遊技状態を継続して実行することができる。

40

【2444】

16～19番目の特別図柄の抽選は、A時短遊技状態の終了後に「保留記憶1～4」に記憶されている始動情報（以下、適宜「残存保留情報」ともいう）に基づいて行われる特別図柄の抽選である。

【2445】

残存保留情報に基づく19番目の特別図柄の抽選においては、「時短当り」と決定されている。この19番目の特別図柄の抽選は、A時短遊技状態が終了して通常遊技状態において行われていることから、「時短当り」と決定された後には、その特別図柄の可変表示の終了後にC時短遊技状態に移行することになる。このため、A時短遊技状態が終了した場合であっても、残存保留情報に基づいて再び時短遊技状態が継続可能となっており、A

50

時短遊技状態が終了したことによる遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【2446】

C時短遊技状態に移行すると、第2通過口5126Bに遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物5146の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口5140に入球させることが可能になる。

【2447】

19番目の特別図柄の抽選後は、「当該」及び「保留記憶1～4」はデフォルトデータ（空白データ）になっていることから、始動口5140に5個以上の遊技球が入球することにより、C時短遊技状態を契機として、「当該」及び「保留記憶」に5つの始動情報が新たに記憶されることになる。

10

【2448】

その後、20～24番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、ボーナスタイムが終了する。

【2449】

図169(c)に示した場合には、5番目の特別図柄の抽選における「大当り」が「10R」であれば、大当り遊技(10R)×1回=1500×1=「1500個」と、小当り遊技×20回=150×20=「3000個」とを加算した合計「4500個」の遊技球が払い出し可能となっている。なお、5番目の特別図柄の抽選における「大当り」が「4R」であれば、大当り遊技(4R)×1回=600×1=「600個」と、小当り遊技×20回=150×20=「3000個」とを加算した合計「3600個」の遊技球が払い出し可能となっている。

20

【2450】

このように、第5のパチンコ遊技機においては、特別図柄の抽選で「時短当り」が決定されれば「ボーナスタイム」を延長させることができる。これにより、「ボーナスタイム」の終了時期を可変にさせることができ、遊技者にボーナスタイムがどこまで継続されるのかを楽しませ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。なお、ボーナスタイムの終了条件は、「特別図柄の抽選において小当りが5回連続して決定されること」でもある。

【2451】

[7-8. ボーナスタイムの演出]

次に、「ボーナスタイム」の演出について説明する。図170は、第5のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムの演出を説明する表示画像の一例である。

30

【2452】

(ボーナスタイム中において時短当りとなったときの演出)

図170の左列の(a-1)～(d-1)は、ボーナスタイム中において「時短当り」となったときの演出を説明する表示画像の一例であり、上述した図169(b)の1～6番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2453】

図170(a-1)は、表示装置7の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図169(b)の1～4番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

40

【2454】

「ボーナスタイム基本演出」は、通常遊技状態またはC時短遊技状態の特別図柄の可変表示中と小当り遊技状態のときで共通に行われる演出である。より具体的には、「ボーナスタイム基本演出」は、通常遊技状態またはC時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを受信し、通常遊技状態またはC時短遊技状態である場合において特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときと、通常遊技状態またはC時短遊技状態である場合において小当り開始表示コマンドを受信したときとで行われる演出である。

【2455】

図170(a-1)に示すように、「ボーナスタイム基本演出」として、表示領域の左上部には「残りラウンド数」が表示され、表示領域の中央上部には「ボーナスタイム」が

50

表示され、表示領域の右上部には正規な遊技態様を報知するために「右打ち」が表示されている。また、表示領域の中央部には所定のキャラクタ画像が表示され、表示領域の右下部には「累計ラウンド数」と「獲得ポイント」が表示されている。

【2456】

ここで、「残りラウンド数」は、ボーナスタイムの終了条件が「特別図柄の抽選において小当たりが5回連続して決定されること」に対応して、5Rから1Rずつ減算されて表示されるものである。また、「累計ラウンド数」は、これまでに小当たり遊技状態に制御された累計回数及び大当たり遊技状態にて実行されたラウンド回数の合計値が表示されるものである。「獲得ポイント」は、大入賞口5131に遊技球が入球する毎に払い出された遊技球の累計払出数が表示されるものである。

10

【2457】

図170(b-1)は、特別図柄の抽選により時短当たりが決定されたときに、表示装置7の表示領域に表示される「巻き戻し演出」の表示画像の一例であり、上述した図169(b)の5番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2458】

「巻き戻し演出」は、時短当りの特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときに行われる演出であり(図149参照)、ボーナスタイム基本演出が巻き戻り、小当たり遊技状態がさらに継続する可能性があることを示唆する演出である。図170(b-1)に示すように、巻き戻し演出として、今までのボーナスタイム基本演出の動画が巻き戻されるかのような表示が行われる。

20

【2459】

図170(c-1)は、図170(b-1)に示す巻き戻し演出が行われた後、表示装置7の表示領域に表示される「始動口開放演出」の表示画像の一例である。

【2460】

「始動口開放演出」は、始動口5140への遊技球の入球が可能になっていることを報知する演出である。具体的には、「始動口開放演出」は、時短当りの特別図柄の可変表示が終了し、C時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを受信しているときや、遊技球が第2通過口5126Bを通過し、普通電動役物5146のロング開放が行われる普通図柄当り時選択図柄コマンドを受信したときに行われる演出である。図170(c-1)に示すように、始動口開放演出として、遊技者に始動口5140への遊技球の入球を報知するために「チャンス始動口を狙え!」という表示が行われる。なお、表示領域の右上部には引き続き「右打ち」が表示されている。

30

【2461】

図170(d-1)は、遊技球が再び始動口5140に入球したときに、表示装置7の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図169(b)の6番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【2462】

図170(d-1)に示すように、「始動口開放演出」の後に、再び遊技球が始動口5140に入球すると、再び「ボーナスタイム基本演出」が行われる。この「ボーナスタイム基本演出」においては、「残りラウンド数」が増加された(巻き戻った)表示が行われ、キャラクタ画像は、ボーナスタイムが延長されたことを報知する表示を行っている。

40

【2463】

このように、時短当たりが決定されたときの「巻き戻し演出」により、ボーナスタイムが延長されたことを報知することができ、遊技者にボーナスタイムがどこまで継続されるのを楽しませ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2464】

(ボーナスタイム中において大当たりとなったときの演出)

図170の右列の(a-2)~(d-2)は、ボーナスタイム中において「大当たり」となったときの演出を説明する表示画像の一例であり、上述した図169(c)の1~16番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

50

【2465】

図170(a-2)は、表示装置7の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図169(c)の1~4番目の特別図柄の抽選に対応するものである。図170(a-2)に示す「残りラウンド数」、「ボーナスタイム」、「右打ち」、「累計ラウンド数」及び「獲得ポイント」等の表示内容は、図170(a-1)と同様である。

【2466】

図170(b-2)は、特別図柄の抽選により大当たりが決定されたときに、表示装置7の表示領域に表示される「大当たり報知用リーチ」の表示画像の一例であり、上述した図169(c)の5番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

10

【2467】

「大当たり報知用リーチ」は、大当たりの特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときに行われる演出であり(図149参照)、「無敵」の文字からなる3つの装飾図柄が揃うか否かの演出である。図170(b-2)に示すように、大当たりであるときには大当たり報知用リーチの演出結果として、「無敵」「無敵」「無敵」の3つの装飾図柄が揃って停止表示される。なお、大当たりでないときには大当たり報知用リーチの演出結果として、「無敵」「×」「無敵」のような装飾図柄が停止表示されることになる。

【2468】

図170(c-2)は、表示装置7の表示領域に表示される「ボーナスタイム特化演出」の表示画像の一例であり、上述した図169(c)の6~15番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

20

【2469】

「ボーナスタイム特化演出」は、大当たり遊技状態と、A時短遊技状態における特別図柄の可変表示中と、A時短遊技状態における小当たり遊技状態のときとで共通に行われる演出である。より具体的には、「ボーナスタイム特化演出」は、大当たり開始表示コマンドを受信したときと、A時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを受信し、A時短遊技状態である場合において特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときと、A時短遊技状態である場合において小当たり開始表示コマンドを受信したときとで行われる演出である。

【2470】

図170(c-2)に示すように、「ボーナスタイム特化演出」として、表示領域の中央には「無敵モード」が表示され、表示領域の右上部には正規な遊技態様を報知するために「右打ち」が表示されている。そして、表示領域の右下部には、「ボーナスタイム基本演出」から引き続き、「累計ラウンド数」と「獲得ポイント」が表示されている。この「累計ラウンド数」には、これまでに小当たり遊技状態に制御された累計回数及び大当たり遊技状態にて実行されたラウンド回数の合計値が表示され、「獲得ポイント」には、小当たり遊技状態及び大当たり遊技状態のときに大入賞口5131に遊技球が入球する毎に払い出された遊技球の累計払出数が表示されている。

30

【2471】

図170(d-2)は、A時短遊技状態が終了して4つの残存保留情報があるときに、表示装置7の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図169(c)の16番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

40

【2472】

図170(d-2)に示すように、ボーナスタイム特化演出の終了後の「ボーナスタイム基本演出」においては、ボーナスタイム特化演出から引き続いた「残りラウンド数」、「累計ラウンド数」及び「獲得ポイント」が継続表示され、キャラクタ画像は、ボーナスタイムが再開されたことを報知する表示を行っている。

【2473】

また、「残りラウンド数」は、4つの残存保留情報に対応して「4R」が表示されており、A時短遊技状態の終了後に残存保留情報が3つであれば「3R」が表示され、A時短遊技状態の終了後に残存保留情報が2つであれば「2R」が表示され、A時短遊技状態の

50

終了後に残存保留情報が1つであれば「1 R」が表示され、A時短遊技状態の終了後に残存保留情報がなければ、「終了」が表示されることになる。

【2474】

このように、大当たり中とA時短遊技状態中であるときに行われる「ボーナスタイム特化演出」により、ボーナスタイムが終了しない保証期間を演出することができ、安心してボーナスタイムを楽しませ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2475】

このように、第5のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態においては特別図柄の抽選からなる「特別図柄ゲーム」ではなく、普通図柄の抽選からなる「普通図柄ゲーム」を主のゲームとし、特別図柄の抽選では「ハズレ」を決定させずに、特別図柄の抽選を所定数の遊技球の払い出しが付与される機会としての「ボーナスタイム」と扱うことができるので、従来にない新たな遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2476】

また、特別図柄の抽選で「時短当り」が決定されれば、時短遊技状態（C時短遊技状態）に移行して再び始動口5140に遊技球が入球可能になり、ボーナスタイムを延長させることができる。これにより、ボーナスタイムの終了時期を可変にさせることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2477】

また、第5のパチンコ遊技機においては、特別図柄の抽選で小当たりが決定されて特別図柄の短縮変動が行われているときの演出と、小当たり遊技状態に制御されているときに行われる演出とを共通の「特別演出（ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出）」とし、かつ、連続する短縮変動及び小当たり遊技状態にわたる演出も共通の「特別演出（ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出）」としていることから、複数の小当たり遊技状態を1つのボーナスタイムとしての演出を行うことができる。

【2478】

また、第5のパチンコ遊技機においては、特別図柄の抽選で「時短当り」が決定され、特別図柄の可変表示が行われているときには、ボーナスタイム基本演出が巻き戻り、小当たり遊技状態がさらに継続する可能性があることを示唆する「巻き戻し演出」が行われる。これにより、特別図柄の可変表示が行われているときにも、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2479】

< 第5のパチンコ遊技機の変形例 >

次に、第5のパチンコ遊技機の実施形態の変形例について説明する。

【2480】

第5のパチンコ遊技機においては、ボーナスタイムの演出として、図170等に応示するように、時短当りの特別図柄の可変表示が行われているときに「巻き戻し演出」としてボーナスタイム基本演出が巻き戻り、次回のボーナスタイム基本演出において「残りラウンド数」が増加された（巻き戻った）演出を行うように構成しているが、ボーナスタイム基本演出において「残りラウンド数」を表示せずに、小当たり遊技状態を実行可能な回数として「最大ラウンド数」を表示し、時短当りの特別図柄の可変表示が行われているときに「最大ラウンド数追加演出」として、最大ラウンド数が追加するような演出を行うように構成してもよい。

【2481】

また、ボーナスタイム基本演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出を行い、ボーナスタイムの終了条件が「特別図柄の抽選において小当たりが5回連続して決定されること」に対応して、味方キャラクタのHPを5ポイントとし、小当たり遊技状態に制御される毎に敵キャラクタが味方キャラクタを攻撃してHPを1減算し、時短当りの特別図柄の可変表示が行われているときに味方キャラクタのHPが回復するような演出を行うように構成してもよい。

【2482】

10

20

30

40

50

第5のパチンコ遊技機においては、ボーナスタイムの特別演出として、ボーナスタイム基本演出とボーナスタイム特化演出との両者の演出が実行可能となるように構成したが、ボーナスタイム特化演出をボーナスタイム基本演出にまとめるような演出として構成してもよい。この場合には、大当たり遊技状態のときには、大当たり遊技状態用の「大当たり中演出」を実行可能とし、A時短遊技状態のときには、ボーナスタイム基本演出の「残りラウンド数」にA時短遊技状態の時短回数を加算したり、「残りラウンド数」に「HOLD」や「STOP」のような表示を行うようにしたりすればよい。

【2483】

第5のパチンコ遊技機においては、図148に示すように、時短当りのときには時短回数として1回を決定するように構成したが、2回以上の時短回数を決定するように構成してもよい。さらには、時短当りに対応する複数種類の特別図柄（複数種類の選択図柄コマンド）を設け、複数種類の時短回数を決定するように構成してもよい。特に、本実施形態においては、時短回数を多く設定することにより、時短遊技状態でより多くの小当たり遊技状態に移行させ、多くの遊技球を払い出し可能にすることができる。

10

【2484】

また、第5のパチンコ遊技機においては、所謂1種タイプのパチンコ遊技機であるが、第3のパチンコ遊技機のように、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機として構成してもよい。第5のパチンコ遊技機においては、1種2種混合機として構成する場合には、大入賞口5131（または追加する他の大入賞口）の内部に特定領域と非特定領域とを設け、遊技球が特定領域を通過することにより、大当たり遊技状態を制御させるように構成すればよい。

20

【2485】

（その他）

上述の第5のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【2486】

また、第5のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

30

【2487】

更に、上記[4．拡張例]は、第5のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【2488】

[8．第6のパチンコ遊技機]

次に、第6のパチンコ遊技機について説明する。第6のパチンコ遊技機は、第2のパチンコ遊技機と同様に、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能な所謂1種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第6のパチンコ遊技機は、第2のパチンコ遊技機と比して、遊技性の基本仕様が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成が一部異なっている。

40

【2489】

以降、第6のパチンコ遊技機の実施形態を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【2490】

なお、第6のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能な「同時変動機」であるが、第1特別図柄の始動条件及び第2特別図柄の始動条件のいずれかの始動条件を優先して成立する「優先変動機」であってもよいし、第1始動口および第2始動口を含めて入賞順に始動条件が成立する「順次変動機」であってもよい。

【2491】

50

[8 - 1 . 外観構成]

図 1 7 1 を参照して、第 6 のパチンコ遊技機の外観構成について説明する。図 1 7 1 は、第 6 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【 2 4 9 2 】

図 1 7 1 に示されるように、第 6 のパチンコ遊技機の外観構成は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、上皿 5 1 に設けられた演出ボタン装置 6 3 1 0 (第 1 演出操作部 6 3 1 1) の構成が異なっている。

【 2 4 9 3 】

演出ボタン装置 6 3 1 0 は、遊技者が演出に対する操作を行うことができる操作装置である。特に、第 6 のパチンコ遊技機の演出ボタン装置 6 3 1 0 は、その操作態様に変化可能に構成されており、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様の变化により演出機能を向上させることができる。

【 2 4 9 4 】

以下に、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様の变化について説明する。

【 2 4 9 5 】

[8 - 2 . 演出ボタン装置の操作態様]

図 1 7 2 は、第 6 のパチンコ遊技機の演出ボタン装置の操作態様の变化を示す概念図の一例である。

【 2 4 9 6 】

図 1 7 2 (a) は、初期の操作態様としての第 1 操作態様にあるときの演出ボタン装置 6 3 1 0 の概念図の一例である。

【 2 4 9 7 】

図 1 7 2 (a) に示すように、演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 1 操作態様は、遊技者が操作可能な第 1 演出操作部 6 3 1 1 が上面側に位置した操作態様となっている。演出ボタン装置 6 3 1 0 が第 1 操作態様であるときには、遊技者が第 1 演出操作部 6 3 1 1 を押下する操作が可能となっている。

【 2 4 9 8 】

図 1 7 2 (b) は、第 1 操作態様から变化した第 2 操作態様にあるときの演出ボタン装置 6 3 1 0 の概念図の一例である。

【 2 4 9 9 】

図 1 7 2 (b) に示すように、演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 2 操作態様は、モータ等の駆動装置により操作駆動部 6 3 1 3 が保護ガラス 4 3 側に向けて約 4 5 度程度回動し、遊技者が操作可能な第 2 演出操作部 6 3 1 2 が前面側に位置した操作態様となっている。演出ボタン装置 6 3 1 0 が第 2 操作態様であるときには、遊技者が第 2 演出操作部 6 3 1 2 を斜めに押下する操作が可能となっている。

【 2 5 0 0 】

図 1 7 2 (c) は、第 2 操作態様から变化した第 3 操作態様にあるときの演出ボタン装置 6 3 1 0 の概念図の一例である。

【 2 5 0 1 】

図 1 7 2 (c) に示すように、演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 3 操作態様は、操作駆動部 6 3 1 3 が保護ガラス 4 3 側に向けて約 9 0 度程度回動し、第 2 演出操作部 6 3 1 2 が上面側に位置した操作態様となっている。演出ボタン装置 6 3 1 0 が第 3 操作態様であるときには、遊技者が第 2 演出操作部 6 3 1 2 を真下に押下する操作が可能となっている。

【 2 5 0 2 】

図 1 7 2 (d) は、第 3 操作態様から变化した第 4 操作態様にあるときの演出ボタン装置 6 3 1 0 の概念図の一例である。

【 2 5 0 3 】

図 1 7 2 (d) に示すように、演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 4 操作態様は、第 2 演出操作部 6 3 1 2 が操作駆動部 6 3 1 3 から上方に突出した操作態様となっている。演出ボタ

10

20

30

40

50

ン装置 6 3 1 0 が第 4 操作態様であるときには、遊技者が上方に突出した第 2 演出操作部 6 3 1 2 を真下に押下する操作が可能となっている。

【 2 5 0 4 】

図 1 7 2 (e) は、第 4 操作態様から変化した第 5 操作態様にあるときの演出ボタン装置 6 3 1 0 の概念図の一例である。

【 2 5 0 5 】

図 1 7 2 (e) に示すように、演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 5 操作態様は、操作駆動部 6 3 1 3 が保護ガラス 4 3 側に向けて約 1 2 0 度程度まで回動し、突出した第 2 演出操作部 6 3 1 2 が後方側に倒れこむような操作態様となっている。演出ボタン装置 6 3 1 0 が第 5 操作態様であるときには、後方側に倒れこんだ第 2 演出操作部 6 3 1 2 を手前側に引く操作が可能となっている。

10

【 2 5 0 6 】

さらに、演出ボタン装置 6 3 1 0 には、図示しない振動装置が内蔵されており、演出ボタン装置 6 3 1 0 が振動可能に構成されている。このため、より詳しくは、演出ボタン装置 6 3 1 0 の演出態様としては、第 1 操作態様～第 5 操作態様と、振動態様との組み合わせから構成できることになる。

【 2 5 0 7 】

なお、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様は、上述の操作態様及びその変化数に限られない。例えば、演出ボタン装置 6 3 1 0 が前後、左右に移動する操作態様であってもよいし、上方に突出するだけの操作態様であってもよい。さらに、演出ボタン装置 6 3 1 0 は、振動装置を内蔵せずに振動しなくてもよい。

20

【 2 5 0 8 】

[8 - 3 . 遊技盤ユニット]

図 1 7 3 を参照して、第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 6 0 1 0 について説明する。この遊技盤ユニット 6 0 1 0 も、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス 4 3 (図 2 参照) の後方に位置するようにベースドア 3 (図 2 参照) の前方に配置される。

【 2 5 0 9 】

図 1 7 3 は、第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 6 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 6 0 1 0 は、遊技パネル 6 1 0 0 を備え、遊技パネル 6 1 0 0 に各種部材が配置され、遊技パネル 6 1 0 0 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成されている。

30

【 2 5 1 0 】

図 1 7 3 に示されるように、第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 6 0 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主に、玉通路 6 1 0 8 と、減速壁部 6 1 0 9 と、遊技領域 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 6 1 1 5 と、第 1 始動口 (中) 6 1 2 0 A と、第 1 始動口 (右) 6 1 2 0 B と、第 2 始動口 6 1 4 0 と、通過ゲート 6 1 2 6 と、普通電動役物ユニット 6 1 4 5 と、大当り役物ユニット 6 1 3 0 と、小当り役物ユニット 6 1 5 0 と、との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

40

【 2 5 1 1 】

(玉通路)

玉通路 6 1 0 8 は、右側領域 1 0 7 に配置されており、下方に向けて傾斜した平板状の板部で構成され、板部の上で遊技球が転動可能になっている。この玉通路 6 1 0 8 の板部は、透明な樹脂で形成されるとともに、遊技球が転動する接触面にはシボ加工がなされている。玉通路 6 1 0 8 にシボ加工を行うことにより、転動している遊技球を減速させることができることに加え、透明な樹脂にシボ加工を行うことで、LED 等から発光される光が乱反射し、装飾性を高めることもできる。なお、玉通路 6 1 0 8 を透明な樹脂で形成せずに、非透光性を有する部材で形成してもよい。

【 2 5 1 2 】

50

(減速壁部)

減速壁部 6 1 0 9 は、玉通路 6 1 0 8 の上方に配置されており、遊技パネル 6 1 0 0 の表面にシボ加工がなされた表面加工部である。遊技パネル 6 1 0 0 の表面に加工された減速壁部 6 1 0 9 により、転動している遊技球を減速させることができることに加え、遊技パネル 6 1 0 0 を透明な樹脂で構成することにより、LED 等から発光される光が乱反射し、装飾性を高めることもできる。

【2 5 1 3】

(センター役物)

センター役物 6 1 1 5 は、遊技パネル 6 1 0 0 の開口(参照符号なし)にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 1 1 6 を備えている。遊技領域 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

10

【2 5 1 4】

センター役物 6 1 1 5 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、ワープ入口 1 1 7、ステージ 1 1 8 に、チャンス入口 1 1 9 を備えているが、第 1 のパチンコ遊技機と異なり、表示装置 7 の前面側に環状の演出区画部 6 1 1 6 も備えている。

【2 5 1 5】

演出区画部 6 1 1 6 は、表示装置 7 の表示領域の前面側に配置されており、表示装置 7 の表示領域を区画し、演出区画部 6 1 1 6 の内側に、表示装置 7 の表示領域として上部表示領域 7 a を形成している。

20

【2 5 1 6】

また、表示装置 7 の表示領域には、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄が可変表示しているあいだには、演出用識別図柄(例えば、装飾図柄)を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す保留画像等を表示したりする。

【2 5 1 7】

(第 1 始動口)

第 1 始動口(中) 6 1 2 0 A は、表示装置 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能(右打ちされた遊技球が入球困難または不可能)となっている。第 1 始動口(中) 6 1 2 0 A に遊技球が入球すると、第 1 始動口スイッチ 6 1 2 1 A (後述の図 1 7 4 参照)により遊技球が検出される。

30

【2 5 1 8】

第 1 始動口(右) 6 1 2 0 B は、右側領域 1 0 7 に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット 6 1 4 5 に設けられており、第 1 始動口(右) 6 1 2 0 B が開放状態となると、右打ちされた遊技球が入球可能となる(左打ちされた遊技球が入球困難または不可能である)。第 1 始動口(右) 6 1 2 0 B に遊技球が入球すると、第 1 始動口スイッチ 6 1 2 1 B により遊技球が検出される。

【2 5 1 9】

なお、実施形態において、第 1 始動口(中) 6 1 2 0 A と第 1 始動口(右) 6 1 2 0 B とをまとめて「第 1 始動口 6 1 2 0 A、6 1 2 0 B」ともいい、第 1 始動口スイッチ 6 1 2 1 A と第 1 始動口スイッチ 6 1 2 1 B とをまとめて「第 1 始動口スイッチ 6 1 2 1 A、6 1 2 1 B」ともいう。

40

【2 5 2 0】

第 1 始動口スイッチ 6 1 2 1 A、6 1 2 1 B により第 1 始動口 6 1 2 0 A、6 1 2 0 B への遊技球の入球(通過)が検出されると、第 1 特別図柄の始動情報(大当り判定用乱数値、図柄乱数値、第 1 演出選択用乱数値、第 2 演出選択用乱数値等)が抽出され、抽出された第 1 特別図柄の始動情報は「第 1 の保留個数(例えば 4 個)」まで保留される。保留された第 1 特別図柄の始動情報は、特別図柄の始動条件が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。また、第 1 始動口 6 1 2 0 A、6 1 2 0 B に遊技球が入球すると

50

第1の賞球个数（例えば3個）の遊技球が払い出される。ただし、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【2521】

（第2始動口）

第2始動口6140は、右側領域107であって後述する普通電動役物ユニット6145の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第2始動口6140に遊技球が入球すると、第2始動口スイッチ6141（後述の図174参照）により遊技球が検出される。

【2522】

また、本実施形態においては、第2始動口6140は、普通電動役物ユニット6145（第1始動口（右）6120B）の下流側に配置されているところから、第1始動口（右）6120Bが開放状態にあるときには、右側領域107を流下した遊技球は、第2始動口6140に到達する前に、上流側に設けられた第1始動口（右）6120Bに入球してしまい、第2始動口6140に入球することが困難となっている。このことは、第1始動口（右）6120Bが開放状態となりやすい時短遊技状態であるときにも同様である。

【2523】

第2始動口スイッチ6141により第2始動口6140への遊技球の入球（通過）が検出されると、第2特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された第2特別図柄の始動情報（大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、第1演出選択用乱数値、第2演出選択用乱数値等）は、第1の保留个数よりも少ない「第2の保留个数（例えば2個）」まで保留される。保留された第2特別図柄の始動情報は、特別図柄の始動条件が成立すると、第2特別図柄の当り判定処理に供される。また、第2始動口6140に遊技球が入球すると、第1の賞球个数よりも少ない第2の賞球个数（例えば1個）の遊技球が払い出される。ただし、第2始動口6140への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【2524】

本実施形態においては、第2始動口6140に遊技球が入球したときには、第1始動口6120A、6120Bに遊技球が入球したときよりも、始動情報を保留する保留个数が少なく、払い出される賞球个数も少なく設定されている。しかしながら、第2始動口6140に遊技球が入球したときと、第1始動口6120A、6120Bに遊技球が入球したときとで、同じ保留个数や同じ賞球个数となるように設定してもよいし、第2始動口6140に遊技球が入球したときの方が、多い保留个数や多い賞球个数となるように設定してもよい。

【2525】

（通過ゲート）

通過ゲート6126は、右側領域107であって後述する普通電動役物ユニット6145の上方に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過可能となるように配置されている。また、通過ゲート6126には、通過ゲート6126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ6127（後述の図174参照）が備えられている。そして、通過ゲート6126を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット6145に向けて右側領域107を流下する。

【2526】

通過ゲートスイッチ6127により通過ゲート6126への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）は、第3の保留个数（例えば4個）まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄の当り判定処理（普通図柄の抽選）に供される。また、遊技球が通過ゲート6126を通過しても、遊技球は払い出されないように構成されている。なお、遊技球が通過ゲート6126を通過したときには、所定数の遊技球が払い出されるように構成してもよい。

【2527】

また、通過ゲート6126を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように

10

20

30

40

50

機能させてもよい。ここで、大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 6 1 2 6 への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ 6 1 2 7（後述の図 1 7 4 参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【 2 5 2 8 】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 6 1 4 5 は、右側領域 1 0 7 であって第 2 始動口 6 1 4 0 の上方（上流側）、かつ、通過ゲート 6 1 2 6 の下方に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット 6 1 4 5 は、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B と、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B への遊技球の入球を検出する第 1 始動口スイッチ 6 1 2 1 B と、普通電動役物 6 1 4 6 とを一体化したユニット体である。

10

【 2 5 2 9 】

普通電動役物 6 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 6 1 4 7 と、この普電用シャッタ 6 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 6 1 4 8（後述の図 1 7 4 参照）とを備える。普通電動役物 6 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 6 1 4 7 は、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

20

【 2 5 3 0 】

普電用シャッタ 6 1 4 7 は、第 2 始動口 6 1 4 0 側に向けて緩やかに傾斜（例えば 5 ～ 1 0 度）した平板状の屋根部で構成されている。普電用シャッタ 6 1 4 7 が開放態様であるときには、普電用シャッタ 6 1 4 7 が遊技パネル 6 1 0 0 に埋没して第 1 始動口（右）6 1 2 0 B が開放状態となり、右側領域 1 0 7 を流下している遊技球や、普電用シャッタ 6 1 4 7 の上に転動している遊技球が第 1 始動口（右）6 1 2 0 B に入球可能となる。普電用シャッタ 6 1 4 7 が閉鎖態様であるときには、普電用シャッタ 6 1 4 7 が遊技パネル 6 1 0 0 から突出して第 1 始動口（右）6 1 2 0 B が閉鎖し、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B への遊技球の入球が不可能または困難となる。また、普電用シャッタ 6 1 4 7 が閉鎖態様であるときには、普電用シャッタ 6 1 4 7 の上に転動している遊技球を第 2 始動口 6 1 4 0 または後述する小当り役物ユニット 6 1 5 0 へと誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 6 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な羽根部材を採用してもよい。

30

【 2 5 3 1 】

（大当り役物ユニット）

大当り役物ユニット 6 1 3 0 は、右側領域 1 0 7 であって通過ゲート 6 1 2 6 の上方に配置されている。大当り役物ユニット 6 1 3 0 は、第 1 大入賞口 6 1 3 1 と、第 1 大入賞口 6 1 3 1 への遊技球の入球を検出する第 1 大入賞口カウントスイッチ 6 1 3 2 と、大当り役物 6 1 3 3 とを一体化したユニット体である。

40

【 2 5 3 2 】

第 1 大入賞口 6 1 3 1 は、閉鎖状態から開放状態に移行可能な入賞口である。本実施形態において、第 1 大入賞口 6 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合のときである。第 1 大入賞口 6 1 3 1 は、大当り遊技状態に制御されているときに第 1 の規定個数（例えば 1 0 個）までの遊技球が入球可能となり、この第 1 大入賞口 6 1 3 1 に遊技球が入球すると、第 1 大入賞口 6 1 3 1 に応じた賞球個数（例えば 1 5 個）の遊技球が払い出されることになる。

【 2 5 3 3 】

大当り役物 6 1 3 3 は、前後方向に進退可能な突出板型の大当り用シャッタ 6 1 3 4 と

50

、この大当り用シャッタ 6 1 3 4 を作動させる大当り用ソレノイド 6 1 3 5（後述の図 1 7 4 参照）とを備える。大当り役物 6 1 3 3 すなわち大当り用シャッタ 6 1 3 4 は、第 1 大入賞口 6 1 3 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第 1 大入賞口 6 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【2 5 3 4】

大当り用シャッタ 6 1 3 4 は、通過ゲート 6 1 2 6 側に向けて緩やかに傾斜（例えば 5 ~ 10 度）した平板状の屋根部で構成されている。大当り用シャッタ 6 1 3 4 が開放態様であるときには、大当り用シャッタ 6 1 3 4 が遊技パネル 6 1 0 0 に埋没して第 1 大入賞口 6 1 3 1 が開放状態となり、右側領域 1 0 7 を流下している遊技球や、大当り用シャッタ 6 1 3 4 の上に転動して遊技球が第 1 大入賞口 6 1 3 1 に入球可能となる。大当り用シャッタ 6 1 3 4 が閉鎖態様であるときには、大当り用シャッタ 6 1 3 4 が遊技パネル 6 1 0 0 から突出して第 1 大入賞口 6 1 3 1 が閉鎖状態となり、第 1 大入賞口 6 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。また、大当り用シャッタ 6 1 3 4 が閉鎖態様であるときには、大当り用シャッタ 6 1 3 4 の上に転動している遊技球を下流側の通過ゲート 6 1 2 6 へと誘導する。

10

【2 5 3 5】

大当り役物 6 1 3 3 が作動する「大当り遊技状態」においては、第 1 大入賞口 6 1 3 1 の閉鎖状態から開放状態への状態移行が、最大ラウンド数まで行われる。1 回のラウンドに対して、第 1 大入賞口 6 1 3 1 が開放している最大開放時間が経過するか、第 1 の規定個数（例えば 10 個）の遊技球が第 1 大入賞口 6 1 3 1 に入球すると、第 1 大入賞口 6 1 3 1 を開放状態から閉鎖状態に移行させ、1 回のラウンドが終了する。そして、最大ラウンド数が終了すると、大当り遊技状態が終了することになる。第 1 大入賞口 6 1 3 1 に遊技球が入球する毎に第 1 大入賞口 6 1 3 1 に応じた賞球個数（例えば 15 個）の遊技球が払い出されることから、大当り遊技状態は、多量の遊技球を払い出すことを可能にした遊技状態である。

20

【2 5 3 6】

（小当り役物ユニット）

小当り役物ユニット 6 1 5 0 は、右側領域 1 0 7 であって第 2 始動口 6 1 4 0 の上方、かつ、普通電動役物ユニット 6 1 4 5 の下方に配置されている。小当り役物ユニット 6 1 5 0 は、第 2 大入賞口 6 1 5 1 と、第 2 大入賞口 6 1 5 1 への遊技球の入球を検出する第 2 大入賞口カウントスイッチ 6 1 5 2 と、小当り役物 6 1 5 3 とを一体化したユニット体である。

30

【2 5 3 7】

第 2 大入賞口 6 1 5 1 は、閉鎖状態から開放状態に移行可能な入賞口である。本実施形態において、第 2 大入賞口 6 1 5 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「小当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合のときである。第 2 大入賞口 6 1 5 1 は、小当り遊技状態に制御されているときに第 2 の規定個数（例えば 4 個）までの遊技球が入球可能となり、この第 2 大入賞口 6 1 5 1 に遊技球が入球すると、第 2 大入賞口 6 1 5 1 に応じた賞球個数（例えば 14 個）の遊技球が払い出されることになる。

40

【2 5 3 8】

小当り役物ユニット 6 1 5 0 は、前後方向に進退可能な突出板型の小当り用シャッタ 6 1 5 4 と、この小当り用シャッタ 6 1 5 4 を作動させる小当り用ソレノイド 6 1 5 5（後述の図 1 7 4 参照）とを備える。小当り役物ユニット 6 1 5 0 すなわち小当り用シャッタ 6 1 5 4 は、第 2 大入賞口 6 1 5 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第 2 大入賞口 6 1 5 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【2 5 3 9】

小当り用シャッタ 6 1 5 4 は、第 2 始動口 6 1 4 0 側に向けて緩やかに傾斜（例えば 5 ~ 10 度）した平板状の屋根部で構成されている。小当り用シャッタ 6 1 5 4 が開放態様

50

であるときには、小当り用シャッタ 6 1 5 4 が遊技パネル 6 1 0 0 に埋没して第 2 大入賞口 6 1 5 1 が開放状態となり、右側領域 1 0 7 を流下している遊技球や、小当り用シャッタ 6 1 5 4 の上に転動してる遊技球が第 2 大入賞口 6 1 5 1 に入球可能となる。小当り用シャッタ 6 1 5 4 が閉鎖態様であるときには、小当り用シャッタ 6 1 5 4 が遊技パネル 6 1 0 0 から突出して第 2 大入賞口 6 1 5 1 が閉鎖状態となり、第 2 大入賞口 6 1 5 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。また、小当り用シャッタ 6 1 5 4 が閉鎖態様であるときには、小当り用シャッタ 6 1 5 4 の上に転動している遊技球を下流側の第 2 始動口 6 1 4 0 へと誘導する。

【 2 5 4 0 】

小当り役物ユニット 6 1 5 0 が作動する「小当り遊技状態」においては、第 2 大入賞口 6 1 5 1 の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定数の開放回数にわたって行われる。1 回の小当り遊技状態に対して、所定数の開放回数が終了するか、大当り遊技状態の第 1 の規定個数（例えば 1 0 個）よりも少ない第 2 の規定個数（例えば 4 個）の遊技球が第 2 大入賞口 6 1 5 1 に入球すると、第 2 大入賞口 6 1 5 1 を開放状態から閉鎖状態に移行させ、1 回の小当り遊技状態が終了する。第 2 大入賞口 6 1 5 1 に遊技球が入球する毎に、第 1 大入賞口 6 1 3 1 に応じた賞球個数（例えば 1 5 個）よりも少ない第 2 大入賞口 6 1 5 1 に応じた賞球個数（例えば 1 4 個）の遊技球が払い出されることから、小当り遊技状態は、所定数の遊技球を払い出すことを可能にした遊技状態である。

【 2 5 4 1 】

なお、本実施形態では、小当り遊技状態の第 2 の規定個数（例えば 4 個）を大当り遊技状態の第 1 の規定個数（例えば 1 0 個）よりも少なく設定しているが、小当り遊技状態の第 2 の規定個数を大当り遊技状態の第 1 の規定個数と同数にしてもよいし、大当り遊技状態の第 1 の規定個数よりも多く設定してもよい。ただし、小当り遊技状態の第 2 の規定個数は、1 0 個以内に設定することが望ましい。

【 2 5 4 2 】

また、本実施形態では、第 2 大入賞口 6 1 5 1 に応じた賞球個数（例えば 1 4 個）を第 1 大入賞口 6 1 3 1 に応じた賞球個数（例えば 1 5 個）よりも少なく設定しているが、第 2 大入賞口 6 1 5 1 に応じた賞球個数を第 1 大入賞口 6 1 3 1 に応じた賞球個数と同数にしてもよいし、第 1 大入賞口 6 1 3 1 に応じた賞球個数よりも多く設定してもよい。ただし、第 2 大入賞口 6 1 5 1 に応じた賞球個数は、1 5 個以内に設定することが望ましい。

【 2 5 4 3 】

さらに、本実施形態では、第 1 大入賞口 6 1 3 1 と第 2 大入賞口 6 1 5 1 とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【 2 5 4 4 】

[8 - 4 . 電氣的構成]

次に、図 1 7 4 を参照して、第 6 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 1 7 4 は、第 6 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【 2 5 4 5 】

図 1 7 4 に示されるように、第 6 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 と、から構成される。

【 2 5 4 6 】

しかしながら、第 6 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主制御回路 2 0 0 に接続されるデバイス及びサブ制御回路 3 0 0 の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【 2 5 4 7 】

[8 - 4 - 1 . 主制御回路]

10

20

30

40

50

第6のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続される普電用ソレノイド6148、大当り用ソレノイド6135、小当り用ソレノイド6155、第1始動口スイッチ6121A、6121B、第2始動口スイッチ6141、通過ゲートスイッチ6127、第1大入賞口カウントスイッチ6132、第2大入賞口カウントスイッチ6152の構成が一部異なっている。

【2548】

(普電用ソレノイド)

普電用ソレノイド6148は、普電用シャッタ6147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド6148は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、普電用シャッタ6147を後方に退出させて第1始動口(右)6120Bを開放状態にさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、普電用シャッタ6147を前方に進出させて第1始動口(右)6120Bを閉鎖状態にさせる。

10

【2549】

(大当り用ソレノイド)

大当り用ソレノイド6135は、大当り用シャッタ6134を作動させる電磁ソレノイドである。大当り用ソレノイド6135は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、大当り用シャッタ6134を後方に退出させ第1大入賞口6131を開放状態にさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、大当り用シャッタ6134を前方に進出させて第1大入賞口6131を閉鎖状態にさせる。

20

【2550】

(小当り用ソレノイド)

小当り用ソレノイド6155は、小当り用シャッタ6154を作動させる電磁ソレノイドである。小当り用ソレノイド6155は、メインCPU201により通電が行われる(ONである)と、小当り用シャッタ6154を後方に退出させ第2大入賞口6151を開放状態にさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、小当り用シャッタ6154を前方に進出させて第2大入賞口6151を閉鎖状態にさせる。

【2551】

(第1始動口スイッチ)

第1始動口スイッチ6121A、6121Bは、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第1始動口スイッチ6121Aが第1始動口(中)6120Aへの遊技球の入球を検出し、第1始動口スイッチ6121Bが第1始動口(右)6120Bへの遊技球の入球を検出する。

30

【2552】

(第2始動口スイッチ)

第2始動口スイッチ6141は、第2始動口スイッチ6140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【2553】

(通過ゲートスイッチ)

通過ゲートスイッチ6127は、通過ゲートスイッチ6126への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

40

【2554】

(第1大入賞口カウントスイッチ)

第1大入賞口カウントスイッチ6132は、第1大入賞口6131への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第1大入賞口カウントスイッチ6132が第1大入賞口6131への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、1ラウンドあたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、第1大入賞口6131に応じた第1の賞球(例えば15個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【2555】

50

(第2大入賞口カウントスイッチ)

第2大入賞口カウントスイッチ6152は、第2大入賞口6151への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第2大入賞口カウントスイッチ6152が第2大入賞口6151への遊技球の入球を検出すると、メインCPU201は、1回の小当たり遊技状態あたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、第2大入賞口6151に応じた第2の賞球(例えば14個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示したりすることになる。

【2556】

[8-4-2.サブ制御回路]

サブ制御回路300は、第1のパチンコ遊技機と同様に、サブCPU301、プログラムROM302、ワークRAM303、表示制御回路304、音声制御回路305、LED制御回路306、役物制御回路307およびコマンド入力ポート308を備えることは共通であるが、ボタン制御回路310と演出ボタン装置6310とを更に備えていることが相違している。

【2557】

(ボタン制御回路310)

ボタン制御回路310は、演出ボタン装置6310を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路310は、演出ボタン装置6310の操作態様を変化させたり、演出ボタン装置6310を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路310は、サブCPU301からの駆動命令に応じて、演出ボタン装置6310を駆動させることになる。

【2558】

また、ボタン制御回路310は、演出ボタン装置6310が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路310は、演出ボタン装置6310から操作信号を入力すると、サブCPU301に所定の操作情報を出力することになる。

【2559】

(演出ボタン装置)

演出ボタン装置6310は、図172に示すように、第1演出操作部6311と、第2演出操作部6312と、操作駆動部6313とを外部構成として備えることに加え、図示しない内部構成として、第1演出操作部6311に対する遊技球の操作を検出する第1操作部検出スイッチ、第2演出操作部6312に対する遊技球の操作を検出する第2操作部検出スイッチ、操作駆動部6313に対する遊技球の操作を検出する第3操作部検出スイッチ、操作駆動部6313を回動させるための回動モータ、第2演出操作部6312を突出させるためのボタン用ソレノイド、振動体を振動させるための振動モータを備えて構成されている。

【2560】

[8-5.基本仕様]

次に、図175～図185を参照して、第6のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第6のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【2561】

第6のパチンコ遊技機では、低確遊技状態かつ非時短遊技状態が制御される「通常遊技状態」、高確遊技状態かつ時短遊技状態が制御される「高確時短遊技状態」、高確遊技状態かつ非時短遊技状態が制御される「高確非時短遊技状態」、低確遊技状態かつ時短遊技状態が制御される「低確時短遊技状態」が用意されており、メインCPU201は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインCPU201の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【2562】

本実施形態において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU301は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置7の表示領域に表示する制御を実行する。

【2563】

また、実施形態において、第1始動口と第2始動口とをまとめて「始動口」ともいい、第1特別図柄と第2特別図柄とをまとめて「特別図柄」ともいう。第1特別図柄の当り判定処理を「第1特別図柄の抽選」、第2特別図柄の当り判定処理を「第2特別図柄の抽選」ともいい、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

10

【2564】

[8-5-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図175は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図175に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2565】

特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を抽選により決定するためのテーブルである。

【2566】

20

特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種類（始動口の種類）と、確変フラグ（確変制御の実行の有無）と、第1始動口6120A、6120Bまたは第2始動口6140への入球に基づいて抽出（取得）される大当り判定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に対応する当落判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）とが対応付けて規定されている。なお、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。

【2567】

図175に示すように、第1特別図柄に対応する第1始動口6120A、6120Bに遊技球が入球した場合、メインCPU201は、確変フラグと特別図柄の大当り判定用乱数値とに基づいて、第1特別図柄の抽選結果として「大当り」または「ハズレ」を決定する。ここで、第1特別図柄の抽選において、確変フラグが1であるとき（確変制御が実行されているとき）には、確変フラグが0であるとき（確変制御が実行されていないとき）よりも、高い選択率で「大当り」を決定するように大当り判定用乱数値が規定されている。

30

【2568】

第2特別図柄に対応する第2始動口6140に遊技球が入球した場合、メインCPU201は、確変フラグと特別図柄の大当り判定用乱数値とに基づいて、第2特別図柄の抽選結果として「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を決定する。ここで、第2特別図柄の抽選において、確変フラグが1であるときには、確変フラグが0であるときよりも、高い選択率で「大当り」を決定するように大当り判定用乱数値が規定されているが、「小当り」を決定する選択率は、確変フラグに関わらず同じ選択率となるように大当り判定用乱数値が規定されている。

40

【2569】

なお、第6のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率またはノおよび小当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および小当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、小当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、小当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。

【2570】

50

[8 - 5 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図 1 7 6 は、第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図 1 7 6 に示す特別図柄判定テーブルは、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 2 5 7 1 】

特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「選択図柄情報」および「図柄指定コマンド」を選択するテーブルである。

【 2 5 7 2 】

「選択図柄情報」は、特別図柄の抽選結果が当りであった場合に、当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するための図柄情報であり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。

10

【 2 5 7 3 】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類（始動口の種類）と、第 1 始動口 6 1 2 0 A、6 1 2 0 B または第 2 始動口 6 1 4 0 への入球に基づいて抽出（取得）される特別図柄の図柄乱数値と、上述した当落判定値データと、停止図柄を決定付ける「選択図柄情報」および「図柄指定コマンド」とが対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9（1 0 0 種類）の中から抽出される。

【 2 5 7 4 】

図 1 7 6 に示すように、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 1 2 0 A、6 1 2 0 B に遊技球が入球した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当落判定値データが大当り判定値データであるときには、特別図柄の図柄乱数値に基づいて、3 0 / 1 0 0 の選択率で選択図柄情報「z 1」を選択し、3 0 / 1 0 0 の選択率で選択図柄情報「z 2」を選択し、4 0 / 1 0 0 の選択率で選択図柄情報「z 3」を選択する。そして、選択図柄情報「z 1」が選択されたときには図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択し、選択図柄情報「z 2」が選択されたときには図柄指定コマンドとして「z A 2」を選択し、選択図柄情報「z 3」が選択されたときには図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択することになる。

20

【 2 5 7 5 】

また、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 1 2 0 A、6 1 2 0 B に遊技球が入球した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当落判定値データがハズレ判定値データであるときには、選択図柄情報「z 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択することになる。

30

【 2 5 7 6 】

また、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当落判定値データが大当り判定値データであるときには、選択図柄情報「z 5」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 5」を選択することになる。

【 2 5 7 7 】

また、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当落判定値データが小当り判定値データであるときには、選択図柄情報「z 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 6」を選択することになる。

【 2 5 7 8 】

40

また、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当落判定値データがハズレ判定値データであるときには、選択図柄情報「z 7」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 7」を選択することになる。

【 2 5 7 9 】

なお、第 6 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 には、第 1 のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図 1 2（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4（図 1 7 4 参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄情報に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第 1 特別図柄表

50

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

【 2 5 8 0 】

[8 - 5 - 3 . 当り種類決定テーブル]

図 1 7 7 は、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図 1 7 7 に示す当り種類決定テーブルは、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

10

【 2 5 8 1 】

当り種類決定テーブルは、「大当り遊技状態の態様」、「小当り遊技状態の態様」および「その後の遊技状態の態様（確変フラグ、確変回数、時短フラグ、時短回数）」を決定するテーブルである。

【 2 5 8 2 】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第 1 大入賞口 6 1 3 1 の開放態様を示している。本実施形態では、大当り遊技状態において 1 回のラウンドあたりの最大開放時間（例えば 2 8 秒）と閉鎖時間（例えば 2 秒）とはあらかじめ規定されており、第 1 大入賞口 6 1 3 1 の開放態様として、大当り遊技状態における最大ラウンド数を示している。なお、1 回のラウンドあたりの最大開放時間を決定してもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を決定してもよい。さらには、1 回のラウンドあたりに第 1 大入賞口 6 1 3 1 を複数回開閉させるように開放回数と開放時間を決定してもよい。

20

【 2 5 8 3 】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第 2 大入賞口 6 1 5 1 の開放態様を示している。本実施形態では、小当り遊技状態において 1 回の開放あたりの最大開放時間（例えば 0 . 1 秒）と閉鎖時間（例えば 0 . 6 秒）とはあらかじめ規定されており、小当り遊技状態における最大開放回数を示している。なお、1 回の開放あたりの最大開放時間を決定してもよいし、各開放回数の閉鎖時間を決定してもよい。

30

【 2 5 8 4 】

ここで、大当り遊技状態における 1 ラウンドの最大開放時間（例えば 2 8 秒）よりも、小当り遊技状態における 1 回の最大開放時間（例えば 0 . 1 秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第 1 開放態様」により第 1 大入賞口 6 1 3 1 が開放し、小当り遊技状態においては第 1 開放態様よりも不利な「第 2 開放態様」により第 2 大入賞口 6 1 5 1 が開放するといえる。

【 2 5 8 5 】

また、1 回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、 $3 R \times 10$ 個（第 1 の規定個数） $\times 15$ 個（賞球個数） $= 450$ 個）よりも、1 回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り 1 回 $\times 4$ 個（第 2 の規定個数） $\times 14$ 個（賞球個数） $= 56$ 個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第 1 特別遊技」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第 2 特別遊技」であるといえる。

40

【 2 5 8 6 】

「その後の遊技状態の態様」は、大当り遊技状態の終了後の遊技状態の態様を示し、「確変フラグ」、「確変回数」、「時短フラグ」及び「時短回数」の設定を示している。

【 2 5 8 7 】

「確変フラグ」とは、低確遊技状態であるか高確遊技状態であるかを示すフラグであり、確変フラグ = 0 は「低確遊技状態」を示し、確変フラグ = 1 は「高確遊技状態」を示している。また、「確変回数」とは、高確遊技状態における特別図柄の抽選回数、すなわち

50

、特別図柄の可変表示の回数を示している。

【2588】

「時短フラグ」とは、非時短遊技状態であるか時短遊技状態であることを示すフラグであり、時短フラグ＝0は「非時短遊技状態」を示し、時短フラグ＝1は「時短遊技状態」を示している。また、「時短回数」とは、時短遊技状態における特別図柄の抽選回数、すなわち、特別図柄の可変表示の回数を示している。また、本実施形態においては、「時短回数」は、大当たりと判定されたときの当選時の遊技状態（「通常遊技状態」か「それ以外」の遊技状態か）に応じて、異なる時短回数が決定可能になるように当り種類決定テーブルが構成されている。

【2589】

図177に示すように、当り種類決定テーブルには、選択図柄情報に対して、「大当たり遊技状態の開放態様」と、「小当たり遊技状態の開放態様」と、その後の遊技状態の態様として「確変フラグ」と「確変回数」と「時短フラグ」と「時短回数」とが対応付けて規定されている。

【2590】

メインCPU201は、選択図柄情報に基づいて、「大当たり遊技状態の開放態様」と、「小当たり遊技状態の開放態様」と「確変フラグ」と「確変回数」と「時短フラグ」と「時短回数」とを決定する。なお、特別図柄の抽選結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄情報が「ズ4」の場合、および「ズ7」の場合）、大当たり遊技状態の態様、小当たり遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないため、本来、図177の当り種類決定テーブルに設けられていない。ただし、本実施形態では、特別図柄の抽選結果が「ハズレ」である場合、大当たり遊技状態の態様、小当たり遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図177に図示したものである。

【2591】

メインCPU201は、特別図柄の抽選結果として「大当たり」が判定された場合、大当たり遊技状態の開始前に、図177に示す当り種類決定テーブルを参照し、第1特別図柄の大当たりに対応する選択図柄情報「ズ1」であるときには、「大当たり遊技状態の開放態様」として「10R」を決定し、第1特別図柄の大当たりに対応する選択図柄情報「ズ2」であるときには、「大当たり遊技状態の開放態様」として「5R」を決定し、第1特別図柄の大当たりに対応する選択図柄情報「ズ3」であるときには、「大当たり遊技状態の開放態様」として「3R」を決定し、第2特別図柄の大当たりに対応する選択図柄情報「ズ5」であるときには、「大当たり遊技状態の開放態様」として「2R」を決定する。

【2592】

そして、メインCPU201は、大当たり遊技状態の終了後に、図177に示す当り種類決定テーブルを参照し、第1特別図柄の大当たりに対応する選択図柄情報「ズ1～ズ3」であるときには、「確変フラグ」として高確遊技状態を示す「1」を決定し、「確変回数」として「120回」を決定し、「時短フラグ」として時短遊技状態を示す「1」を決定し、「時短回数」として「100回」を決定する。また、第2特別図柄の大当たりに対応する選択図柄情報「ズ5」であるときには、「確変フラグ」として高確遊技状態を示す「1」を決定し、「確変回数」として「120回」を決定し、「時短フラグ」として時短遊技状態を示す「1」を決定する。そして、第2特別図柄の大当たりに対応する選択図柄情報「ズ5」である場合に、大当たりと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態であったときには、「時短回数」として「100回」を決定し、大当たりと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態でなければ、「時短回数」として「10000回」を決定する。

【2593】

また、メインCPU201は、第2特別図柄の抽選結果として「小当たり」が判定された場合、小当たり遊技状態の開始前に、図177に示す当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄情報「ズ6」であるときには、「小当たり遊技状態の開放態様」として「6回」を決定

10

20

30

40

50

する。

【2594】

なお、小当り遊技状態の終了後には、第2特別図柄の小当りに対応する選択図柄情報「z5」であったとしても、その後の遊技状態の態様は決定されない。すなわち、小当り遊技状態を契機としては、遊技状態が移行（変化）しないことになる。

【2595】

このように、本実施形態においては、すべての大当り遊技状態の終了後には、時短遊技状態と高確遊技状態の両方が実行される「高確時短遊技状態」に移行することになる。このため、すべての大当り遊技状態の終了後には、再び大当り遊技状態に移行する機会を高め（いわゆる連荘の機会を与え）、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【2596】

また、本実施形態においては、すべての大当り遊技状態の終了後には、高確遊技状態の確変回数（120回）は必ずしも大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定されていないことから、特別図柄の可変表示の回数が確変回数となるまでに、大当り遊技状態に移行することを期待させて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2597】

さらに、本実施形態においては、第1特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、確変回数（120回）よりも時短回数（100）の方が短い回数に設定されている。このため、第1特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、前半（1～100回）の「高確時短遊技状態」に移行した後、再び大当り遊技状態に移行しなければ、後半（101～120回）の「高確非時短遊技状態」に移行することができる。

20

【2598】

特に、本実施形態においては、後半の「高確非時短遊技状態」に移行すると、後述するように、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技球数の期待値が1を超えうる「小当りRUSH」に突入することができる。ここで、高確遊技状態の確変回数（120回）が必ずしも大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定されていない場合、特別図柄の可変表示の回数が確変回数に近づくごとに、再び大当り遊技状態に移行することの期待値（いわゆる連荘の期待値）が減少していき、遊技の興趣が低下していくことが一般的である。しかしながら、本実施形態においては、特別図柄の可変表示の回数が確変回数に近づくごとに、「小当りRUSH」に突入する期待値を高めていくので、大当り遊技状態に移行することの期待値の減少を「小当りRUSH」に突入する期待値が補完していき、遊技の興趣の向上の維持を図ることができる。

30

【2599】

また、本実施形態においては、第2特別図柄の大当り遊技状態の終了後に、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が「通常遊技状態」でなければ、すなわち正規な遊技態様として右打ちをしているときの「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」であったときには、時短遊技状態の時短回数（10000回）が大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定される。このため、右打ちをしている「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」（特に「高確非時短遊技状態」）であるときには、第2特別図柄の大当りを期待させ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【2600】

ここで、本実施形態においては、第2特別図柄の抽選契機となる第2始動口6140への遊技球の入球は、右打ちをしている非時短遊技状態であるとき、すなわち「高確非時短遊技状態」のときが主な機会となっている。このため、大当り遊技状態の終了後の後半に移行可能な「高確非時短遊技状態」すなわち「小当りRUSH」においては、遊技球の払い出しを期待させるとともに、次回の大当り遊技状態への移行が保証される第2特別図柄の大当りも期待させて、さらなる遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2601】

また、本実施形態においては、第2特別図柄の大当り遊技状態の終了後に、大当りと判

50

定されたときの当選時の遊技状態が「通常遊技状態」であったときには、時短遊技状態の時短回数（１００回）は必ずしも大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定されていない。これは、「通常遊技状態」であるときには、正規な遊技態様として左打ちを行っており、第２始動口６１４０への遊技球の入球を本実施形態の遊技性として認めておらず、「イレギュラーな大当り」に相当するためである。

【２６０２】

なお、本実施形態においては、第２特別図柄の大当り遊技状態の終了後に、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が「通常遊技状態」であったとき（イレギュラーな大当りであったとき）には、時短遊技状態の時短回数（１００回）として、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後に設定される時短遊技状態の時短回数（１００回）と同数の回数を設定しているが、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後に設定される時短遊技状態の時短回数よりも少ない回数に設定してもよいし、時短フラグ及び時短回数を設定しなくてもよい（時短回数を０回としてもよい）。

10

【２６０３】

[８ - ５ - ４ . 遊技状態の移行図]

次に、図１７８を参照して、図１７７において説明した遊技状態の移行について整理して説明する。図１７８は、第６のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【２６０４】

上述したように、本実施形態においては、「通常遊技状態」では左打ちが正規な遊技態様とされ、「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」では右打ちが正規な遊技態様とされる。

20

【２６０５】

（通常遊技状態）

左打ちを行う通常遊技状態においては、第１始動口（中）６１２０Ａに遊技球が入球可能となるように構成されている（図１７３参照）。

【２６０６】

通常遊技状態において、第１始動口（中）６１２０Ａに遊技球が入球したことを契機として第１特別図柄の抽選により「大当り」が判定されると、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、時短回数を「１００回」、確変回数を「１２０回」に設定した「高確時短遊技状態」に移行することになる。

30

【２６０７】

（高確時短遊技状態）

右打ちを行う高確時短遊技状態においては、通過ゲートスイッチ６１２６に遊技球が通過可能に構成され、時短遊技状態が制御されていることから、通過ゲートスイッチ６１２６に遊技球が通過すると、普通電動役物６１４６により第１始動口（右）６１２０Ｂが開放状態となり、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球可能となるように構成されている（図１７３参照）。

【２６０８】

高確時短遊技状態において、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球したことを契機として第１特別図柄の抽選により「大当り」が判定されると、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、時短回数及び確変回数等がリセットされ、再び高確時短遊技状態に移行することになる（いわゆる連荘）。

40

【２６０９】

ここで、高確時短遊技状態においては、時短遊技状態が制御されていることから、普通電動役物６１４６により第１始動口（右）６１２０Ｂが開放状態となることにより、第１始動口（右）６１２０Ｂの下流側に設けられた第２始動口６１４０に遊技球が入球することが困難となっている。このため、高確時短遊技状態においては、第２始動口６１４０に遊技球が入球したことを契機とする第２特別図柄の抽選が行われることが困難となっており、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球したことを契機とする第１特別図柄の抽

50

選が行われることになる。

【 2 6 1 0 】

そして、高確時短遊技状態においては、特別図柄の抽選で大当たりと判定されず、特別図柄の抽選回数が設定した時短回数（時短回数の 1 0 0 回終了）となると、時短遊技状態の制御が終了し、「高確非時短遊技状態」に移行することになる。

【 2 6 1 1 】

（高確非時短遊技状態）

右打ちを行う高確非時短遊技状態においては、時短遊技状態が制御されていないことから、普通電動役物 6 1 4 6 により第 1 始動口（右）6 1 2 0 B はほぼ閉鎖状態となり、普電用シャッタ 6 1 4 7 の上に転動している遊技球を小当り役物ユニット 6 1 5 0 または第 2 始動口 6 1 4 0 へと誘導し、第 2 大入賞口 6 1 5 1 または第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球可能となるように構成されている（図 1 7 3 参照）。

10

【 2 6 1 2 】

このため、高確非時短遊技状態においては、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B に遊技球が入球したことを契機とする第 1 特別図柄の抽選が行われることが困難となっており、第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球したことを契機とする第 2 特別図柄の抽選が行われることになる。

【 2 6 1 3 】

高確非時短遊技状態において、第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球したことを契機として第 2 特別図柄の抽選により「小当り」が判定されると、第 2 大入賞口 6 1 5 1 が開放状態となり、第 2 大入賞口 6 1 5 1 に遊技球が入球する毎に第 2 大入賞口 6 1 5 1 に応じた賞球個数（例えば 1 4 個）の遊技球が払い出される。第 2 特別図柄の抽選においては、図 1 7 5 に示すように、「ハズレ」と判定されるよりも「小当り」と判定される方の確率が高く設定されていること等により、後述する「小当り R U S H」が実行され、遊技球の獲得が増加していくことになる。

20

【 2 6 1 4 】

高確非時短遊技状態において、第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球したことを契機として第 2 特別図柄の抽選により「大当たり」が判定されると、第 2 特別図柄の大当たり遊技状態の終了後には、時短回数を大当たり遊技状態に移行することを保証する「1 0 0 0 0 回」、確変回数を「1 2 0 回」に設定した「高確時短遊技状態」に移行することになる。

30

【 2 6 1 5 】

高確非時短遊技状態において、特別図柄の抽選で大当たりと判定されず、第 1 特別図柄の大当たり遊技状態の終了後からの特別図柄の抽選回数が設定した確変回数（確変回数の 1 2 0 回終了）となると、高確遊技状態の制御が終了し、左打ちを行う「通常遊技状態」に戻ることになる。

【 2 6 1 6 】

（低確時短遊技状態）

右打ちを行う低確時短遊技状態は、第 2 特別図柄の大当たり遊技状態の終了後に移行した「高確時短遊技状態」において、特別図柄の抽選で大当たりと判定されず、第 2 特別図柄の大当たり遊技状態の終了後からの特別図柄の抽選回数が設定した確変回数（確変回数の 1 2 0 回終了）となると、移行される遊技状態である。

40

【 2 6 1 7 】

低確時短遊技状態においては、高確時短遊技状態と同様に、時短遊技状態が制御されていることから、通過ゲートスイッチ 6 1 2 6 に遊技球が通過すると、普通電動役物 6 1 4 6 により第 1 始動口（右）6 1 2 0 B が開放状態となり、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B に遊技球が入球可能となるように構成されている（図 1 7 3 参照）。

【 2 6 1 8 】

そして、低確時短遊技状態においても、高確時短遊技状態と同様に、時短遊技状態が制御されていることから、第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球したことを契機とする第 2 特別図柄の抽選が行われることが困難となっており、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B に遊技球

50

が入球したことを契機とする第 1 特別図柄の抽選が行われることになる。

【 2 6 1 9 】

この低確時短遊技状態に移行したとしても、時短回数の残り回数は「 9 8 8 0 回」となっていることから、時短遊技状態が終了せずに、再び大当り遊技状態に移行することが保証されている。

【 2 6 2 0 】

このように、本実施形態においては、遊技盤ユニットの構成（図 1 7 3 参照）、特別図柄の抽選内容（図 1 7 5 参照）、遊技状態への移行規則（図 1 7 7 参照）等を有機的に関連付けて、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 2 6 2 1 】

なお、第 6 のパチンコ遊技機において、右打ちが正規な遊技態様とされる「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」をまとめて、適宜「右打ち遊技状態」ともいう。

【 2 6 2 2 】

[8 - 5 - 5 . 特別図柄の変動パターンテーブル]

図 1 7 9 ~ 図 1 8 1 は、第 6 のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターンテーブルの一例である。図 1 7 9 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルの一例であり、図 1 8 0 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルの一例である。また、図 1 8 1 は、第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態（「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」のいずれかの遊技状態）の特別図柄の前半変動パターンテーブルと後半変動パターンテーブルの一例である。なお、図 1 7 9 ~ 図 1 8 1 に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 2 6 2 3 】

また、第 6 のパチンコ遊技機の「特別図柄の変動パターン」は、特別図柄の可変表示の前半に対応する「前半変動パターン」と、特別図柄の可変表示の後半に対応する「後半変動パターン」との 2 つの組み合わせにより構成されている。なお、第 1 のパチンコ遊技機のように、前半変動パターンと後半変動パターンとをまとめて 1 つの変動パターンで構成してもよい。また、第 6 のパチンコ遊技機において、前半変動パターンと後半変動パターンとをまとめて、適宜「変動パターン」ともいう。

【 2 6 2 4 】

(通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル)

図 1 7 9 に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルは、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果である当落と、第 1 始動口 6 1 2 0 A、6 1 2 0 B または第 2 始動口 6 1 4 0 への入球に基づいて取得される第 1 演出選択用乱数値と、前半変動パターンを示す「前半変動パターン番号」と、前半変動パターンにおける特別図柄の「前半可変表示時間」とが対応付けられている。なお、第 1 演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 2 4 9（2 5 0 種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図 1 7 9 の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容を便宜上示したものである。

【 2 6 2 5 】

メイン CPU 2 0 1 は、通常遊技状態であるときには、図 1 7 9 に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果と、第 1 演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の前半変動パターンと特別図柄の前半可変表示時間とを決定する。メイン CPU 2 0 1 は、第 1 始動口 6 1 2 0 A、6 1 2 0 B への遊技球の入球に基づくときは第 1 特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定し、第 2 始動口 6 1 4 0 への遊技球の入球に基づくときは第 2 特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定する。

【 2 6 2 6 】

10

20

30

40

50

ここで、図179の「備考」の欄に示される「擬似連」とは、特別図柄が可変表示しているあいだに、変動表示している装飾図柄を一時的に仮停止表示させて、その仮停止表示させた装飾図柄を再び変動表示させる「擬似連演出」を示している。なお、「仮停止表示」とは、装飾図柄が小さく揺れ動いたり、装飾図柄が小さく変形したりして、遊技者に装飾図柄が停止しているかのようにみせている態様をいう。この擬似連演出は複数回行うことが可能となっており、その「擬似連×回」として擬似連演出が行われる回数を示している。また、「擬似連煽り」とは、擬似連演出が行われるか否かを煽る演出を示している。「NR」とは、ノーマルリーチの略称を示している。また、「長変動」とは、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された変動である。

【2627】

10

「決戦への道」及び「極決戦への道」とは、同種の特定の演出であり、遊技者に演出ボタン装置6310への操作を所定回数行わせ、特定個数(10個)までの「キャラアイコン」を集める演出である。「前半アイコン個数」は、決戦への道または極決戦への道が行われるまでに表示可能な「キャラアイコン」の数を示している。この決戦への道、極決戦への道及びキャラアイコン等については、詳しくは図220～図222を用いて後述する。

【2628】

図179に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づくとき(第1特別図柄のとき)には、第1特別図柄の前半変動パターンとして、「通常変動」、「擬似連×回」、「決戦への道」及び「極決戦への道」のいずれかに対応した前半変動パターンと前半可変表示時間とが決定される。

20

【2629】

そして、図179に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「擬似連×回」において、「擬似連1回」<「擬似連2回」<「擬似連3回」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第1演出選択用乱数値が設定されている。

【2630】

そして、図179に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「決戦への道」及び「極決戦への道」において、「決戦への道」<「極決戦への道」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第1演出選択用乱数値が設定されている。

30

【2631】

また、図179に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくとき(第2特別図柄のとき)には、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された「長変動」の前半変動パターンが決定される。

【2632】

ここで、第6のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態であるときは左打ちが正規な遊技態様とされ、左打ちを行っている場合には第2始動口6140に遊技球が入球することは困難または不可能であるが、意図しない遊技態様として仮に右打ちを行った場合には、第2始動口6140に遊技球が入球することが可能になる。しかしながら、図179に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくときは、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された「長変動」の前半変動パターンが決定されるので、単位時間当たりの第2特別図柄の抽選回数を極めて小さくし、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はないように構成されている。

40

【2633】

(通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブル)

図180に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルは、前半変動パターン番号と、特別図柄の抽選結果である当落と、第1始動口6120A、6

50

1 2 0 Bまたは第2始動口6 1 4 0への入球に基づいて取得される第2演出選択用乱数値と、後半変動パターンを示す「後半変動パターン番号」と、後半変動パターンにおける特別図柄の「後半可変表示時間」とが対応付けられている。なお、第2演出選択用乱数値は例えば0～99(100種類)の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図180の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容を便宜上示したものである。

【2634】

メインCPU201は、通常遊技状態であるときには、図180に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルを参照し、既に決定した前半変動パターン番号と、特別図柄の抽選結果と、第2演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の後半変動パターンと特別図柄の後半可変表示時間とを決定する。メインCPU201は、第1始動口6 1 2 0 A、6 1 2 0 Bへの遊技球の入球に基づくときは第1特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とを決定し、第2始動口6 1 4 0への遊技球の入球に基づくときは第2特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とを決定することになる。

10

【2635】

メインCPU201は、通常遊技状態であるときに、前半変動パターンと後半変動パターンとを決定すると、特別図柄の種別が識別できるように、前半変動パターンと後半変動パターンとを組み合わせた特別図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。具体的には、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」として「83H」と「前半変動パターン番号」と「後半変動パターン番号」とからなる3バイトの変動パターンコマンド(例えば、83H00H00H)を送信し、「第2特別図柄の変動パターンコマンド」として「84H」と「前半変動パターン番号」と「後半変動パターン番号」とからなる3バイトの変動パターンコマンド(例えば、84HF1H00H)を送信する。そして、メインCPU201は、通常遊技状態であるときには、前半可変表示時間と後半可変表示時間とを合算した合計可変表示時間を算出する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカー32から出力される音演出を制御することになる。

20

【2636】

ここで、図180の「備考」の欄に示される「なし」とは、特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とが決定されないことを意味しており、特別図柄の後半変動パターンが決定されない場合には、特別図柄の前半変動パターンのみ実行されることになる。また、「ノーマルリーチ」、「忍者リーチ」、「対決リーチ」及び「大決戦リーチ」とは、通常遊技状態において、特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「後半アイコン個数」は、決戦への道または極決戦への道が行われてから表示可能な「キャラアイコン」の数を示している。この対決リーチ及びキャラアイコン等については、詳しくは後述する。

30

【2637】

図180に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルによれば、第1始動口6 1 2 0 A、6 1 2 0 Bへの遊技球の入球に基づくときには、第1特別図柄の後半変動パターンとして、「なし(前半変動のみ)」、「ノーマルリーチ」、「忍者リーチ」、「対決リーチ」及び「大決戦リーチ」のいずれかに対応した後半変動パターンと後半可変表示時間とが決定される。

40

【2638】

そして、図180に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルによれば、「ノーマルリーチ」、「忍者リーチ」、「対決リーチ」及び「大決戦リーチ」において、「ノーマルリーチ」<「忍者リーチ」<「対決リーチ」<「大決戦リーチ」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第2演出選択用乱数値が設定されている。

【2639】

また、図180に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルによれば、

50

第2始動口6140への遊技球の入球に基づくときには、特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とが決定されない。このため、通常遊技状態において、第2始動口6140に遊技球が入球したときには、特別図柄の前半変動パターンである「長変動」に対応した前半変動パターンのみ実行されることになる。

【2640】

(右打ち遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図181(a)は、第6のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態(「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」のいずれかの遊技状態)の特別図柄の前半変動パターンテーブルの一例である。図181(b)は、第6のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルの一例であるが、本実施形態では、右打ち遊技状態において特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とは決定されず、本テーブルを備える必要はないが、右打ち遊技状態において特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とは決定されないことを明示するために、便宜上図示したものである。

10

【2641】

図181(a)に示されるように、右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルは、特別図柄の種類(始動口の種類)と、特別図柄の抽選結果である当落と、第1始動口6120A、6120Bまたは第2始動口6140への入球に基づいて取得される第1演出選択用乱数値と、前半変動パターンを示す「前半変動パターン番号」と、前半変動パターンにおける特別図柄の「前半可変表示時間」とが対応付けられている。

20

【2642】

メインCPU201は、右打ち遊技状態であるときには、図181(a)に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種類(始動口の種類)と、特別図柄の抽選結果と、第1演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の前半変動パターンと特別図柄の前半可変表示時間とを決定する。メインCPU201は、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づくときは第1特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定し、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくときは第2特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定する。

【2643】

メインCPU201は、右打ち遊技状態であるときに、特別図柄の前半変動パターンを決定すると、後半変動パターンと後半可変表示時間とを決定せずに、前半変動パターンと後半変動パターンを実行しないことを示すデフォルトの後半変動パターン番号(00H)とを組み合わせた特別図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。そして、メインCPU201は、右打ち遊技状態であるときには、前半可変表示時間を合計可変表示時間として算出する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカー32から出力される音演出を制御することになる。

30

【2644】

ここで、図181(a)の「備考」の欄に示される「合戦チャレンジ」、「合戦リーチ」、「扉開放演出」及び「開眼演出」とは、右打ち遊技状態において、特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。また、「超短縮変動」とは、特別図柄の可変表示時間が極めて短く設定された変動である。

40

【2645】

図181(a)に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第1始動口6120A、6120Bへの遊技球の入球に基づくとき(第1特別図柄のとき)には、第1特別図柄の前半変動パターンとして、「超短縮変動」、「合戦チャレンジ」及び「合戦リーチ」のいずれかに対応した前半変動パターンと前半可変表示時間とが決定される。このため、「合戦チャレンジ」及び「合戦リーチ」は、右打ち遊技状態において、第1特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出でもある。

50

【2646】

そして、図181(a)に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「合戦チャレンジ」及び「合戦リーチ」において、「合戦チャレンジ」<「合戦リーチ」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第1演出選択用乱数値が設定されている。

【2647】

図181(a)に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第2始動口6140への遊技球の入球に基づくとき(第2特別図柄のとき)には、第1特別図柄の前半変動パターンとして、「超短縮変動」、「扉開放演出」及び「開眼演出」のいずれかに対応した前半変動パターンと前半可変表示時間とが決定される。このため、

10

【2648】

そして、図181(a)に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「扉開放演出」及び「開眼演出」において、「扉開放演出」<「開眼演出」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、第1演出選択用乱数値が設定されている。

【2649】

また、図181(a)に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、リーチ演出を行わないときには、特別図柄の可変表示時間が極めて短く設定された「超短縮変動」の前半変動パターンが決定される。さらに、第2特別図柄の抽選結果が「小当たり」であるときには、リーチ演出を行う前半変動パターンを決定せずに、すべて「超短縮変動」の前半変動パターンが決定される。

20

【2650】

このため、右打ち遊技状態にあるときには、通常遊技状態とは異なり、単位時間あたりの第1特別図柄の抽選回数及び第2特別図柄の抽選回数を大きくし、右打ち遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益があるように構成されている。

【2651】

ここで、第2特別図柄の抽選契機となる第2始動口6140への遊技球の入球は、右打ち遊技状態の1つである高確非時短遊技状態が主な契機となっており、第2特別図柄の抽選においては「小当たり」と判定されやすく(図175参照)、第2特別図柄の抽選結果が「小当たり」であれば、すぐさま第2大入賞口6151を開放状態に移行させることが可能となっている(図181参照)。このため、高確非時短遊技状態において、単位時間あたりの第2大入賞口6151への遊技球の入球率を高めた「小当たりRUSH」を実現することができる。

30

【2652】

[8-5-6. 普通図柄の当り判定テーブル]

図182は、第6のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図182に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

40

【2653】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、すなわち、遊技状態と、通過ゲート6126を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【2654】

図182に示す普通図柄の当り判定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)と、当落判定値データ(「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」)とが対応づけられて規定されている。

【2655】

50

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

【2656】

メインCPU201は、図182に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とに基づいて、当落判定値データを決定する。

【2657】

本実施形態では、非時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が0である場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、通常遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が1～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【2658】

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

【2659】

[8 - 5 - 7 . 普通図柄判定テーブル]

図183は、第6のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図183に示す普通図柄判定テーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2660】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート6126を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【2661】

「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。

【2662】

図183に示される普通図柄判定テーブルには、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとが対応づけられて規定されている。

【2663】

メインCPU201は、図183に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄の当落判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定する。

【2664】

図183に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当落判定値データの結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【2665】

例えば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、普通図柄の図柄乱数値が0～49のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が50～1

10

20

30

40

50

00のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「f z 2」を選択する。

【2666】

また、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するように構成されている。

【2667】

本実施形態において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図182参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図183参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【2668】

【8-5-8. 普通図柄当り種類決定テーブル】

図184は、第6のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。なお、図184に示す普通図柄当り種類決定テーブルは、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【2669】

普通図柄当り種類決定テーブルは、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに応じて、普通電動役物6146（普電用シャッタ6147）の開放パターンを決定する際に参照される。

【2670】

図184に示される普通図柄当り種類決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通電動役物6146の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【2671】

メインCPU201は、図184に示される普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物6146の開放パターンを決定する。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物6146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【2672】

本実施形態では、メインCPU201は、非時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」または「f z 2」であると、普通電動役物6146の開放パターン「01H」を決定し、その開放パターンに対応する普通電動役物6146の開放時間として210msecを決定する。

【2673】

このため、非時短遊技状態である場合には、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物6146の不利な開放パターンが決定され、第1始動口（右）6120Bへの遊技球の入球が困難または不可能になっている。

【2674】

本実施形態では、メインCPU201は、時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」または「f z 2」であると、普通電動役物6146の開放パターン「02H」を決定し、その開放パターンに対応する普通電動役物6146の開放時間として5820msecを決定する。

【2675】

このため、時短遊技状態である場合には、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物6146の有利な開放パターンが決定され、第1始動口（右）6

10

20

30

40

50

1 2 0 B への遊技球の入球が可能になっている。

【 2 6 7 6 】

なお、第 6 のパチンコ遊技機においては、普通電動役物 6 1 4 6 の開放パターンとして、1 回の開放しか行わないように構成されているが、ウェイト時間を設定し、複数の開放を行うように構成してもよい。

【 2 6 7 7 】

[8 - 5 - 9 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 1 8 5 は、第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 1 8 5 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 2 6 7 8 】

図 1 8 5 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。

【 2 6 7 9 】

メイン C P U 2 0 1 は、図 1 8 5 に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。

【 2 6 8 0 】

そして、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブ C P U 3 0 1 に送信する。サブ C P U 3 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 から送信された普通図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置 7 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカー 3 2 から出力される音演出を制御する。

【 2 6 8 1 】

本実施形態では、単位時間あたりの普通図柄の抽選回数が大きくなるように、相対的に短い普通図柄の可変表示時間が決定されるように構成されている。特に、時短遊技状態であれば、普通図柄の抽選結果が「当り」であれば、すぐさま第 1 始動口（右）6 1 2 0 B を開放状態に移行させることが可能になっており、単位時間あたりの第 1 始動口（右）6 1 2 0 B への遊技球の入球率を高めることができる。

【 2 6 8 2 】

[8 - 6 . 主制御処理]

第 6 のパチンコ遊技機において、主制御回路 2 0 0 のメイン C P U 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理について説明し、メイン C P U 2 0 1 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【 2 6 8 3 】

なお、第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【 2 6 8 4 】

[8 - 6 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図 1 8 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 1 8 6 は、第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 6 8 5 】

図 1 8 6 に示されるように、メイン C P U 2 0 1 は、まず、S 6 0 0 1 において、第 2

10

20

30

40

50

特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S6001の処理を実行した後、処理をS6002に移す。

【2686】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S6001の処理に先だって、メインRAM203内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【2687】

また、同じく図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU201は、第1特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第1特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行い、第2特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第2特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路300が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブCPU301はデモ表示演出を行う。

10

【2688】

なお、第6のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブCPU301は、第1特別図柄および第2特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施形態では、通常遊技状態、時短遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第1特別図柄が主特別図柄とされ、高確非時短遊技状態では第2特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブCPU301は、主特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。

20

【2689】

S6002において、メインCPU201は、S6001でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

30

【2690】

S6002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S6002がNO判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU201は、処理をS6003に移す。例えば、第2特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S6002においてNO判定される。

【2691】

S6003において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図187を参照して後述する。メインCPU201は、S6003の処理を実行した後、処理をS6004に移す。

40

【2692】

一方、S6002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S6002がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6004に移す。

【2693】

S6004において、メインCPU201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S6004の処理を実行した後、処理をS6005に移す。

【2694】

50

S 6 0 0 5において、メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 4でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【2 6 9 5】

S 6 0 0 5において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 6 0 0 5がNO判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 0 6に移す。例えば、第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S 6 0 0 5においてNO判定される。

【2 6 9 6】

S 6 0 0 6において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図187を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 6の処理を実行した後、処理をS 6 0 0 7に移す。

【2 6 9 7】

一方、S 6 0 0 5において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 6 0 0 5がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 0 7に移す。

【2 6 9 8】

S 6 0 0 7において、メインCPU 2 0 1は、第2特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 7の処理を実行した後、処理をS 6 0 0 8に移す。

【2 6 9 9】

S 6 0 0 8において、メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 7でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【2 7 0 0】

S 6 0 0 8において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 6 0 0 8がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 1 0に移す。

【2 7 0 1】

一方、S 6 0 0 8において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 6 0 0 8がYES判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 0 9に移す。

【2 7 0 2】

S 6 0 0 9において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図187を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 0 9の処理を実行した後、処理をS 6 0 1 0に移す。

【2 7 0 3】

S 6 0 1 0において、メインCPU 2 0 1は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 1 0の処理を実行した後、処理をS 6 0 1 1に移す。

【2 7 0 4】

S 6 0 1 1において、メインCPU 2 0 1は、S 6 0 1 0でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【2 7 0 5】

S 6 0 1 1において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 6 0 1 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【2 7 0 6】

一方、S 6 0 1 1において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 6 0 1 1がYES判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる処理が何ら

10

20

30

40

50

実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU201は、処理をS6012に移す。

【2707】

S6012において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図187を参照して後述する。メインCPU201は、S6012の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【2708】

なお、メインCPU201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S6001～S6012）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

10

【2709】

このように、本実施形態では、第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【2710】

〔8-6-2. 特別図柄管理処理〕

次に、図187を参照して、特別図柄制御処理（図186参照）中のS6003、S6006、S6009、S6012でメインCPU201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図187は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

20

【2711】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS6003またはS6009で呼び出されて実行される場合には第2特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS6006またはS6012で呼び出されて実行される場合には第1特別図柄が処理対象となる。

【2712】

また、図187に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「5」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

30

【2713】

メインCPU201は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S6021）。

【2714】

S6021において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S6021がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図186参照）に戻す。

【2715】

一方、S6021において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S6021がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6022に移す。

40

【2716】

S6022において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S6022の処理を実行した後、処理をS6023に移す。なお、メインCPU201は、S6022の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S6023以降の処理を行う。

【2717】

S6023において、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS6023の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図188を参照して後述する。特別

50

図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS6024に移す。

【2718】

S6024において、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS6024の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図189および図190を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS6025に移す。

【2719】

S6025において、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS6025の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図191を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS6026に移す。

【2720】

S6026において、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS6026の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図193を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS6027に移す。

【2721】

S6027において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS6027の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図194を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理をS6028に移す。

【2722】

S6028において、メインCPU201は、大当たり終了処理を行う。このS6028の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図195を参照して後述する。

【2723】

メインCPU201は、S6023～S6028の処理を終了後、処理を特別図柄制御処理（図186参照）に戻す。なお、メインCPU201は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS6003で呼び出されている場合には処理をS6004に戻し、S6006で呼び出されている場合には処理をS6007に戻し、S6009で呼び出されている場合には処理をS6010に戻し、S6012で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【2724】

[8 - 6 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図188を参照して、特別図柄管理処理（図187参照）中のS6023でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図188は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【2725】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6023で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6023で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【2726】

図188に示されるように、メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S6031）。

【2727】

S6031において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S60

10

20

30

40

50

3 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図 1 8 7 参照)に戻す。

【 2 7 2 8 】

一方、S 6 0 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」であると判定された場合(S 6 0 3 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 6 0 3 2 に移す。

【 2 7 2 9 】

S 6 0 3 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄休止フラグ値をロードし、ロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、この S 6 0 3 2 では、たとえ S 6 0 3 1 が Y E S 判定であったとしても(すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても)、特別図柄休止フラグがオフでない、すなわちオンである場合(S 6 0 3 2 が N O 判定である場合)、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

10

【 2 7 3 0 】

S 6 0 3 2 において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合(S 6 0 3 2 が N O 判定の場合)、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を特別図柄管理処理(図 1 8 7 参照)に戻す。

【 2 7 3 1 】

一方、S 6 0 3 2 において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合(S 6 0 3 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 6 0 3 3 に移す。

20

【 2 7 3 2 】

S 6 0 3 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。第 1 特別図柄を処理対象とする第 1 特別図柄の始動情報のシフト処理では、第 1 特別図柄の保留個数は 4 個であることから、メイン R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域(1)に記憶された始動情報を第 1 特別図柄判定領域(0)にシフトし、第 1 特別図柄始動記憶領域(2) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域(4)に記憶された始動情報を第 1 特別図柄始動記憶領域(1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域(3)にシフトする。また、第 2 特別図柄を処理対象とする第 2 特別図柄の始動情報のシフト処理では、第 2 特別図柄の保留個数は 2 個であることから、メイン R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域(1)に記憶された始動情報を第 2 特別図柄判定領域(0)にシフトし、第 2 特別図柄始動記憶領域(2)に記憶された始動情報を第 2 特別図柄始動記憶領域(1)にシフトする。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 3 3 の処理を実行した後、処理を S 6 0 3 4 に移す。

30

【 2 7 3 3 】

S 6 0 3 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル(図 1 7 5 参照)を参照し、遊技状態(確変フラグの有無)と、特別図柄判定領域(0)に記憶された特別図柄の大当り判定用乱数値とに基づいて、特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施形態では、第 1 特別図柄については、大当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定され、第 2 特別図柄については、大当り、小当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 3 4 の処理を実行した後、処理を S 6 0 3 5 に移す。

40

【 2 7 3 4 】

S 6 0 3 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理(S 6 0 3 4)の結果(例えば、小当り、大当りまたはハズレ)に対応する特別図柄の停止図柄を決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル(図 1 7 6 参照)を参照し、上述の特別図柄の当り判定処理の判定結果(当落)と、特別図柄判定領域(0)に記憶された特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、「選択図柄情報」や「図柄指定コマンド」が決定される。本実施形態では、ハズレの種類が 1 種類であ

50

るため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メインCPU201は、S6035の処理を実行した後、処理をS6036に移す。

【2735】

S6036において、メインCPU201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（小当りまたは大当り）である場合に、かかる当りの種類を決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図177参照）を参照し、特別図柄決定処理（S6035）で決定された「選択図柄情報」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施形態では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、小当りの種類は複数種類であってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、時短当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU201は、S6036の処理を実行した後、処理をS6037に移す。

10

【2736】

S6037において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを決定する処理である。この特別図柄の変動パターン決定処理では、まず、前半変動パターン決定処理を行った後に、後半変動パターン決定処理を行う。

【2737】

20

前半変動パターン決定処理では、通常遊技状態であれば図179に示す特別図柄の前半変動パターンテーブルを決定し、右打ち遊技状態であれば図181(a)に示す特別図柄の前半変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の前半変動パターンテーブルを参照し、上述の特別図柄の当り判定処理の判定結果（当落）と、特別図柄判定領域（0）に記憶された第1演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の前半変動パターンを決定する。

【2738】

後半変動パターン決定処理では、通常遊技状態であれば図180に示す特別図柄の後半変動パターンテーブルを参照し、前半変動パターン決定処理で決定した前半変動パターンと上述の特別図柄の当り判定処理の判定結果（当落）と、特別図柄判定領域（0）に記憶された第2演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の後半変動パターンを決定する。また、右打ち遊技状態であるときには、後半変動パターンを実行しないことを示すデフォルトの后半変動パターン番号（00H）を決定する。メインCPU201は、S6037の処理を実行した後、処理をS6038に移す。

30

【2739】

S6038において、メインCPU201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、通常遊技状態であるときには、図179及び図180の特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンの前半可変表示時間と後半変動パターン決定処理で決定された後半変動パターンの後半可変表示時間とを合算した合計可変表示時間を算出する。また、右打ち遊技状態であるときには、図181(a)に示す前半変動パターンテーブルを参照し、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンの前半可変表示時間を合計可変表示時間として算出する。そして、算出した合計可変表示時間を、メインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部163、164に特別図柄の可変表示を開始させる。この特別図柄の待ち時間は、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、S6038の処理を実行した後、処理をS6039に移す。

40

【2740】

S6039において、メインCPU201は、時短確変回数減算処理を行う。この処理では、確変フラグ＝1（高確遊技状態）であるか否かを判定し、確変フラグ＝1であれば

50

、確変回数から1を減算する。なお、確変フラグ = 1であれば、確変回数は減算しない。また、時短フラグ = 1（時短遊技状態）であるか否かを判定し、時短フラグ = 1であれば、時短回数から1を減算する。なお、時短フラグ = 0であれば、時短回数は減算しない。

【2741】

S6040において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図187のS6024参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S6040の処理を実行した後、処理をS6041に移す。

【2742】

S6041において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S6041の処理を実行した後、処理をS6042に移す。

【2743】

S6042において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU201は、S6042の処理を実行した後、処理をS6043に移す。

【2744】

S6043において、メインCPU201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、S6035で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、S6037で決定された前半変動パターンと後半変動パターンとを組み合わせた特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。

【2745】

なお、メインCPU201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S6042）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S6043））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【2746】

[8 - 6 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図189および図190を参照して、特別図柄管理処理（図187参照）中のS6024でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図189および図190は、第6のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【2747】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6024で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6024で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【2748】

10

20

30

40

50

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する(S6051)。

【2749】

S6051において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合(S6051がNO判定の場合)、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図187参照)に戻す。

【2750】

一方、S6051において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合(S6051がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理をS6052に移す。

【2751】

S6052において、メインCPU201は、特別図柄休止フラグ値をロードし、ロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【2752】

S6052において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合(S6052がNO判定の場合)、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図187参照)に戻す。

【2753】

一方、S6052において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合(S6052がYES判定の場合)、メインCPU201は処理をS6053に移す。

【2754】

S6053において、メインCPU201は、特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この処理では、予め定められた特別図柄の図柄確定時間(例えば、540ms)を、メインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部163、164に特別図柄の可変表示を停止させる。この特別図柄の待ち時間は、例えば2ms周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、S6053の処理を実行した後、処理をS6054に移す。

【2755】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、当りの種類によって異なってもよいし、遊技状態に応じて異なってもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたはハズレである場合には、第1の図柄確定時間(例えば、540ms)とし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合には、第1の図柄確定時間より短い第2の図柄確定時間(例えば、24ms)としてもよい。特に、第6のパチンコ遊技機のように、小当りRUSHを創出するときには、小当りである場合の図柄確定時間を極めて短くすることが望ましい。

【2756】

S6054において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理(図187のS6025参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S6054の処理を実行した後、処理をS6055に移す。

【2757】

S6055において、メインCPU201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S6055の処理を実行した後、処理をS6056に移す。

【2758】

10

20

30

40

50

S 6 0 5 6において、メインCPU 2 0 1は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納される。例えば、確変回数や時短回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 5 6の処理を実行した後、処理をS 6 0 5 7に移す。

【2 7 5 9】

S 6 0 5 7において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の当り判定処理（図1 8 8のS 6 0 3 4参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

10

【2 7 6 0】

S 6 0 5 7において、特別図柄の当り判定処理（図1 8 8のS 6 0 3 4参照）の結果が小当りでないと判定された場合（S 6 0 5 7がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 5 9に移す。

【2 7 6 1】

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

【2 7 6 2】

S 6 0 5 8において、メインCPU 2 0 1は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 5 8の処理を実行した後、処理をS 6 0 5 9に移す。

20

【2 7 6 3】

S 6 0 5 9において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の当り判定処理（図1 8 8のS 6 0 3 4参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【2 7 6 4】

S 6 0 5 9において、特別図柄の当り判定処理（図1 8 8のS 6 0 3 4参照）の結果が大当りでないと判定された場合（S 6 0 5 9がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図1 8 7参照）に戻す。

30

【2 7 6 5】

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

【2 7 6 6】

S 6 0 6 0において、メインCPU 2 0 1は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインCPU 2 0 1は、S 6 0 6 0の処理を実行した後、処理をS 6 0 6 1に移す。

40

【2 7 6 7】

S 6 0 6 1において、メインCPU 2 0 1は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【2 7 6 8】

S 6 0 6 1において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（S 6 0 6 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図1 8 7参照）に戻す。

【2 7 6 9】

一方、S 6 0 6 1において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（S 6 0 6 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 0 6 2に移す。

50

【 2 7 7 0 】

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

【 2 7 7 1 】

S 6 0 6 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 6 3 の処理を実行した後、処理を S 6 0 6 4 に移す。

【 2 7 7 2 】

S 6 0 6 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図 1 8 8 の S 6 0 3 4 参照）の結果が大当りまたは小当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは小当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 6 4 の処理を実行した後、処理を S 6 0 6 5 に移す。

10

【 2 7 7 3 】

S 6 0 6 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 6 5 の処理を実行した後、処理を S 6 0 6 6 に移す。

【 2 7 7 4 】

20

S 6 0 6 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、他方の特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この処理では、所定の図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s e c）を、メイン R A M 2 0 3 内の他方の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に他方の特別図柄の可変表示を停止させる。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 6 6 の処理を実行した後、処理を S 6 0 6 7 に移す。

【 2 7 7 5 】

S 6 0 6 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、他方の特別図柄の制御状態番号に「 2 」をセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 6 7 の処理を実行した後、処理を S 6 0 6 8 に移す。

【 2 7 7 6 】

30

S 6 0 6 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 6 8 の処理を実行した後、処理を S 6 0 6 9 に移す。

【 2 7 7 7 】

S 6 0 6 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 6 9 の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 7 参照）に戻す。

40

【 2 7 7 8 】

このように、本実施形態の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図 1 8 8 の S 6 0 3 4 参照）の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレで停止させる処理が行われる。

【 2 7 7 9 】

[8 - 6 - 5 . 特別図柄遊技判定処理]

50

次に、図 191 を参照して、特別図柄管理処理（図 187 参照）中の S 6025 でメイン CPU 201 により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 191 は、第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【2780】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 6025 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 6025 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【2781】

メイン CPU 201 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S 6071）。

【2782】

S 6071 において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S 6071 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 187 参照）に戻す。

【2783】

一方、S 6071 において特別図柄の制御状態番号が「2」と判定された場合（S 6071 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を S 6072 に移す。

【2784】

S 6072 において、メイン CPU 201 は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【2785】

S 6072 において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（S 6072 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を S 6073 に移す。一方、S 6072 において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 6072 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を S 6075 に移す。

【2786】

S 6073 において、メイン CPU 201 は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【2787】

S 6073 において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S 6073 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を S 6082 に移す。

【2788】

一方、S 6073 において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 6073 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を S 6075 に移す。

【2789】

S 6075 において、メイン CPU 201 は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 184 を介して例えばホールコンピュータ 186（いずれも図 174 参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン CPU 201 は、S 6075 の処理を行った後、処理を S 6076 に移す。

【2790】

S 6076 において、メイン CPU 201 は、ラウンド表示 LED データをセットする処理を行う。その後、メイン CPU 201 は、開放される第 1 大入賞口 6131 の開放回数の上限值をセットする処理（S 6077）、外部端子板 1184 への大当り信号セット

10

20

30

40

50

処理（S 6 0 7 8）を行う。

【2 7 9 1】

S 6 0 7 9 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 1 8 7 の S 6 0 2 6 参照）が行われることとなる。

【2 7 9 2】

S 6 0 8 0 において、メインCPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインCPU 2 0 1 は、大当たりであるときに、確変フラグ、確変回数、時短フラグ、および時短回数等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。なお、小当たりのときには、確変フラグ、確変回数、時短フラグ、および時短回数等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理は行われない。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【2 7 9 3】

S 6 0 8 1 において、メインCPU 2 0 1 は、大当たりであるときには大当たり開始表示コマンドの送信予約処理を行い、小当たりであるときには小当たり開始表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当たり開始表示コマンドまたは小当たり開始表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 5 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 0 1 は、S 6 0 8 1 の処理を実行した後、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 7 参照）に戻す。

【2 7 9 4】

S 6 0 8 2 において、メインCPU 2 0 1 は、遊技状態移行判定処理を行う。この遊技状態移行判定処理では、低確遊技状態への移行の判定を行う「低確遊技状態移行判定処理」と非時短遊技状態への移行の判定を行う「非時短遊技状態移行判定処理」との両方の処理が行われる。メインCPU 2 0 1 は、S 6 0 8 2 の処理を実行した後、処理を S 6 0 8 3 に移す。

【2 7 9 5】

低確遊技状態移行判定処理においては、確変フラグ = 1（高確遊技状態）であるか否かを判定し、確変フラグ = 1 であれば、次に確変回数 = 0 であるか否かを判定し、確変回数 = 0 であれば、確変フラグ = 0（低確遊技状態）をセットし、高確遊技状態から低確遊技状態に移行させる。また、確変フラグ = 0 であれば低確遊技状態移行判定処理を終了し、確変回数 = 0 でなければ、確変フラグ = 1 を保持したまま、低確遊技状態移行判定処理を終了する。

【2 7 9 6】

非時短遊技状態移行判定処理においては、時短フラグ = 1（時短遊技状態）であるか否かを判定し、時短フラグ = 1 であれば、次に時短回数 = 0 であるか否かを判定し、時短回数 = 0 であれば、時短フラグ = 0（非時短遊技状態）をセットし、時短遊技状態から非時短遊技状態に移行させる。また、時短フラグ = 0 であれば非時短遊技状態移行判定処理を終了し、時短回数 = 0 でなければ、時短フラグ = 1 を保持したまま、非時短遊技状態移行判定処理を終了する。

【2 7 9 7】

S 6 0 8 3 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 1 9 2 を参照して後述する。なお、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 7 参照）に戻す。

【2 7 9 8】

なお、メインCPU 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（

10

20

30

40

50

S 6 0 7 1 ~ S 6 0 8 1) を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 2 7 9 9 】

[8 - 6 - 6 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 1 9 2 を参照して、特別図柄遊技判定処理 (図 1 9 1 参照) 中の S 6 0 8 3 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 1 9 2 は、第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 8 0 0 】

S 6 0 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「 0 」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 0 」にセットする処理が行われると、

10

次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 9 2 の処理を実行した後、処理を S 6 0 9 3 に移す。

【 2 8 0 1 】

S 6 0 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 9 3 の処理を実行した後、処理を S 6 0 9 4 に移す。

【 2 8 0 2 】

20

S 6 0 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 6 0 9 4 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理 (図 1 9 1 参照) に戻す。

【 2 8 0 3 】

なお、特別図柄の当り判定処理 (図 1 8 8 の S 6 0 3 4 参照) の結果がハズレである場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

30

【 2 8 0 4 】

[8 - 6 - 7 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 1 9 3 を参照して、特別図柄管理処理 (図 1 8 7 参照) 中の S 6 0 2 6 でメイン C P U 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 1 9 3 は、第 6 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 8 0 5 】

なお、この大入賞口開放準備処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 6 0 2 6 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 6 0 2 6 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

40

【 2 8 0 6 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 3 」であるか否かを判定する (S 6 1 0 1) 。

【 2 8 0 7 】

S 6 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」でないと判定された場合 (S 6 1 0 1 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 8 7 参照) に戻す。

【 2 8 0 8 】

一方、S 6 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」であると判定された場合 (

50

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

【 2 8 0 9 】

S 6 1 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタ値は、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態のラウンド数を計数する計数値が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の開放回数を計数する計数値が相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタ値は、メイン R A M 2 0 3 内の大入賞口開放回数カウンタに格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 1 0 2 の処理を実行した後、処理を S 6 1 0 3 に移す。

【 2 8 1 0 】

S 6 1 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施形態では、図 1 7 7 に示す当り種類決定テーブルに示したように、大当り遊技状態のラウンド数の上限値は、3、5、10 ラウンドのいずれかであり、小当り遊技状態の開放回数の上限値は6回である。

10

【 2 8 1 1 】

S 6 1 0 3 において大入賞口開放回数カウンタ値が上限値であると判定された場合 (S 6 1 0 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 6 1 0 4 に移す。

【 2 8 1 2 】

S 6 1 0 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理 (S 6 1 0 4) を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理 (図 1 8 7 の S 6 0 2 8 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 1 0 4 の処理を実行した後、処理を S 6 1 0 5 に移す。

20

【 2 8 1 3 】

S 6 1 0 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、当り終了表示コマンドの送信予約処理として、大当り遊技状態の終了後であれば、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行い、小当り遊技状態の終了後であれば、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う (S 6 1 0 6) 。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 6 1 0 6 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 8 7 参照) に戻す。

30

【 2 8 1 4 】

S 6 1 0 3 に戻って、大入賞口開放回数カウンタ値が上限値でないと判定された場合 (S 6 1 0 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 6 1 0 7 に移す。

【 2 8 1 5 】

S 6 1 0 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値に1を加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 1 0 7 の処理を実行した後、処理を S 6 1 0 8 に移す。

【 2 8 1 6 】

S 6 1 0 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば第1大入賞口 6 1 3 1 が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば第2大入賞口 6 1 5 1 が選択される。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 1 0 8 の処理を実行した後、処理を S 6 1 0 9 に移す。

40

【 2 8 1 7 】

S 6 1 0 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。なお、1ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処

50

理として行うことが好ましい。メインCPU201は、S6109の処理を実行した後、処理をS6110に移す。

【2818】

なお、本実施形態において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大28000msecにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大100msecにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大10個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大4個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、第1大入賞口6131については15個がセットされ、および第2大入賞口6151については14個がセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

10

【2819】

S6110において、メインCPU201は、大入賞口（第1大入賞口6131、第2大入賞口6151）を開放させるための大入賞口開放設定処理を行う。メインCPU201は、S6110の処理を実行した後、処理をS6111に移す。

【2820】

S6111において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S6111）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図187のS6027参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S6111の処理を実行した後、処理をS6112に移す。

20

【2821】

S6112において、メインCPU201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S6112の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図187参照）に戻す。

【2822】

[8 - 6 - 8 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図194を参照して、特別図柄管理処理（図187参照）中のS6027でメインCPU201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図194は、第6のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【2823】

なお、この大入賞口開放制御処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6027で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6027で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【2824】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S6121）。

40

【2825】

S6121において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S6121がNO判定の場合）、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図187参照）に戻す。

【2826】

一方、S6121において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S6121がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6122に移す。

【2827】

S6122において、メインCPU201は、大入賞口（第1大入賞口6131、第2

50

大入賞口 6 1 5 1) に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタにより計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 2 8 2 8 】

S 6 1 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 (第 1 大入賞口 6 1 3 1、第 2 大入賞口 6 1 5 1) に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理を S 6 1 2 3 に移し、大入賞口 (第 1 大入賞口 6 1 3 1、第 2 大入賞口 6 1 5 1) に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理を S 6 1 2 8 - 1 に移す。

10

【 2 8 2 9 】

S 6 1 2 8 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当り遊技状態 (大当りフラグがオン) であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、大当り遊技状態であると判定した場合には、処理を S 6 1 2 4 に移し、大当り遊技状態でない (すなわち、小当り遊技状態である) と判定した場合には、処理を S 6 1 2 8 - 2 に移す。

【 2 8 3 0 】

S 6 1 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 (第 1 大入賞口 6 1 3 1、第 2 大入賞口 6 1 5 1) の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理 (図 1 9 3 の S 6 1 0 9 参照) においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

20

【 2 8 3 1 】

S 6 1 2 3 において大入賞口 (第 1 大入賞口 6 1 3 1、第 2 大入賞口 6 1 5 1) の最大開放時間が経過していないと判定された場合 (S 6 1 2 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 8 7 参照) に戻す。

【 2 8 3 2 】

一方、S 6 1 2 3 において大入賞口 (第 1 大入賞口 6 1 3 1、第 2 大入賞口 6 1 5 1) の最大開放時間が経過していると判定された場合 (S 6 1 2 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 6 1 2 4 に移す。

30

【 2 8 3 3 】

S 6 1 2 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 (第 1 大入賞口 6 1 3 1、第 2 大入賞口 6 1 5 1) を閉鎖させるための閉鎖設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 1 2 4 の処理を実行した後、処理を S 6 1 2 5 に移す。

【 2 8 3 4 】

S 6 1 2 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理 (S 6 1 2 5) を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理 (図 1 8 7 の S 6 0 2 6 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 1 2 5 の処理を実行した後、処理を S 6 1 2 6 に移す。

40

【 2 8 3 5 】

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

【 2 8 3 6 】

S 6 1 2 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当り遊技状態のときであれば、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。なお、小当り遊技状態のときには、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理は行われない。そして、S 6 1 2 7 の処理後、

50

メインCPU201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図187参照）に戻す。

【2837】

S6128-2において、メインCPU201は、大入賞口（第1大入賞口6131、第2大入賞口6151）を閉鎖させるための閉鎖設定処理を行う。メインCPU201は、S6128-2の処理を実行した後、処理をS6128-3に移す。

【2838】

S6128-3において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、大当たり終了処理（図187のS6028参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S6128-3の処理を実行した後、処理をS6128-4に移す。

【2839】

S6128-4において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S6128-4の処理を実行した後、処理をS6128-5に移す。

【2840】

S6128-5において、メインCPU201は、小当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された小当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S6128-5の処理後、メインCPU201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図187参照）に戻す。

【2841】

[8-6-9. 大当たり終了処理]

次に、図195を参照して、特別図柄管理処理（図187参照）中のS6028でメインCPU201により実行される大当たり終了処理について説明する。図195は、第6のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【2842】

なお、この大当たり終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6028で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、大当たり終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS6028で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【2843】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S6131）。

【2844】

S6131において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S6131がNO判定の場合）、メインCPU201は、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図187参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図186参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【2845】

一方、S6131において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S6131がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS6132に移す。

【2846】

S6132において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に関わる各種カウンタ値（大入賞口開放回数カウンタ値、大入賞口入賞カウンタ値等）、小当たりフラグ、大当たりフラグ、図柄確定数カウンタの値、特別図柄休止フラグ等をクリアする処理が行われる。メインCPU201は、S6132の処理を実行した後、処理をS6133に移す。

【2847】

10

20

30

40

50

S 6 1 3 3において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態設定処理を行う。この遊技状態設定処理では、図 1 7 7 に示す当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄情報に基づいて、確変フラグ、確変回数、時短フラグ及び時短回数を設定する。具体的には、図 1 7 7 の当り種類決定テーブルに示すように、第 1 特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、確変フラグ = 1 (高確変遊技状態)を設定し、確変回数 = 1 2 0を設定し、時短フラグ = 1 (時短遊技状態)を設定し、時短回数 = 1 0 0を設定する。また、第 2 特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、確変フラグ = 1 (高確変遊技状態)を設定し、確変回数 = 1 2 0を設定し、時短フラグ = 1 (時短遊技状態)を設定し、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態であったときには、時短回数 = 1 0 0を設定し、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態でなければ、時短回数 = 1 0 0 0 0を設定する。なお、小当り遊技状態の終了後には、確変フラグ、確変回数、時短フラグ及び時短回数のいずれのデータも設定されない。すなわち、小当り遊技状態を契機としては、遊技状態が移行(変化)しないことになる。メインCPU 2 0 1は、S 5 1 3 3の処理を実行した後、処理をS 6 0 3 4に移す。

10

【 2 8 4 8 】

S 6 1 3 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 1 9 2 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 6 1 3 4の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理(図 1 8 7 参照)に戻す。

【 2 8 4 9 】

20

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

【 2 8 5 0 】

[8 - 6 - 1 0 . 普通図柄制御処理]

次に、図 1 9 6 を参照して、主制御メイン処理(図 2 0 ~ 図 2 3 参照)でメインCPU 2 0 1により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図 1 9 6 に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU 2 0 1は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【 2 8 5 1 】

図 1 9 6 は、第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 1 9 6 に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「0」~「4」)は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU 2 0 1は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

30

【 2 8 5 2 】

メインCPU 2 0 1は、まず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する(S 6 3 0 0)。

【 2 8 5 3 】

S 6 3 0 0において普通図柄の待ち時間が0でないと判定された場合、メインCPU 2 0 1は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のS 4 1(図 2 1 参照)に移す。一方、普通図柄の待ち時間が0であると判定された場合、メインCPU 2 0 1は、処理をS 6 3 0 1に移す。

40

【 2 8 5 4 】

S 6 3 0 1において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1は、S 6 3 0 1の処理を実行した後、処理をS 6 3 1 0に移す。なお、メインCPU 2 0 1は、S 6 3 0 1の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 6 3 1 0以降の処理を行う。

【 2 8 5 5 】

S 6 3 1 0において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このS 6 3 1 0の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である

50

。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図 1 9 7 を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 6 3 2 0 に移す。

【 2 8 5 6 】

S 6 3 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この S 6 3 2 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 6 3 3 0 に移す。

【 2 8 5 7 】

この普通図柄可変表示終了処理において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の可変表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s e c）を、メイン R A M 2 0 3 内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする。この普通図柄の待ち時間は、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。なお、普通図柄の可変表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「 1 」に保持し、普通図柄の可変表示時間が終了することを待機することになる。

【 2 8 5 8 】

なお、普通図柄の図柄確定時間は、当りの種類によって異なってもよいし、遊技状態に応じて異なってもよい。例えば、通常遊技状態である場合には、第 1 の図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s e c）とし、時短遊技状態である場合には、第 1 の図柄確定時間より短い第 2 の図柄確定時間（例えば、1 3 2 m s e c）としてもよい。特に、第 6 のパチンコ遊技機のように、小当り R U S H を創出するときには、時短遊技状態である場合の図柄確定時間を極めて短くすることが望ましい。

【 2 8 5 9 】

S 6 3 3 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄遊技判定処理を行う。この S 6 3 3 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 6 3 4 0 に移す。

【 2 8 6 0 】

この普通図柄遊技判定処理において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物 6 1 4 6 の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物 6 1 4 6 の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「 0 」にセットする。

【 2 8 6 1 】

この普通電動役物 6 1 4 6 の開放パターン設定処理では、図 1 8 4 に示す普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物 6 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メイン C P U 2 0 1 は、決定した普通電動役物 6 1 4 6 の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブ C P U 3 0 1 に送信する。

【 2 8 6 2 】

S 6 3 4 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物開放処理を行う。この S 6 3 4 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 6 3 5 0 に移す。

【 2 8 6 3 】

この普通電動役物開放処理において、メイン C P U 2 0 1 は、上記 S 6 3 3 0 の普通図

10

20

30

40

50

柄遊技判定処理において決定された普通電動役物 6 1 4 6 の開放パターンに従って、普通電動役物 6 1 4 6 の開放処理を行う。そして、普通電動役物 6 1 4 6 の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットする。

【2864】

S 6 3 5 0 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄当り終了処理を行う。この S 6 3 5 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メインCPU 2 0 1 は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【2865】

この普通図柄当り終了処理において、メインCPU 2 0 1 は、上記 S 6 3 1 0 ~ S 6 3 4 0 において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【2866】

なお、メインCPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（S 6 3 0 0 ~ S 6 3 5 0 ）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【2867】

[8 - 6 - 1 1 . 普通図柄可変表示開始処理]

次に、図 1 9 7 を参照して、普通図柄制御処理（図 1 9 6 参照）中の S 6 3 1 0 でメインCPU 2 0 1 により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図 1 9 7 は、第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【2868】

図 1 9 7 に示されるように、メインCPU 2 0 1 は、まず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S 6 3 1 1 ）。

【2869】

S 6 3 1 1 において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図 1 9 6 参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合、メインCPU 2 0 1 は、処理を S 6 3 1 2 に移す。

【2870】

S 6 3 1 2 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインRAM 2 0 3 の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）~ 普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）~ 普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メインCPU 2 0 1 は、S 6 3 1 2 の処理を実行した後、処理を S 6 3 1 3 に移す。

【2871】

S 6 3 1 3 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインCPU 2 0 1 は、図 1 8 2 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインCPU 2 0 1 は、S 6 3 1 3 の処理を実行した後、処理を S 6 3 1 4 に移す。

【2872】

S 6 3 1 4 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインCPU 2 0 1 は、図 1 8 3 に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を決定する。メインCPU 2 0 1 は、S 6 3 1 4 の処理を実行した後、処理を S 6 3 1 5 に移す。

【2873】

S 6 3 1 5 において、メインCPU 2 0 1 は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う

10

20

30

40

50

。この処理では、メインCPU201は、図185に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。メインCPU201は、S6315の処理を実行した後、処理をS6316に移す。

【2874】

S6316において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理(S6315)で決定された普通図柄の可変表示時間を、メインRAM203内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部161に普通図柄の変動表示を開始させる。この普通図柄の待ち時間は、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、S6316の処理を実行した後、処理をS6317に移す。

10

【2875】

S6317において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理(図196のS6320参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S6317の処理を実行した後、処理をS6318に移す。

【2876】

S6318において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路1300に送信される。

20

【2877】

[8-7.小当りRUSH]

上述した第6のパチンコ遊技機では、「小当りRUSH」を実現することができる。以下に、小当りRUSHの仕組みについて説明する。

【2878】

第6のパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態において、第2大入賞口6151への遊技球の入球頻度が他の遊技状態(例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態)と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値(例えば賞球数等)の期待値が1を超えうる小当りRUSHとなる。

30

【2879】

図173に示すように、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート6126及び普通電動役物ユニット6145を通過する。高確非時短遊技状態においては、非時短遊技状態が制御されていることから、普電用シャッタ6147が開放状態となることは困難であり(図182~図184参照)、普電用シャッタ6147が遊技パネル6100から突出した状態の閉鎖状態となり、普電用シャッタ6147の上に転動している遊技球を第2大入賞口6151及び第2始動口6140へと誘導する。

【2880】

そのため、第2大入賞口6151が開放されていれば、右打ちされた遊技球が普電用シャッタ6147に誘導されて、第2大入賞口6151に入球可能となる。この第2大入賞口6151に遊技球が入球する毎に、例えば14個の遊技球が払い出されることになる。

40

【2881】

そして、第2始動口6140に遊技球が入球すると、特別図柄の当り判定テーブル(図175参照)に示されるように1/1.07(概算)といった極めて高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、右打ち遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル(図181(a)参照)に示されるように可変表示時間が極めて短い超短縮変動が実行されるため、第2大入賞口6151への遊技球の入球頻度が他の遊技状態(例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態)と比べて高められる。

50

【 2 8 8 2 】

このようにして、高確非時短遊技状態においては、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えうる小当り R U S H の実現が可能となっている。

【 2 8 8 3 】

一方、時短遊技状態が制御される遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、普電用シャッタ 6 1 4 7 が遊技パネル 6 1 0 0 に埋没した開放態様となりやすく（図 1 8 2 ~ 図 1 8 4 参照）、右打ちされた遊技球の殆どが第 1 始動口（右）6 1 2 0 B に入球してしまう。そのため、たとえ第 2 大入賞口 6 1 5 1 が開放されていたとしても、第 2 大入賞口 6 1 5 1 に遊技球が入賞する期待値は低くなっている。しかも、上述したように、第 1 始動口（右）6 1 2 0 B に遊技球が入球したとしても例えば 1 個の賞球しか払い出されない。

10

【 2 8 8 4 】

このように、時短遊技状態が制御される遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えないようになっている。

【 2 8 8 5 】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、非時短遊技状態が制御されていることから、右打ちされた遊技球が第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球することが可能になる。しかしながら、上述したように、通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル（図 1 7 9 参照）に示されるように、第 2 始動口 6 1 4 0 への遊技球の入球に基づくときは、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された「長変動」の前半変動パターンが決定されるので、単位時間あたりの第 2 特別図柄の抽選回数を極めて小さくし、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はないように構成されている。

20

【 2 8 8 6 】

なお、本実施形態では、高確非時短遊技状態において小当り R U S H となるように構成したが、これに限られない。例えば、普通電動役物 6 1 4 6 を作動させて第 1 始動口（右）6 1 2 0 B を開放状態とする頻度を高める電サポ制御を実行せずに、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当り R U S H となるようにしてもよい。

30

【 2 8 8 7 】

[8 - 8 . 演出フロー]

次に、第 6 のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて概略を説明する。図 1 9 8 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の演出フローの一例である。また、図 1 9 9 は、第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の演出フローの一例である。

【 2 8 8 8 】

（通常遊技状態における演出フロー）

左打ちを行う通常遊技状態においては、第 1 始動口（中）6 1 2 0 A に遊技球が入球可能であり、第 1 特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様の変化演出等を行う。なお、本実施形態においては、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の 3 つの主図柄とその主図柄よりも極めて小さい副図柄とで構成されている。なお、装飾図柄の数および種類はこれに限定されない。

40

【 2 8 8 9 】

また、第 6 のパチンコ遊技機の通常遊技状態においては、主として、「キャラアイコン」を集めていき、大当りを目指すというゲーム性となっている。

【 2 8 9 0 】

第 1 始動口（中）6 1 2 0 A に遊技球が入球すると、表示装置 7 の表示領域では、全て

50

の装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始する（「全図柄の変動開始」）。

【2891】

全ての装飾図柄が変動表示を行っているときには、「セリフ予告」と「ボタンチャレンジ予告」と「桜蓄積予告」のいずれかの予告演出を行うことが可能となっている。なお、その他の予告が可能であってもよい。

【2892】

「セリフ予告」は、例えば、複数のキャラクタからいずれかのキャラクタが表示され、表示されたキャラクタのセリフによって、第1特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆する予告演出である。

【2893】

「ボタンチャレンジ予告」は、例えば、演出ボタン装置6310を複数回操作（連打）して、所定数の「キャラアイコン」、または大当りの期待度（例えば、激熱）や発展するリーチ内容（例えば、SP）を示した「文字アイコン」を獲得できるか否かを表示する予告演出である。なお、「ボタンチャレンジ予告」は、いずれのアイコンも獲得できない場合もある。

【2894】

「桜蓄積予告」は、例えば、表示装置7の表示領域の全体に桜が舞い、表示装置7の上部表示領域7a（図173参照）に桜が吸い込まれ、桜を段階的に蓄積していく予告演出である。そして、蓄積された桜が放出されると、所定数の「キャラアイコン」か「極決戦への道」へ発展することを示した「極道アイコン」が表示され、「極道アイコン」が表示されると「極決戦への道」へと発展する。この桜は、当該変動、または先読みによる複数回の変動にわたって、3段階まで蓄積可能となっており、桜が蓄積すればするほど、「極道アイコン」が表示される期待度や、表示される「キャラアイコン」の数が多くなるように設定されている。この「桜蓄積予告」の演出内容については、詳しくは図215及び図216を用いて後述する。

【2895】

そして、これまでに表示された「キャラアイコン」の数が5個（「キャラアイコン5個獲得」）であると、「決戦への道」へと発展する。

【2896】

全図柄の変動開始後、左図柄と右図柄とが仮停止表示（「左右図柄仮停止」）した後は、全図柄が停止表示を行う「ハズレ」となるか、「擬似連煽り演出」か「ノーマルリーチ」かのいずれかの演出を行うことが可能となっている。

【2897】

「擬似連煽り演出」は、仮停止表示している右図柄が再び変動表示を行い（右図柄スベリ）となり、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止するか否かを煽る演出である。そして、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止すると、上述した「擬似連演出」が行われ、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止しないと「ハズレ」となる。なお、中図柄の位置には、複数の「キャラアイコン」も停止可能となっている。

【2898】

「ノーマルリーチ」は、左図柄と右図柄とが同種の図柄であるといわれるリーチ演出であり、例えば、中図柄が低速で変動表示を行うリーチ演出である。そして、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示すると「ハズレ」となり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると「大当り」となる。また、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が停止表示されずに、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止すると「擬似連演出」へと発展し、中図柄が高速変動を行うと「忍者リーチ」へと発展する。

【2899】

「忍者リーチ」は、ノーマルリーチよりも大当りの期待度が高いリーチ演出であり、例えば、忍者キャラクタが左右図柄と同種の中図柄を止めようとするリーチ演出である。そして、「忍者リーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示する

10

20

30

40

50

と「ハズレ」となり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると「大当たり」となる。また、「忍者リーチ」においては、中図柄が停止表示されずに、中図柄の位置に「大決戦アイコン」が停止すると「大決戦リーチ」へと発展する。

【2900】

また、「キャラアイコン」が停止して「擬似連演出」を行う際に、これまでに表示された「キャラアイコン」の数が5個（キャラアイコン5個獲得）であると、「擬似連演出」を行わずに、「決戦への道」へと発展する。

【2901】

「決戦への道」及び「極決戦への道」とは、遊技者に演出ボタン装置6310への操作を所定回数行わせ、特定個数（10個）までの「キャラアイコン」を集める同種の特定の演出である。この「決戦への道」及び「極決戦への道」においては、詳しくは図220～図222を用いて後述する。

【2902】

「決戦への道」は、既に5個のキャラアイコンを獲得していることから、遊技者に演出ボタン装置6310への操作を5回行わせ、残り5個の「キャラアイコン」を集める演出である。

【2903】

「極決戦への道」は、未だキャラアイコンを獲得していないことから、遊技者に演出ボタン装置6310への操作を10回行わせ、10個の「キャラアイコン」を集める演出である。

【2904】

そして、「決戦への道」または「極決戦への道」において、集めた「キャラアイコン」が10未満（「キャラアイコン10個未満獲得」）であれば「対決リーチ」へと発展し、集めた「キャラアイコン」が10個（「キャラアイコン10個獲得」）であれば「大決戦リーチ」へと発展する。

【2905】

「対決リーチ」は、忍者リーチよりも大当たりの期待度が高いリーチ演出であり、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタと対決して、勝利すれば「大当たり」となり、敗北すれば「ハズレ」となるリーチ演出である。さらに、「対決リーチ」においては、「決戦への道」で集めた「キャラアイコン」を用いたリーチ演出が行われる。また、「対決リーチ」においては、中図柄の位置に「大決戦アイコン」が停止すると、「対決リーチ」から「大決戦リーチ」へと発展する。この「対決リーチ」においては、詳しくは図223及び図224を用いて後述する。

【2906】

「大決戦リーチ」は、通常遊技状態におけるリーチ演出の中で最も大当たりの期待度が高いリーチ演出であり、例えば、自軍と敵軍とが対決して、自軍が勝利すれば「大当たり」となり、自軍が敗北すれば「ハズレ」となるリーチ演出である。

【2907】

（右打ち遊技状態における演出フロー）

右打ち遊技状態のうち、「高確時短遊技状態」及び「低確時短遊技状態」では第1始動口（右）6120Bに遊技球が入球可能であり、装飾図柄に対応する特別図柄としては第1特別図柄を優先対応させて、第1特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置6310の操作態様の变化演出等を行う。また、「高確非時短遊技状態」では第2始動口6140に遊技球が入球可能であり、装飾図柄に対応する特別図柄としては第2特別図柄を優先対応させて、第2特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置6310の操作態様の变化演出等を行う。なお、右打ち遊技状態において、第1特別図柄のみ、または第2特別図柄のみが可変表示を行っている場合には、装飾図柄に対応する特別図柄として可変表示を行っている特別図柄を対応させてもよい。

【2908】

「高確時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」において第1始動口(右)6120Bに遊技球が入球すると、表示装置7の表示領域では、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始する(「全図柄の変動開始」)。また、「高確非時短遊技状態」において第2始動口6140に遊技球が入球すると、表示装置7の表示領域では、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始する(「全図柄の変動開始」)。

【2909】

全ての装飾図柄が変動表示を行っているときには、「宝珠内予告」と「蓮の花予告」とのいずれかの予告演出を行うことが可能となっている。

【2910】

「宝珠内予告」は、例えば、表示装置7の上部表示領域7a(図173参照)に大当りの期待度(例えば、激熱)を表示する予告演出である。

【2911】

「蓮の花予告」は、例えば、つぼみが表示され、つぼみが開くことにより「扉開放演出」に発展することを示唆する予告演出である。つぼみの表示は、先読みによる複数回の変動にわたって表示可能となっており、小当り遊技状態が行われているときであっても、つぼみの表示は継続されている。この「蓮の花予告」の演出内容については、詳しくは図225を用いて後述する。

【2912】

また、「高確時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」においては、「合戦チャレンジ」または「合戦リーチ」のリーチ演出を行うことが可能となっている。

【2913】

「合戦チャレンジ」は、演出ボタン装置6310が第4操作態様に変化し(図172(d)参照)、上方に突出した第2演出操作部6312を1回操作(一撃)して、演出用役物群58(図173参照)が落下すると、第1特別図柄の大当たりとなるリーチ演出である。

【2914】

「合戦リーチ」は、味方キャラクタと敵ボスとが対決して、味方キャラクタが攻撃する毎に、演出ボタン装置6310が操作態様に変化(成長)していき、最終的な演出ボタン装置6310の操作態様で操作を行い、演出用役物群58(図173参照)が落下すると、第1特別図柄の大当たりとなるリーチ演出である。この「合戦リーチ」の演出内容については、詳しくは図226及び図227を用いて後述する。

【2915】

また、「高確非時短遊技状態」においては、「扉開放演出」または「開眼演出」のリーチ演出を行うことが可能となっている。

【2916】

「扉開放演出」は、演出ボタン装置6310を複数回操作(連打)して、扉が徐々に開放していき、扉が完全に開放すると、第2特別図柄の大当たりとなるリーチ演出である。

【2917】

「開眼演出」は、味方キャラクタが徐々に開眼していき、開眼が成功すると、第2特別図柄の大当たりとなるリーチ演出である。

【2918】

なお、上述した「発展」とは、遊技や演出が進行する際に必要な情報を表示することや、遊技や演出が進行すること自体を含み、直接的または間接的に遊技や演出が進行することを含む概念である。また、遊技や演出が進行する際に必要な情報を表示する「発展」においては、所定の発展情報(例えば、アイコン等)を表示したり、表示した発展情報を加算または減算して表示したりすることにも含まれる概念である。

【2919】

[8-9. サブ制御回路]

以上のような演出を実行するために、主制御回路200からサブ制御回路300に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路300の制御内容について説明する。

10

20

30

40

50

【 2 9 2 0 】

まず、サブ制御回路 3 0 0 のプログラム R O M 3 0 2 に記憶されている各種テーブルの詳細について、図 2 0 0 ~ 図 2 0 9 を用いて説明する。

【 2 9 2 1 】

[8 - 9 - 1 . 通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル]

通常遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図 2 0 0 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【 2 9 2 2 】

「図柄演出パターン」とは、特別図柄についての装飾図柄の変動態様を中心として、それに関連するおよびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。なお、図柄演出パターンの他に、予告演出パターン等の各種の表示演出が重畳して実行可能となっている。

10

【 2 9 2 3 】

また、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の図柄演出パターンは、特別図柄の前半変動パターンに対応した「リーチ前演出パターン」と、特別図柄の後半変動パターンに対応した「リーチ演出パターン」との組み合わせにより構成されている。

【 2 9 2 4 】

図 2 0 0 に示されるように、通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルは、第 1 特別図柄において、第 1 特別図柄の変動パターンコマンドの「前半変動パターン番号」と、後述するキャラアイコンが後半に表示される「後半アイコン個数」と「リーチ前演出パターン」とが対応付けられており、第 1 特別図柄の変動パターンコマンドの「後半変動パターン番号」と「後半アイコン個数」と「リーチ演出パターン」とが対応付けられている。なお、後半変動パターン番号「0 0 H」であるときには、リーチ演出パターンとして、リーチ前演出パターンのみを実行するように「演出終了情報」が決定されることになる。

20

【 2 9 2 5 】

本実施形態においては、前半変動パターン番号（0 9 H ~ 1 0 H）と後半変動パターン番号（1 4 H ~ 1 6 H、2 4 H ~ 2 6 H）との組み合わせにより、「決戦への道」または「極決戦への道」のリーチ前演出パターン 9 ~ 3 2 のいずれかの実行後には、「対決リーチ」または「大決戦リーチ」のリーチ演出パターン 4 ~ 8、1 2 ~ 1 6 のいずれかが実行可能となっている。そして、「決戦への道」または「極決戦への道」のリーチ前演出パターン 9 ~ 3 2 も、「対決リーチ」または「大決戦リーチ」のリーチ演出パターン 4 ~ 8、1 2 ~ 1 6 も、「後半アイコン個数」に基づいて決定されるため、両者の演出を「後半アイコン個数」により関連付けて、後半アイコン個数が 1 0 個であれば「大決戦リーチ」のリーチ演出パターン 8、1 6 を実行し、後半アイコン個数が 8、9 個であれば「対決リーチ」のリーチ演出パターン 4 ~ 7、1 2 ~ 1 5 を実行可能となっている。

30

【 2 9 2 6 】

通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルは、第 2 特別図柄においては、全ての第 2 特別図柄の変動パターンコマンドが「待機演出パターン」と対応付けられている。

【 2 9 2 7 】

40

この「待機演出パターン」とは、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の 3 つの主図柄を変動表示させずに待機（停止表示）させたまま、第 2 特別図柄に対応する副図柄のみを点滅表示させるものである。この待機演出パターンが実行されても、第 2 特別図柄が可変表示していることに遊技者が着目することなく、いわゆるイレギュラーな変動をひっそりと終了させることができる。

【 2 9 2 8 】

[8 - 9 - 2 . 右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル]

右打ち遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図 2 0 1 は、第 6 のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

50

【 2 9 2 9 】

図 2 0 1 に示されるように、右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルは、特別図柄の変動パターンコマンド（前半変動パターン番号、後半変動パターン番号）と、選択率（第 1 乱数値）と、「図柄演出パターン」とが対応付けられている。

【 2 9 3 0 】

ここで、「選択率」とは、第 1 の乱数範囲からなる第 1 乱数値に対して、取得された第 1 乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については 1 ～ 1 0 0 % の他に 0 % が含まれていてもよく、0 % の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、図 2 0 2 ～ 図 2 0 9 等を示すテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

10

【 2 9 3 1 】

また、第 1 特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて第 1 図柄演出パターンが決定され、第 2 特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて第 2 図柄演出パターンが決定されるが、第 1 図柄演出パターン及び第 2 図柄演出パターンの両者が同時に実行される場合（第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが同時変動しているとき等）には、「高確時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」においては、第 1 図柄演出パターンの実行を優先し、「高確非時短遊技状態」においては、第 2 図柄演出パターンの実行を優先することになる。

【 2 9 3 2 】

20

[8 - 9 - 3 . 通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブル]

通常遊技状態において、後半アイコン個数を決定するための後半アイコン個数決定テーブルについて説明する。図 2 0 2 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブルの一例である。なお、後半アイコン個数の決定は、通常遊技状態の図柄演出パターン（図 2 0 0 参照）を決定する前に先だて行われる。

【 2 9 3 3 】

「後半アイコン個数」とは、「決戦への道」や「極決戦への道」において、キャラアイコンが最終的に表示される合計個数をいい、本実施形態においては 1 0 個を最大個数としているが、その個数は限定されない。また、「後半アイコン個数」には、後述する「前半アイコン個数」を含んだ個数となっており、「後半アイコン個数」=「前半アイコン個数」+ という関係式が成立する。

30

【 2 9 3 4 】

図 2 0 2 に示されるように、後半アイコン個数決定テーブルは、第 1 特別図柄の変動パターンコマンド（後半変動パターン番号）と、選択率（第 2 乱数値）と、「後半アイコン個数」とが対応付けられている。

【 2 9 3 5 】

本実施形態においては、後半変動パターン番号（1 6 H、2 6 H）に対応して「大決戦リーチ（リーチ演出パターン 8、1 6：図 2 0 0 参照）」が行われるときには、後半アイコン個数として最大個数である 1 0 個が決定されるように、後半アイコン個数決定テーブルが構成されている。これにより、「決戦への道」や「極決戦への道」において、キャラアイコンが最終的に 1 0 個表示されると、「大決戦リーチ」が行われることになる。

40

【 2 9 3 6 】

[8 - 9 - 4 . 通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブル]

通常遊技状態において、前半アイコン個数を決定するための前半アイコン個数決定テーブルについて説明する。図 2 0 3 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブルの一例である。

【 2 9 3 7 】

「前半アイコン個数」とは、「通常変動」や「擬似連演出」において、キャラアイコンが最終的に表示される合計個数をいい、本実施形態においては 5 個を最大個数としているが、その個数は限定されない。

50

【 2 9 3 8 】

図 2 0 3 に示されるように、前半アイコン個数決定テーブルは、第 1 特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号）と、選択率（第 3 乱数値）と、「前半アイコン個数」とが対応付けられている。

【 2 9 3 9 】

ここで、「第 1 特別図柄の入賞コマンド」とは、第 1 のパチンコ遊技機において説明したように、第 1 特別図柄の保留個数を 1 増加する情報や、第 1 特別図柄の変動パターン情報（すなわち第 1 特別図柄の変動パターンコマンド）等を含むコマンドである。この第 1 特別図柄の入賞コマンドは、第 1 始動口 6 1 2 0 A、6 1 2 0 B に遊技球が入球したときに送信予約され（図 5 2 の S 3 9 7 参照）、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。このことは、後述する「第 2 特別図柄の入賞コマンド」についても同様である（図 5 2 の S 4 0 3 参照）。

10

【 2 9 4 0 】

本実施形態においては、前半変動パターン番号（0 9 H ~ 0 F H）に対応して「決戦への道」が行われるときには、前半アイコン個数として最大個数である 5 個が決定されるように、前半アイコン個数決定テーブルが構成されている。これにより、「通常変動」や「擬似連演出」において、キャラアイコンが最終的に 5 個表示されると、「決戦への道」が行われることになる。

【 2 9 4 1 】

20

[8 - 9 - 5 . 通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブル]

通常遊技状態において、前半アイコン表示シナリオを決定するための前半アイコン表示シナリオ決定テーブルについて説明する。図 2 0 4 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。

【 2 9 4 2 】

「前半アイコン表示シナリオ」とは、前半アイコン個数のキャラアイコンを、どこで、いつ、何個表示するのか等の表示契機、表示時期及び表示個数を定めた情報をいう。

【 2 9 4 3 】

図 2 0 4 に示されるように、前半アイコン表示シナリオ決定テーブルは、第 1 特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号）と、決定された前半アイコン個数と、選択率（第 4 乱数値）と、「前半アイコン表示シナリオ」とが対応付けられている。

30

【 2 9 4 4 】

また、前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの最右欄には、参考として「前半アイコン表示シナリオの内容」を図示している。また、「当該変動」とは、前半アイコン表示シナリオの決定の対象となった始動情報についての特別図柄の抽選が行われ、その抽選に基づいて行われる装飾図柄の変動表示をいう。

【 2 9 4 5 】

本実施形態においては、前半アイコン表示シナリオは、1 ~ 3 回の擬似連演出が行われるときには、擬似連演出が行われる毎に、1 または複数のキャラアイコンを表示可能に構成されている。これにより、擬似連演出が行われる毎に、キャラアイコンが追加されていくことに期待を持たせることができる。

40

【 2 9 4 6 】

また、本実施形態においては、前半アイコン表示シナリオは、擬似連演出が行われる前には、「桜蓄積予告」または「ボタンチャレンジ予告」において、1 または複数のキャラアイコンを表示可能に構成されている。「桜蓄積予告」と「ボタンチャレンジ予告」とは実行タイミングが異なっており、両者が実行可能に構成されている。

【 2 9 4 7 】

[8 - 9 - 6 . 通常遊技状態の前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブル]

通常遊技状態において、前半集合順序シナリオを決定するための前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルについて説明する。図 2 0 5 は、第 6 のパチンコ遊技機における通

50

常遊技状態の前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルの一例である。

【 2 9 4 8 】

「前半集合順序シナリオ」とは、前半アイコン個数に対応した種類のキャラアイコンを、どのような表示順番で表示するかを定めた情報をいう。

【 2 9 4 9 】

図 2 0 5 に示されるように、前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルは、第 1 特別図柄の入賞コマンドと、決定された前半アイコン個数と、選択率（第 5 乱数値）と、「前半集合順序シナリオ」とが対応付けられている。

【 2 9 5 0 】

また、前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの最右欄には、参考として「前半集合順序シナリオの内容」を図示している。そして、後述する「西軍モード」におけるキャラアイコン A ~ E を「A」~「E」と図示し、後述する「東軍モード」におけるキャラアイコン F ~ J を「F」~「J」と図示している。また、詳しくは図 2 1 4 を用いて後述するが、「A」と「F」、「B」と「G」、「C」と「H」、「D」と「I」、「E」と「J」の表示位置は対応しており、同様の役割を有している。

【 2 9 5 1 】

図 2 0 5 に示される前半集合順序シナリオの末尾番号は、「前半アイコン個数」 - 「表示順序パターン」を示しており、前半集合順序シナリオ 1 - 1 であれば、「前半アイコン個数 1」 - 「表示順序パターン 1」を示していることになる。

【 2 9 5 2 】

本実施形態においては、前半集合順序シナリオの「表示順序パターン」として、「A B C D E (F G H I J)」のような、A (F) から上へと順番（図 2 1 4 参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン 1」と、「D C B A E (I H G F J)」のような、E (J) を最後とし、D (I) から下へと順番（図 2 1 4 参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン 2」と、

「D A B C E (I F G H J)」のような、D (I) を表示した後に、A (F) に戻り、A (F) から上へと順番（図 2 1 4 参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン 3」と、

「E D C B A (J I H G F)」のような、E (J) から下へと順番（図 2 1 4 参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン 4」とを有している。なお、表示順序パターンの数や順序内容は、上記に限定されない。

【 2 9 5 3 】

そして、本実施形態においては、「表示順序パターン 1」を通常の表示順序パターンとして、「表示順序パターン 2」を大当りの期待度が向上する表示順序パターン、「表示順序パターン 3」を擬似連予告が行われることを示唆する表示順序パターン、「表示順序パターン 4」を決戦の道または極決戦の道の演出が行われることを示唆する表示順序パターンとしている。このように、本実施形態においては、キャラクタの表示される順番によっても、今後の遊技内容に対して興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 2 9 5 4 】

[8 - 9 - 7 . 通常遊技状態の桜蓄積予告決定テーブル]

通常遊技状態において、桜蓄積予告を決定するための桜蓄積予告決定テーブルについて説明する。図 2 0 6 は、第 6 のパチンコ遊技機における通常遊技状態の桜蓄積予告決定テーブルの一例である。

【 2 9 5 5 】

図 2 0 6 に示されるように、桜蓄積予告決定テーブルは、「第 1 特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号）」と、「第 1 特別図柄の保留個数」と、前半アイコン表示シナリオにより決定された桜蓄積予告で表示される「キャラアイコンの表示個数」（図 2 0 4 参照）と、選択率（第 6 乱数値）と、「桜蓄積予告演出パターン」とが対応付けられている。

10

20

30

40

50

【2956】

また、桜蓄積予告決定テーブルの最右欄には、参考として「桜蓄積予告演出パターンの内容」を図示している。また、「当該変動」とは、桜蓄積予告演出パターンの決定の対象となった始動情報についての特別図柄の抽選が行われ、その抽選に基づいて行われる装飾図柄の変動表示をいう。「事前変動」とは、「当該変動」前に開始される装飾図柄の変動表示をいう。この事前変動に関しては、第1特別図柄の保留個数に応じて複数回実行され、第1特別図柄の保留個数が4であれば次回の変動から3回の事前変動が実行されることになり、第1特別図柄の保留個数が3であれば次回の変動から2回の事前変動が実行されることになり、第1特別図柄の保留個数が2であれば次回の変動から1回の事前変動が実行されることになる。本実施形態では、最大2回の事前変動が実行可能に構成しているが、最大3回の事前変動を実行可能に構成してもよい。

10

【2957】

上述したように、「桜蓄積予告」は、桜を段階的に蓄積していく予告演出であり、蓄積された桜が放出されると、所定数の「キャラアイコン」か「極道アイコン」が表示される内容である。このため、「桜蓄積予告」は、桜を段階的に蓄積する段階演出と、アイコンを表示するアイコン表示演出とで構成されているともいえる。

【2958】

そして、桜蓄積予告の段階演出は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されており、桜蓄積予告のアイコン表示演出は当該変動において実行可能に構成されている。

20

【2959】

また、桜蓄積予告においては、表示装置7の表示領域の全体に桜が舞い、表示装置7の上部表示領域7a(図173参照)に桜が吸い込まれようとするが、桜を蓄積することに失敗する予告演出(桜蓄積0段階予告-YK0)も実行可能となっている。これにより、桜蓄積予告全体の出現率を高め、桜が蓄積するか否かに興味を与えることができる。

【2960】

本実施形態においては、桜蓄積予告の段階演出が発展していく毎(桜蓄積1段階予告<桜蓄積2段階予告<桜蓄積3段階予告の順に)に、「極道アイコン」が表示される期待度や、表示される「キャラアイコン」の数が多くなるように、桜蓄積予告決定テーブルが構成されている。これにより、段階演出が発展していくこと(桜が蓄積していくこと)に興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。特に、桜蓄積予告の段階演出は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されていることから、複数の変動にわたって遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【2961】

[8-9-8. 通常遊技状態の対決リーチの援護アイコン表示シナリオ決定テーブル]

通常遊技状態において、対決リーチで援護アイコンを表示するための援護アイコン表示シナリオ決定テーブルについて説明する。図207は、第6のパチンコ遊技機における通常遊技状態の対決リーチの援護アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。

【2962】

「援護アイコン表示シナリオ」とは、対決リーチにおいて、遊技者の演出ボタン装置6310の操作を契機として援護アイコンにより表示される表示内容であって、演出ボタン装置6310の操作回数と表示内容と対応付けて定めた情報をいう。また、対決リーチの「援護アイコン」については、詳しくは図223及び図224を用いて後述する。

40

【2963】

図207に示されるように、援護アイコン表示シナリオ決定テーブルは、対決リーチに対応するリーチ演出パターン(図200参照)と、決定された後半アイコン個数と、選択率(第7乱数値)と、「援護アイコン表示シナリオ」とが対応付けられている。

【2964】

また、援護アイコン表示シナリオ決定テーブルの最右欄には、参考として「援護アイコン表示シナリオ」を図示している。ここで、「セリフ」とは、援護アイコンに応じたキャ

50

ラクタのセリフが表示されることをいい、「好機」とは、好機の文字が表示され大当りの期待があること示し、「激熱」とは、激熱の文字が表示され「好機」よりも大当りの期待が高いこと示している。また、「LED」とは、LED群46が所定の発光を行うことをいい、「大決戦」とは、「大決戦アイコン」が表示されることをいう。なお、「援護アイコン表示シナリオ」により表示される内容は上記に限定されず、保留画像の表示態様を変化させる「保留画像の変化」、演出用役物群58(図173参照)を落下させる「演出用役物」、演出ボタン装置6310の操作態様を変化させる「演出ボタンの変化」等の文字を表示させてもよい。

【2965】

本実施形態においては、対決リーチから大決戦リーチに発展するリーチ演出パターン6、7、14、15であるときには、必ず「大決戦アイコン」が表示されるように、援護アイコン表示シナリオ決定テーブルが構成されている。これにより、対決リーチの援護アイコンにより「大決戦アイコン」が表示されると、大決戦リーチを行うことができる。

【2966】

[8-9-9. 右打ち遊技状態の蓮の花予告決定テーブル]

右打ち遊技状態において、蓮の花予告を決定するための蓮の花予告決定テーブルについて説明する。図208は、第6のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の蓮の花予告決定テーブルの一例である。

【2967】

図208に示されるように、蓮の花予告決定テーブルは、「第2特別図柄の入賞コマンド(前半変動パターン番号及び後半変動パターン番号)」と、「第2特別図柄の保留個数」と、選択率(第8乱数値)と、「蓮の花予告演出パターン」とが対応付けられている。

【2968】

上述したように、「蓮の花予告」は、つぼみが表示され、つぼみが開くことにより「扉開放演出」に発展することを示唆する予告演出である。つぼみの表示は、複数回の変動(事前変動)にわたって表示可能となっている。

【2969】

また、蓮の花予告演出パターンは、「蓮の花成功予告」の予告演出パターンと、「蓮の花失敗予告」の予告演出パターンとが用意されている。「蓮の花成功予告」の予告演出パターンは、第2特別図柄の入賞コマンドを契機とした蓮の花予告演出パターンの決定後の次の変動(事前変動)からつぼみが表示され、当該変動になるとつぼみが開く演出パターンとなっている。また、「蓮の花失敗予告」の予告演出パターンは、第2特別図柄の入賞コマンドを契機とした蓮の花予告演出パターンの決定後の次の変動(事前変動)からつぼみが表示され、当該変動になるとつぼみが消去する演出パターンとなっている。

【2970】

本実施形態においては、前半変動パターン番号(41H、45H)に対応して「扉開放演出」が行われるときには、所定の選択率で「蓮の花成功予告」の予告演出パターンが決定されるように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。これにより、蓮の花成功予告が行われた後には、扉開放演出が行われることになる。

【2971】

[8-9-10. 大当り遊技状態の扇子予告決定テーブル]

大当り遊技状態において、扇子予告を決定するための扇子予告決定テーブルについて説明する。図209は、第6のパチンコ遊技機における大当り遊技状態の扇子予告決定テーブルの一例である。

【2972】

大当り遊技状態における「扇子予告」は、第1特別図柄の大当り遊技状態において、第1大入賞口6131に遊技球が入球する毎に、表示装置7の表示領域から扇子が落下していき、扇子の色によって、特別図柄始動記憶領域に記憶されている始動情報が大当りであるか否かを示唆する予告である。すなわち、第1特別図柄の大当り遊技状態において、いわゆる保留連荘を示唆する予告である。なお、本実施形態では、第1特別図柄の大当り遊

10

20

30

40

50

技状態においてのみ「扇子予告」を行うように構成しているが、第2特別図柄の大当たり遊技状態においても「扇子予告」を行うように構成してもよい。

【2973】

また、「扇子予告」は、第2特別図柄の保留個数が上限個数の2個であること（第2特別図柄始動記憶領域（1）～（2）のそれぞれに始動情報が記憶されていること）を条件として行われるものである。なお、第2特別図柄の保留個数に関わらず、「扇子予告」が行われるように構成してもよい。

【2974】

図209に示されるように、扇子予告決定テーブルは、第1特別図柄始動記憶領域（1）～（4）に記憶されている始動情報（大当たり情報、ラウンド情報）と、第2特別図柄始動記憶領域（1）～（2）に記憶されている始動情報（大当たり情報、ラウンド情報）と、選択率（第9乱数値）と、「扇子予告演出パターン」とが対応付けられている。

【2975】

また、大当たり情報は、大当たりと判定される大当たり判定用乱数値を意味し、ラウンド情報は、大当たり遊技状態におけるラウンド数を決定するための図柄乱数値を意味している。

【2976】

また、扇子予告演出パターンは、白い扇子が落下する「白扇子予告」の予告演出パターンと、赤い扇子が落下する「赤扇子予告」の予告演出パターンと、虹色の扇子が落下する「虹扇子予告」の予告演出パターンと、金色の扇子が落下する「金扇子予告」の予告演出パターンとが用意されている。

【2977】

本実施形態においては、「赤扇子予告」の予告演出パターンは、第1特別図柄始動記憶領域に3R以上（3R、5R、10R）の大当たりの始動情報が記憶されていることを示唆し、「虹扇子予告」の予告演出パターンは、第1特別図柄始動記憶領域に10Rの大当たりの始動情報が記憶されていることを示唆するように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。

【2978】

また、「金扇子予告」の予告演出パターンは、第2特別図柄始動記憶領域に2Rの大当たりの始動情報が記憶されていることを示唆するように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。

【2979】

このため、「赤扇子予告」の予告演出パターンと「虹扇子予告」の予告演出パターンとは、第1特別図柄の大当たりを示唆している扇子予告であり、「金扇子予告」の予告演出パターンは、第2特別図柄の大当たりを示唆している扇子予告であるともいえる。

【2980】

本実施形態においては、第1特別図柄始動記憶領域と第2特別図柄始動記憶領域との両方に大当たりの始動情報が記憶されている場合には、第2特別図柄の大当たりを示唆する「金扇子予告」の予告演出パターンが決定できずに、第1特別図柄の大当たりを示唆する「赤扇子予告」の予告演出パターンまたは「虹扇子予告」の予告演出パターンが決定可能となるように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。

【2981】

[8 - 9 - 11 . サブ制御回路処理]

次に、図210を参照して、サブ制御回路300のサブCPU301により実行される各種処理の内容について説明する。図210は、第6のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【2982】

図210に示すように、サブCPU301は、先ず、初期化処理を行う（S6500）。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS6510

10

20

30

40

50

に移す。

【 2 9 8 3 】

なお、上述の初期化処理（ S 6 5 0 0 ）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述の S 6 5 1 0 ～ S 6 5 8 0 の処理が繰り返し実行される。

【 2 9 8 4 】

S 6 5 1 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート 3 0 8 の読込処理と、演出ボタン装置 6 3 1 0 の入力処理との両方の処理が行われる。

【 2 9 8 5 】

コマンド入力ポート 3 0 8 の読込処理では、コマンド入力ポート 3 0 8 にセットされている主制御回路 2 0 0 から送信されたコマンドを読み出す。

【 2 9 8 6 】

また、演出ボタン装置 6 3 1 0 の入力処理では、演出ボタン装置 6 3 1 0 によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路 3 1 0 から入力する。また、サブ C P U 3 0 1 は、ボタン制御回路 3 1 0 から操作情報を入力すると、入力した操作情報を有効とするか無効として破棄するかを判定するとともに、現在の演出等の状況に応じて、操作情報の入力を許可する受付時間、入力した操作情報を有効とする有効時間、入力した操作情報を無効とする無効期間を設定する。

【 2 9 8 7 】

コマンド入力ポート 3 0 8 の読込処理と、演出ボタン装置 6 3 1 0 の入力処理とが終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 6 5 2 0 に移す。

【 2 9 8 8 】

S 6 5 2 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S 6 5 1 0 の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 6 5 3 0 に移す。

【 2 9 8 9 】

S 6 5 3 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メイン C P U 2 0 1 から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図 2 1 1 を参照して後述する。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 6 5 4 0 に移す。

【 2 9 9 0 】

S 6 5 4 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4（図 1 7 4 参照）に送信する。表示制御回路 3 0 4 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置 7 の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 6 5 5 0 に移す。

【 2 9 9 1 】

S 6 5 5 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、サウンドリクエストを音声制御回路 3 0 5（図 1 7 4 参照）に送信する。音声制御回路 3 0 5 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ 3 2 に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 6 5 6 0 に移す。

【 2 9 9 2 】

S 6 5 6 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、LED 制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、LED リクエストを LED 制御回路 3 0 6（図 1 7 4 参照）に送信する。LED 制御回路 3 0 6 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ（L

10

20

30

40

50

ＥＤリクエスト)に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５７０に移す。

【２９９３】

Ｓ６５７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７(図１７４参照)に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ(役物リクエスト)に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ(不図示)を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５８０に移す。

10

【２９９４】

Ｓ６５８０において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路３１０(図１７４参照)に送信する。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ(演出ボタン駆動リクエスト)に基づいて、演出ボタン装置６３１０の操作態様を変化させたり、演出ボタン装置６３１０を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路処理を終了する。

【２９９５】

[８ - ９ - １２ . 演出態様決定処理]

次に、図２１１を参照して、サブ制御回路処理(図２１０参照)中のＳ６５３０でサブＣＰＵ３０１により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図２１１は、第６のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【２９９６】

Ｓ６５３１において、サブＣＰＵ３０１は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、表示装置７に表示される表示演出の態様や、スピーカー３２から出力される音演出の態様、演出ボタン装置６３１０の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。この演出態様決定処理の詳細については、図２１２及び図２１３を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３２に移す。

【２９９７】

30

Ｓ６５３２において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ６５３１において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３３に移す。

【２９９８】

Ｓ６５３３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ６５３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３４に移す。

【２９９９】

40

Ｓ６５３４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ６５３１において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３５に移す。

【３０００】

Ｓ６５３５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ６５３１において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３６に移す。

【３００１】

50

S 6 5 3 6において、サブCPU 3 0 1は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 6 5 3 1において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 7に移す。

【3 0 0 2】

S 6 5 3 7において、サブCPU 3 0 1は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 6 5 3 1において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図2 1 0参照）に戻す。

【3 0 0 3】

[8 - 9 - 1 3 . 演出パターン決定処理]

次に、図2 1 2及び図2 1 3を参照して、演出態様決定処理（図2 1 1参照）中のS 6 5 3 1でサブCPU 3 0 1により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図2 1 2及び図2 1 3は、第6のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【3 0 0 4】

S 6 5 3 1 - 1において、サブCPU 3 0 1は、メインCPU 2 0 1から送信されたコマンドが「第1特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【3 0 0 5】

S 6 5 3 1 - 1において「第1特別図柄の入賞コマンド」とであると判定された場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 1 - 2に移す。一方、「第1特別図柄の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 1 - 7に移す。

【3 0 0 6】

S 6 5 3 1 - 2において、サブCPU 3 0 1は、第1特別図柄の保留個数を更新して、第1特別図柄の保留個数に対応する保留画像を更新表示させるための第1保留更新表示処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は処理をS 6 5 3 1 - 3に移す。

【3 0 0 7】

S 6 5 3 1 - 3において、サブCPU 3 0 1は、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判定する。

【3 0 0 8】

S 6 5 3 1 - 3において「通常遊技状態」とであると判定された場合、サブCPU 3 0 1は、処理をS 6 5 3 1 - 4に移す。一方、「通常遊技状態」でないと判定された場合、サブCPU 3 0 1は、サブCPU 3 0 1は処理をS 6 5 3 1 - 7に移す。

【3 0 0 9】

S 6 5 3 1 - 4において、サブCPU 3 0 1は、通常遊技状態における前半アイコン個数を決定する前半アイコン個数決定処理を行う。

【3 0 1 0】

前半アイコン個数決定処理では、図2 0 3に示す前半アイコン個数決定テーブルを参照し、第1特別図柄の入賞コマンドと第3乱数値とに基づいて、前半アイコン個数を決定する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1は処理をS 6 5 3 1 - 5に移す。

【3 0 1 1】

S 6 5 3 1 - 5において、サブCPU 3 0 1は、アイコンシナリオ決定処理を行う。このアイコンシナリオ決定処理では、前半アイコン表示シナリオを決定する前半アイコン表示シナリオ決定処理と、前半集合順序シナリオを決定する前半集合順序シナリオ決定処理との両方の処理が行われる。

【3 0 1 2】

前半アイコン表示シナリオ決定処理では、図2 0 4に示す前半アイコン表示シナリオ決定テーブルを参照し、第1特別図柄の入賞コマンドと、上記S 6 5 3 1 - 4で決定された前半アイコン個数と、第4乱数値とに基づいて、前半アイコン表示シナリオを決定する。

【3 0 1 3】

前半集合順序シナリオ決定処理では、図2 0 5に示す前半アイコン集合順序シナリオ決

10

20

30

40

50

定テーブルを参照し、第1特別図柄の入賞コマンドと、上記S6531-4で決定された前半アイコン個数と、第5乱数値とに基づいて、前半集合順序シナリオを決定する。

【3014】

前半アイコン表示シナリオ決定処理と前半集合順序シナリオ決定処理との両方の処理が終了すると、サブCPU301は処理をS6531-6に移す。

【3015】

S6531-6において、サブCPU301は、通常遊技状態における桜蓄積予告を決定する桜蓄積予告決定処理を行う。

【3016】

桜蓄積予告決定処理では、図206に示す桜蓄積予告決定テーブルを参照し、第1特別図柄の保留個数と、上記S6531-5で決定された前半アイコン表示シナリオによる桜蓄積予告で表示されるキャラアイコンの表示個数と、第6乱数値とに基づいて、桜蓄積予告演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図211参照)に移す。

10

【3017】

S6531-7において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「第2特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【3018】

S6531-7において「第2特別図柄の入賞コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-8に移す。一方、「第2特別図柄の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-10に移す。

20

【3019】

S6531-8において、サブCPU301は、第2特別図柄の保留個数を更新して、第2特別図柄の保留個数に対応する保留画像を更新表示させるための第2保留更新表示処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS6531-9に移す。

【3020】

S6531-9において、サブCPU301は、右打ち遊技状態における蓮の花予告を決定する蓮の花予告決定処理を行う。

【3021】

蓮の花予告決定処理では、図208に示す蓮の花予告決定テーブルを参照し、第2特別図柄の入賞コマンドと、第2特別図柄の保留個数と第8乱数値とに基づいて、蓮の花予告演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図211参照)に移す。

30

【3022】

S6531-10において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「大入賞口の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【3023】

S6531-10において「大入賞口の入賞コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-11に移す。一方、「大入賞口の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-20に移す。

40

【3024】

S6531-11において、サブCPU301は、大当たり遊技状態における扇子予告を決定する扇子予告決定処理を行う。

【3025】

扇子予告決定処理では、まず第1特別図柄の大当たり遊技状態であるか否かを判定し、第1特別図柄の大当たり遊技状態でなければ、扇子予告決定処理を終了する。次に、第1特別図柄の大当たり遊技状態であれば、第2特別図柄の保留個数が上限個数の2個であるか否かを判定し、第2特別図柄の保留個数が上限個数の2個でなければ、扇子予告決定処理を終了する。そして、第1特別図柄の大当たり遊技状態であり、かつ、第2特別図柄の保留個数が上限個数の2個であると、図209に示す扇子予告決定テーブルを参照し、第1特別図

50

柄始動記憶領域に記憶されている始動情報と、第2特別図柄始動記憶領域に記憶されている始動情報と、第9乱数値とに基づいて、扇子予告演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図211参照)に移す。

【3026】

S6531-20において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【3027】

S6531-20において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-21に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-30に移す。

10

【3028】

S6531-21において、サブCPU301は、通常遊技状態における後半アイコン個数を決定する後半アイコン個数決定処理を行う。

【3029】

後半アイコン個数決定処理では、図202に示す後半アイコン個数決定テーブルを参照し、第1特別図柄の変動パターンコマンドと第2乱数値とに基づいて、後半アイコン個数を決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS6531-22に移す。

20

【3030】

S6531-22において、サブCPU301は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS6531-23に移す。

【3031】

図柄演出パターン決定処理では、まず遊技状態を参照し、通常遊技状態であれば図200に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定し、右打ち遊技状態であれば図201に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定する。

【3032】

図200に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定した場合には、決定した図200に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、第1特別図柄の変動パターンコマンドであれば、第1特別図柄の変動パターンコマンドと上記S6531-21で決定された後半アイコン個数とに基づいて、リーチ前演出パターンとリーチ演出パターンとを決定する。また、通常遊技状態であり、第2特別図柄の変動パターンコマンドであれば、待機演出パターンを決定する。

30

【3033】

また、通常遊技状態において、リーチ演出パターンを決定した場合には、図207に示す援護アイコン表示シナリオ決定テーブルを参照し、リーチ演出パターンと上記S6531-21で決定された後半アイコン個数とに基づいて、援護アイコン表示シナリオを決定する。

40

【3034】

図201に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定した場合には、決定した図201に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の変動パターンコマンドと第1乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。

【3035】

S6531-23において、サブCPU301は、セリフ予告及びボタンチャレンジ予告を決定するその他予告演出パターン決定処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図211参照)に移す。

【3036】

50

その他予告演出パターン決定処理におけるセリフ予告においては、表示されたキャラクタのセリフによって大当りの可能性を示唆できるように、図示しないセリフ予告決定テーブルを参照し、第1特別図柄の変動パターンコマンドと所定の選択率（第10乱数値等）とに基づいて、セリフ予告演出パターンを決定する。

【3037】

また、その他予告演出パターン決定処理におけるボタンチャレンジ予告においては、まず、上記S6531-5で決定された前半アイコン表示シナリオを参照し、前半アイコン表示シナリオによりボタンチャレンジ予告で表示されるキャラアイコンの表示個数があれば、表示個数のキャラアイコンが表示される第1ボタンチャレンジ予告演出パターンを決定する。この第1ボタンチャレンジ予告演出パターンにおいては、遊技者が演出ボタン装置6310を複数回操作することにより、表示個数のキャラアイコンが表示されていくが、遊技者が演出ボタン装置6310を操作しなかった場合であっても、演出ボタン装置6310の受付時間の終了後に、表示個数のキャラアイコンが表示される。

10

【3038】

一方、その他予告演出パターン決定処理におけるボタンチャレンジ予告において、前半アイコン表示シナリオによりボタンチャレンジ予告で表示されるキャラアイコンの表示個数がない場合は、大当りの期待度や発展するリーチ内容を示した文字アイコンが表示可能となるように、図示しないボタンチャレンジ予告決定テーブルを参照し、第1特別図柄の変動パターンコマンドと所定の選択率（第11乱数値等）とに基づいて、第2ボタンチャレンジ予告演出パターンを決定する。この第2ボタンチャレンジ予告演出パターンにおいては、遊技者が演出ボタン装置6310を複数回操作することにより文字アイコンが表示されていく。なお、第2ボタンチャレンジ予告演出パターンにおいては、遊技者が演出ボタン装置6310を操作しなかった場合には、文字アイコンが表示されないが、演出ボタンの受付時間の終了後に、文字アイコンが表示されるようにしてもよい。

20

【3039】

S6531-30において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。

【3040】

S6531-30において「図柄指定コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-31に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-40に移す。

30

【3041】

S6531-31において、サブCPU301は、図柄指定コマンドの種類に応じて停止表示させる装飾図柄を決定する装飾図柄決定処理を行う。また、図柄指定コマンドの種類が大当り図柄に対応するコマンドである場合には、大当りのラウンド数データをセットする。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図211参照）に移す。

【3042】

S6531-40において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

40

【3043】

S6531-40において「特別図柄演出停止コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-41に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-50に移す。

【3044】

S6531-41において、サブCPU301は、装飾図柄を停止表示させるための装飾図柄の停止処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図211参照）に移す。

【3045】

S6531-50において、サブCPU301は、メインCPU201から送信された

50

コマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【3046】

S6531-50において「大当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-51に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-60に移す。

【3047】

S6531-51において、サブCPU301は、大当り演出を行うための大当り演出パターンを決定する大当り演出決定処理を行う。この大当り演出決定処理では、上記S6531-31でセットされた大当りのラウンド数データに応じて大当り演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図211参照)に移す。

10

【3048】

S6531-60において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【3049】

S6531-60において「遊技状態指定コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-61に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-70に移す。

【3050】

S6531-61において、サブCPU301は、遊技状態指定コマンドの種類に応じて遊技状態を設定する遊技状態設定処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS6531-62に移す。

20

【3051】

S6531-62において、サブCPU301は、演出モードを決定する演出モード決定処理を行う。

【3052】

この演出モード決定処理では、「高確時短遊技状態」のときには演出モードとして「合戦モード」を設定し、「高確非時短遊技状態」のときには演出モードとして「黄金の刻モード」を設定し、「低確時短遊技状態」のときには演出モードとして「夢幻モード」を設定する。また、「通常遊技状態」のときには、所定の移行率(第12乱数値等)に基づいて、「西軍モード」と「東軍モード」とを交互に移行する。また、「通常遊技状態」のときに所定の移行率(第12乱数値等)によらず、特別図柄の所定の変動回数によって、「西軍モード」と「東軍モード」とを移行するように構成してもよい。なお、通常遊技状態においては、「西軍モード」と「東軍モード」との2つの演出モードに限られず、3以上の演出モードを移行可能に構成してもよい。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図211参照)に移す。

30

【3053】

S6531-70において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。

40

【3054】

S6531-70において「デモ表示コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-71に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS6531-73に移す。

【3055】

S6531-71において、サブCPU301は、遊技の待機中の演出を行うためのデモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS6531-72に移す。

【3056】

S6531-73において、サブCPU301は、演出ボタン装置6310の操作態様

50

を、初期の操作態様としての第1操作態様（図172（a）参照）に戻すことをボタン制御回路310に指示する演出ボタン初期化処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図211参照）に移す。

【3057】

なお、演出ボタン初期化処理は、「デモ表示コマンド」を受信したときに行われるように構成しているが、これに加え、少なくとも「特別図柄の入賞コマンド」、「特別図柄の変動パターンコマンド」、「特別図柄演出停止コマンド」または「大当たり開始表示コマンド」のいずれかのコマンドを受信したときにも行われるように構成してもよい。

【3058】

また、現在の遊技状態と各種のコマンドに応じて、演出ボタン初期化処理が行われるように構成してもよい。例えば、演出ボタン初期化処理は、「デモ表示コマンド」を受信したときには遊技状態に関わらず行うものの、通常遊技状態における「特別図柄の入賞コマンド」、「特別図柄の変動パターンコマンド」または「特別図柄演出停止コマンド」のいずれかのコマンドを受信したときにも行われるように構成してもよい。特に、遊技状態によって特別図柄の平均変動時間等が異なることや、演出ボタン装置6310の操作頻度が異なることから、その遊技状態を鑑みながら演出ボタン装置6310の初期化を行うことができる。

【3059】

S6531-13において、サブCPU301は、その他、メインCPU201から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図211参照）に移す。

【3060】

[8-10. 演出内容]

以上の主制御回路200及びサブ制御回路300等の制御により実行される演出について、表示装置7の表示領域に表示される表示画像の演出内容の一例について説明する。

【3061】

（通常表示画像）

まず、通常遊技状態における「西軍モード」及び「東軍モード」の通常表示画像について説明する。図214は、第6のパチンコ遊技機における通常遊技状態における西軍モード及び東軍モードの通常表示画像の一例であり、図214（a）は、通常遊技状態における西軍モードの通常表示画像の一例であり、図214（b）は、通常遊技状態における東軍モードの通常表示画像の一例である。

【3062】

図173で上述したように、第6のパチンコ遊技機においては、表示装置7の表示領域の前面側に環状の構造物である演出区画部6116が配置されており、演出区画部6116の内側に、表示装置7の表示領域として上部表示領域7aが形成されてる。この上部表示領域7aには、後述する各種アイコン、文字等が表示されることになる。

【3063】

図214（a）に示すように、通常遊技状態における西軍モードの通常表示画像においては、表示装置7の表示領域の中央側に、第1特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄6071L、中図柄6071C、右図柄6071Rが表示可能に構成されている。また、表示装置7の表示領域の右隅には、第1特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第1副図柄6071A、第2特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第2副図柄6072Aが小さく表示可能に構成されている。通常遊技状態においては、第1特別図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄6071L、中図柄6071C、右図柄6071R及び第1副図柄6071Aの変動表示が行われるが、第2特別図柄の可変表示が行われる場合には、第2副図柄6072Aのみの変動表示が行われることになる。

【3064】

10

20

30

40

50

また、西軍モードの通常表示画像においては、表示装置7の表示領域の左下に、第1特別図柄の保留個数が表示可能となっており、第1特別図柄の保留個数に応じて、第1特別図柄始動記憶領域(1)に始動情報が記憶されていることを示す特1第1保留画像6072a、第1特別図柄始動記憶領域(2)に始動情報が記憶されていることを示す特1第2保留画像6072b、第1特別図柄始動記憶領域(3)に始動情報が記憶されていることを示す特1第3保留画像6072c、第1特別図柄始動記憶領域(4)に始動情報が記憶されていることを示す特1第4保留画像6072dが表示可能に構成されている。なお、本実施形態には、第2特別図柄の保留個数が表示されていないが、第2特別図柄の保留個数を表示する数字等も表示可能に構成されている。

【3065】

そして、西軍モードの通常表示画像においては、表示装置7の表示領域の左側に、キャラアイコンが表示されたことを示す西軍アイコン表示部6074Lが形成されている。この西軍アイコン表示部6074Lは、キャラアイコンA(例えば、西軍将軍A参戦)が表示されたことを示すアイコンA表示画像6074a、キャラアイコンB(例えば、西軍将軍B参戦)が表示されたことを示すアイコンB表示画像6074b、キャラアイコンC(例えば、西軍将軍C参戦)が表示されたことを示すアイコンC表示画像6074c、キャラアイコンD(例えば、西軍将軍D参戦)が表示されたことを示すアイコンD表示画像6074d、キャラアイコンE(例えば、西軍将軍E参戦)が表示されたことを示すアイコンE表示画像6074eが表示可能に構成されている。詳しくは、後述するが、各キャラアイコンが表示されると、そのキャラアイコンに対応した西軍アイコン表示部6074Lのアイコン表示画像が点灯表示されることになる。

【3066】

図214(b)に示すように、通常遊技状態における東軍モードの通常表示画像においては、西軍モードと同様に、左図柄6071L、中図柄6071C、右図柄6071R、第1副図柄6071A、第2副図柄6072A、特1第1保留画像6072a、特1第2保留画像6072b、特1第3保留画像6072c、特1第4保留画像6072dが表示可能に構成されている。

【3067】

そして、東軍モードの通常表示画像においては、表示装置7の表示領域の右側に、キャラアイコンが表示されたことを示す東軍アイコン表示部6074Rが形成されている。この東軍アイコン表示部6074Rは、キャラアイコンF(例えば、東軍将軍F参戦)が表示されたことを示すアイコンF表示画像6074f、キャラアイコンG(例えば、東軍将軍G参戦)が表示されたことを示すアイコンG表示画像6074g、キャラアイコンH(例えば、東軍将軍H参戦)が表示されたことを示すアイコンH表示画像6074h、キャラアイコンI(例えば、東軍将軍I参戦)が表示されたことを示すアイコンI表示画像6074i、キャラアイコンJ(例えば、東軍将軍J参戦)が表示されたことを示すアイコンJ表示画像6074jが表示可能に構成されている。詳しくは、後述するが、各キャラアイコンが表示されると、そのキャラアイコンに対応した東軍アイコン表示部6074Rのアイコン表示画像が点灯表示されることになる。

【3068】

本実施形態では、通常遊技状態の西軍モードにおいては、キャラアイコンA~キャラアイコンEが上述した「前半アイコン」に相当しており、西軍アイコン表示部6074Lで点灯表示されるアイコン表示画像の個数が、上述した「前半アイコン個数」に相当している。また、通常遊技状態の東軍モードにおいては、キャラアイコンF~キャラアイコンJが「前半アイコン」に相当しており、東軍アイコン表示部6074Rで点灯表示されるアイコン表示画像の個数が、上述した「前半アイコン個数」に相当している。

【3069】

なお、本実施形態では、西軍アイコン表示部6074L及び東軍アイコン表示部6074Rを所定の表示画像として表示装置7を用いて構成しているが、複数個所を個別に点灯可能な演出用のLED表示器を別途備え、演出用のLED表示器を用いて構成してもよい

10

20

30

40

50

。

【3070】

(桜蓄積予告の演出)

次に、「桜蓄積予告」の演出について説明する。図215及び図216は、第6のパチンコ遊技機における桜蓄積予告の演出を説明する表示画像の一例である。

【3071】

なお、桜蓄積予告の演出を説明においては、図214で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極めて小さく表示される第1副図柄6071A、第2副図柄6072Aの図示についても省略する。このことは、図217～図227で説明する演出においても同様である。

10

【3072】

図215及び図216を用いて、桜を段階的に蓄積する段階演出が事前変動と当該変動の変動開始との2段階にわたって行われ、当該変動で「2個のキャラアイコン」を表示する桜蓄積2段階予告-YK7の予告演出パターン(図206参照)に対応した桜蓄積予告の演出、または、桜を段階的に蓄積する段階演出が事前変動と当該変動の変動開始との2段階にわたって行われ、当該変動で「極道アイコン」を表示する桜蓄積2段階予告-YK24の予告演出パターン(図206参照)に対応した桜蓄積予告の演出の一例について説明する。

【3073】

図215(a)は、第1特別図柄の保留個数が2個であるときに装飾図柄が停止表示を行っているときの表示画像の一例である。また、図215(a)に示すように、西軍アイコン表示部には、いずれのアイコン表示画像が点灯表示されていない。

20

【3074】

図215(b)は、図215(a)の状態から事前変動として、装飾図柄の変動表示が開始されたときの表示画像の一例である。図215(b)に示すように、装飾図柄の変動表示が開始されると、事前変動の変動開始において、表示装置7の表示領域の全体に桜が舞い、上部表示領域7aに桜が吸い込まれようとする表示画像の演出が行われる。

【3075】

図215(c)は、図215(b)の状態から上部表示領域7aに桜が吸い込まれ、装飾図柄が停止表示を行っているときの表示画像の一例である。図215(c)に示すように、上部表示領域7aに桜が吸い込まれると、上部表示領域7aに桜が1段階蓄積されたことを示す1段階蓄積画像が表示され、その後に、装飾図柄が停止表示を行う。なお、上部表示領域7aに桜が吸い込まれようとするが、桜を蓄積することに失敗する桜蓄積予告(桜蓄積0段階予告-YK0)である場合には、上部表示領域7aに1段階蓄積画像が表示されないことになる。

30

【3076】

図215(d)は、図215(c)の状態から当該変動として、装飾図柄の変動表示が開始されたときの表示画像の一例である。図215(d)に示すように、装飾図柄の変動表示が開始されると、当該変動の変動開始において、表示装置7の表示領域の全体に桜が舞い、上部表示領域7aに桜が吸い込まれようとする表示画像の演出が行われる。

40

【3077】

図216(e)は、図215(d)の状態から上部表示領域7aに桜が吸い込まれたときの表示画像の一例である。図216(e)に示すように、上部表示領域7aに新たに桜が吸い込まれると、上部表示領域7aに桜が2段階蓄積されたことを示す2段階蓄積画像が表示される。

【3078】

図216(f)は、図216(e)の状態からボタンチャレンジ予告等によってキャラアイコンA(例えば、西軍将軍A参戦)が表示されたときの表示画像の一例である。図216(f)に示すように、桜蓄積予告とは異なるボタンチャレンジ予告等によってキャラアイコンA(例えば、西軍将軍A参戦)が表示されると、西軍アイコン表示部にアイコンA表

50

示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a に 2 段階蓄積画像とキャラアイコン数を示す文字画像として「1 人結集中」とが表示される。

【3079】

図 216 (g) は、上部表示領域 7 a に蓄積された桜が放出されたときの表示画像の一例である。図 216 (g) に示すように、リーチ前等の所定のタイミングになると、上部表示領域 7 a に蓄積された桜が放出され、表示領域の全体を桜が覆い隠すような表示が行われる。なお、上部表示領域 7 a に蓄積された桜が放出されるタイミングは、適宜設計変更自由である。

【3080】

図 216 (h - 1) は、桜が放出された後に、極決戦への道へと発展することを示す「極道アイコン」が表示されたときの表示画像の一例である。図 216 (h - 1) に示すように、桜蓄積 2 段階予告-YK24 である場合には、放出された桜が消えると、極決戦への道へと発展することを示す「極道アイコン」が表示される。その後、極決戦への道の演出が行われることになる。

10

【3081】

図 216 (h - 2) は、桜が放出された後に、2 個のキャラアイコンが表示されたときの表示画像の一例である。図 216 (h - 2) に示すように、桜蓄積 2 段階予告-YK7 である場合には、放出された桜が消えると、キャラアイコン B (例えば、西軍將軍 B 参戦) とキャラアイコン C (例えば、西軍將軍 C 参戦) との 2 個のキャラアイコンが表示される。そして、西軍アイコン表示部にアイコン B 表示画像及びアイコン C 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「3 人結集中」が表示される。

20

【3082】

なお、図 215 及び図 216 においては、桜蓄積 2 段階予告-YK7 及び桜蓄積 2 段階予告-YK24 の予告演出パターンに対応した桜蓄積予告の演出の一例について説明したが、桜蓄積予告の他の予告演出パターン (図 206 参照) についても同様である。

【3083】

このように、本実施形態の桜蓄積予告は、事前変動及び当該変動にわたって (または当該変動のみで) 段階演出が発展していくことにより遊技の期待感を段階的に向上させていき、その表示結果にも興味を沸かせて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【3084】

(擬似連演出の演出)

次に、「擬似連演出」の演出について説明する。図 217 ~ 図 219 は、第 6 のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像の一例である。

【3085】

図 217 ~ 図 219 を用いて、2 回の擬似連演出を行い、5 個のキャラアイコンが表示されて決戦への道へと発展する前半アイコン表示シナリオ A38、A39 (図 204 参照) に対応する擬似連演出の一例について説明する。また、図 217 ~ 図 219 を用いて説明される擬似連演出のキャラアイコンの表示順序は、表示順序パターン 1 に対応した前半集合順序シナリオ 5 - 1 (図 205 参照) に基づくものである。

40

【3086】

図 217 (a) は、左図柄、中図柄及び右図柄のすべての装飾図柄が変動表示を行ってときの表示画像の一例である。図 217 (a) に示すように、西軍アイコン表示部のアイコン A 表示画像及びアイコン B 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「2 人結集中」が表示されている。

【3087】

図 217 (b) は、左図柄が仮停止表示を行った後、右図柄も仮停止表示を行ったときの表示画像の一例である。

【3088】

図 217 (c) は、図 217 (b) の状態から、仮停止表示している右図柄が再び変動

50

表示を開始（右図柄スベリ）したときの表示画像の一例である。

【 3 0 8 9 】

図 2 1 7 (d) は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止するか否かを煽る 1 回目の擬似連煽り演出が行われているときの表示画像の一例である。図 2 1 7 (d) に示すように、右図柄の変動表示が行われているときに、中図柄の位置に「キャラアイコン C (西軍将軍 C 参戦) 」が停止するか否かを煽る表示が行われる。

【 3 0 9 0 】

図 2 1 8 (e) は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、1 回目の擬似連煽り演出が成功したときの表示画像の一例である。図 2 1 8 (e) に示すように、擬似連煽り演出が成功して、中図柄の位置に「キャラアイコン C (西軍将軍 C 参戦) 」が停止すると、西軍アイコン表示部にアイコン C 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「3 人結集中」が表示される。

10

【 3 0 9 1 】

なお、1 回目の擬似連煽り演出が失敗したときには、「キャラアイコン C (西軍将軍 C 参戦) 」が消去され、右図柄が左図柄と異なる種類の図柄で仮停止表示を行った後、すべての装飾図柄が停止表示して「ハズレ」となる。

【 3 0 9 2 】

図 2 1 8 (f) は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、1 回目の擬似連演出が行われているときの表示画像の一例である。図 2 1 8 (f) に示すように、1 回目の擬似連演出として、1 回目の擬似連演出を示す「擬似 × 1 回」が表示されるとともに、左図柄、中図柄及び右図柄のすべての装飾図柄が変動表示を開始する。

20

【 3 0 9 3 】

図 2 1 8 (g) は、2 回目の擬似連煽り演出が行われているときの表示画像の一例である。図 2 1 8 (g) に示すように、左図柄の仮停止表示が行われると、中図柄の位置に「キャラアイコン D (西軍将軍 D 参戦) 」及び「キャラアイコン E (西軍将軍 E 参戦) 」が停止するか否かを煽る表示が行われる。

【 3 0 9 4 】

図 2 1 8 (h) は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、2 回目の擬似連煽り演出が成功したときの表示画像の一例である。図 2 1 8 (h) に示すように、中図柄の位置に「キャラアイコン D (西軍将軍 D 参戦) 」及び「キャラアイコン E (西軍将軍 E 参戦) 」が停止すると、西軍アイコン表示部にアイコン D 表示画像及びアイコン E 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「5 人結集中」が表示される。

30

【 3 0 9 5 】

また、2 回目の擬似連煽り演出が失敗したときには、「キャラアイコン D (西軍将軍 D 参戦) 」及び「キャラアイコン E (西軍将軍 E 参戦) 」が消去され、右図柄が左図柄と同種の図柄で仮停止表示を行い、ノーマルリーチを行うことになる。

【 3 0 9 6 】

図 2 1 9 (i) は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、2 回目の擬似連演出が行われているときの表示画像の一例である。図 2 1 9 (i) に示すように、2 回目の擬似連演出として、2 回目の擬似連演出を示す「擬似 × 2 回」が表示されるとともに、左図柄、中図柄及び右図柄のすべての装飾図柄が変動表示を開始する。

40

【 3 0 9 7 】

図 2 1 9 (j) は、西軍アイコン表示部にすべてのアイコン表示画像が点灯表示され、決戦への道へと発展することを示す「道アイコン」が表示されたときの表示画像の一例である。図 2 1 9 (j) に示すように、2 回目の擬似連演出が開始後に、西軍アイコン表示部にすべてのアイコン表示画像が点灯表示されたことに伴い、決戦への道へと発展することを示す「道アイコン」が表示される。その後、決戦への道の演出が行われることになる。

【 3 0 9 8 】

50

なお、図 2 1 7 ~ 図 2 1 9 においては、前半アイコン表示シナリオ A 3 8 または A 3 9 と、前半集合順序シナリオ 5 - 1 とに対応する擬似連演出の一例について説明したが、他の前半アイコン表示シナリオ（図 2 0 4 参照）や他の前半集合順序シナリオ（図 2 0 5 参照）に対応する擬似連演出についても同様である。

【 3 0 9 9 】

このように、本実施形態の擬似連演出は、単に再変動が行われるか否かだけではなく、再変動の際に表示されるキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの表示順番等にも新たな興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 3 1 0 0 】

（決戦への道の演出）

次に、「決戦への道」の演出について説明する。図 2 2 0 及び図 2 2 1 は、第 6 のパチンコ遊技機における決戦への道の演出を説明する表示画像の一例である。

【 3 1 0 1 】

図 2 2 0 及び図 2 2 1 を用いて、西軍モードから発展して行われる決戦への道の演出であって、8 個のキャラアイコンが表示されて対決リーチへと発展するリーチ前演出パターン 9、1 2、1 5、1 8、2 1、2 4、2 7、3 0（図 2 0 0 参照）に対応した決戦への道の演出の一例について説明する。

【 3 1 0 2 】

ここで、決戦への道は、所定時間が終了するまでに、遊技者に第 1 操作回数の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を行わせ、1 0 個のキャラアイコンを集めることを目指す演出であり、第 1 操作回数の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を行うことが可能な「操作演出時間」が設定されている。本実施形態においては、演出ボタン装置 6 3 1 0 の受付時間 3 秒とその操作結果により所定のアイコンを表示する表示時間 1 秒とを 1 セット（4 秒）として、第 1 操作回数として 5 回の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行えるように、「決戦への道の操作演出時間」は 2 0 秒に設定されている。この決戦への道の操作演出時間や演出ボタン装置 6 3 1 0 の受付時間の構成等に関しては、詳しくは、図 2 2 8 を用いて後述する。

【 3 1 0 3 】

図 2 2 0 及び図 2 2 1 に示すように、西軍モードから発展して行われる決戦への道の演出においては、西軍アイコン表示部のすべてのアイコン表示画像が点灯表示されていることが前提であるので、西軍アイコン表示部の近傍には、西軍アイコン表示部のすべてのアイコン表示画像が点灯表示されていることを示す「西軍結集」の文字画像が表示されている。また、表示装置 7 の表示領域の左下方に「決戦への道の操作演出時間」が終了するまでの秒数をカウントダウンする「カウントダウン表示画像」が表示されている。なお、本実施形態においては、「カウントダウン表示画像」は、演出ボタン装置 6 3 1 0 の最大操作回数を示唆していることになる（図 2 2 8 参照）が、カウントダウン表示画像に代わり、演出ボタン装置 6 3 1 0 の最大操作回数を示す回数画像を表示してもよい。

【 3 1 0 4 】

図 2 2 0（a）は、演出ボタン装置 6 3 1 0 の 1 回目の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。図 2 2 0（a）に示すように、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を行うことが可能であるときには、遊技者に演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を促すための演出ボタン画像と、演出ボタン画像の下に演出ボタン装置 6 3 1 0 の受付時間を示すゲージ画像とが表示される。このことは、極決戦への道の演出においても同様である。

【 3 1 0 5 】

図 2 2 0（b）は、演出ボタン装置 6 3 1 0 の 1 回目の操作が行われたときに、所定のアイコンとして「キャラアイコン H（東軍将軍 H 参戦）」が表示されたときの一例である。図 2 2 0（b）に示すように、「キャラアイコン H（東軍将軍 H 参戦）」が表示されると、東軍アイコン表示部にアイコン H 表示画像が点灯表示され、上部表示領域 7 a にキャラアイコン数を示す文字画像として「6 人結集中」が表示される。

【 3 1 0 6 】

図 2 2 0（c）は、演出ボタン装置 6 3 1 0 の 2 回目の操作を行うことが可能であると

10

20

30

40

50

きの表示画像の一例である。

【3107】

図220(d)は、演出ボタン装置6310の2回目の操作が行われたときに、所定のアイコンとして「接近中!？」が表示されたときの表示画像の一例である。この「接近中!？」のアイコンは、キャラアイコンが表示されずに、いわゆるハズレに相当するアイコンであり、最終的に予め定められた個数のキャラアイコンが表示されるように、選択率やシナリオ等により表示されるアイコンが調整される。

【3108】

図221(e)は、演出ボタン装置6310の3～4回目の操作が終了し、演出ボタン装置6310の5回目(最終回)の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。

10

【3109】

図221(f)は、演出ボタン装置6310の5回目(最終回)の操作が行われたときに、所定のアイコンが表示されたときの表示画像の一例である。図221(f)に示すように、所定のアイコンとして「キャラアイコンG(東軍将軍G参戦)」及び「キャラアイコンF(東軍将軍F参戦)」が表示されると、東軍アイコン表示部にアイコンG表示画像及びアイコンF表示画像が点灯表示され、上部表示領域7aにキャラアイコン数を示す文字画像として「8人結集中」が表示される。

【3110】

図221(g)は、カウントダウン表示画像がゼロになり、最終的なキャラアイコン数が表示されたときの表示画像の一例である。

20

【3111】

図221(h)は、最終的なキャラアイコン数が表示された後に、対決リーチに発展することを示す文字画像が表示されたときの表示画像の一例である。ここで、対決リーチにおいては、表示されたキャラアイコンを用いた演出を行うため、図221(h)に示すように、上部表示領域7aには継続してキャラアイコン数を示す文字画像が表示されている。図221(h)に示す表示が行われた後には、対決リーチの演出が行われることになる。

【3112】

なお、図220及び図221においては、西軍モードから発展して行われる決戦への道の演出であって、リーチ前演出パターン9、12、15、18、21、24、27、30に対応した決戦への道の演出の一例について説明したが、東軍モードから発展して行われる決戦への道の演出や、決戦への道を行う他のリーチ前演出パターン(図200参照)についても同様である。

30

【3113】

このように、本実施形態の決戦への道の演出は、所定時間が終了するまでに、遊技者の演出ボタン装置6310の操作によって10個のキャラアイコンを集めることを目指す演出であり、遊技者に積極的に遊技への参加を促し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【3114】

(極決戦への道の演出)

次に、「極決戦への道」の演出について説明する。図222は、第6のパチンコ遊技機における極決戦への道の演出を説明する表示画像の一例である。

40

【3115】

図222は、西軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出であって、10個のキャラアイコンが表示されて大決戦リーチへと発展するリーチ前演出パターン32(図200参照)に対応した極決戦への道の演出の一例について説明する。

【3116】

ここで、極決戦への道は、決戦への道と同種の特定の演出であり、所定時間が終了するまでに、遊技者に第2操作回数の演出ボタン装置6310の操作を行わせ、10個のキャラ

50

ラアイコンを集めることを目指す演出であり、第2操作回数の演出ボタン装置6310の操作を行うことが可能な「操作演出時間」が設定されている。本実施形態においては、演出ボタン装置6310の受付時間3秒とその操作結果により所定のアイコンを表示する表示時間1秒とを1セット(4秒)として、第1操作回数よりも多い第2操作回数として10回の演出ボタン装置6310の操作が行えるように、「極決戦への道の操作演出時間」は40秒に設定されている。

【3117】

図222に示すように、西軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出においては、表示装置7の表示領域の左下方に「極決戦への道の操作演出時間」が終了するまでの秒数をカウントダウンする「カウントダウン表示画像」が表示されている。なお、本実施形態においては、「カウントダウン表示画像」は、演出ボタン装置6310の最大操作回数を示唆していることになるが、カウントダウン表示画像に代わり、演出ボタン装置6310の最大操作回数を示す回数画像を表示してもよい。

10

【3118】

図222(a)は、演出ボタン装置6310の1回目の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。極決戦への道の演出の開始時においては、極決戦への道の演出が開始されるまでに、西軍アイコン表示部に点灯表示されたアイコン表示画像は継続して表示されている。図222(a)においては、極決戦への道の演出が開始されるまでにキャラアイコンAが既に表示され、西軍アイコン表示部にはアイコンA表示画像の点灯表示が継続されている。

20

【3119】

図222(b)は、演出ボタン装置6310の1回目の操作が行われたときに、所定のキャラアイコンDが表示されたときの表示画像の一例である。図222(b)に示すように、所定のアイコンとして「キャラアイコンD(西軍将軍D参戦)」及び「キャラアイコンH(西軍将軍H参戦)」が表示されると、西軍アイコン表示部のアイコンD表示画像及び東軍アイコン表示部のアイコンH表示画像が点灯表示され、上部表示領域7aにキャラアイコン数を示す文字画像として「3人結集中」が表示される。

【3120】

図222(c)は、演出ボタン装置6310の10回目の操作が終了し、カウントダウン表示画像がゼロになり、最終的なキャラアイコン数が表示されたときの表示画像の一例である。図222(c)においては、西軍アイコン表示部と東軍アイコン表示部のすべてのアイコン表示画像が点灯表示されている。

30

【3121】

図222(d)は、最終的なキャラアイコン数が表示された後に、大決戦リーチに発展することを示す文字画像が表示されたときの表示画像の一例である。このときに、上部表示領域7aに表示されたキャラアイコン数を示す文字画像は消去されることになる。図222(d)に示す表示が行われた後には、大決戦リーチの演出が行われることになる。

【3122】

なお、図222においては、西軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出であって、10個のキャラアイコンが表示されて大決戦リーチへと発展するリーチ前演出パターン32に対応した極決戦への道の演出の一例について説明したが、東軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出や、大決戦への道を行う他のリーチ前演出パターン(図200参照)についても同様である。

40

【3123】

本実施形態では、決戦への道の演出または極決戦への道の演出において、西軍アイコン表示部と東軍アイコン表示部とで点灯表示されるアイコン表示画像の個数が、上述した「後半アイコン個数」に相当している。

【3124】

(対決リーチの演出)

次に、「対決リーチ」の演出について説明する。図223及び図224は、第6のパチ

50

ンコ遊技機における対決リーチの演出を説明する表示画像の一例である。

【 3 1 2 5 】

図 2 2 3 及び図 2 2 4 を用いて、8 個のキャラアイコンが表示された後に、対決リーチを行うリーチ演出パターン 4、6、1 2、1 4（図 2 0 0 参照）に対応した演出の一例について説明する。

【 3 1 2 6 】

図 2 2 3（a）は、対決リーチが開始されときの表示画像の一例である。図 2 2 3（a）（及び図 2 2 1（h））に示すように、上部表示領域 7 a には、決戦への道や極決戦への道の演出において表示されたキャラアイコン数を示す文字画像が継続して表示されている。

10

【 3 1 2 7 】

図 2 2 3（b）は、上部表示領域 7 a に表示されたキャラアイコンの個数が、表示装置 7 の表示領域の左上方に表示された援護アイコンの個数に変換されときの表示画像の一例である。なお、装飾図柄は、キャラクタの演出を損なわないように、表示装置 7 の表示領域の右下方に小さく移動表示される。

【 3 1 2 8 】

図 2 2 3（b）は、キャラアイコンの個数が援護アイコンの個数に変換表示されときの表示画像の一例である。図 2 2 3（b）に示すように、上部表示領域 7 a に 8 個のキャラアイコンを示す文字画像として「8 人結集中」が、援護アイコンの個数としての「援護 × 8」に変換表示される表示画像の演出が行われる。なお、上部表示領域 7 a に 9 個のキャラアイコン数を示す文字画像として「9 人結集中」が表示されている場合には、援護アイコンの個数としての「援護 × 9」に変換表示される表示画像の演出が行われることになる。

20

【 3 1 2 9 】

図 2 2 3（c）は、敵キャラクタが登場したときの表示画像であって、図 2 2 3（b）に引き続き、8 個のキャラアイコンが 8 個の援護アイコンに変換表示されたときの表示画像の一例である。

【 3 1 3 0 】

図 2 2 3（d）は、味方キャラクタが敵キャラクタと対決しているときの表示画像であって、上部表示領域 7 a に援護アイコンが表示されているときの表示画像の一例である。図 2 2 3（d）に示すように、上部表示領域 7 a には、遊技者に演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を促すための「P U S H」の文字画像と、決戦への道や極決戦への道において既に表示されたキャラアイコンに対応する顔画像（例えば、西軍将軍 A の顔）とからなる援護アイコンが表示される。

30

【 3 1 3 1 】

図 2 2 4（e）は、味方キャラクタが敵キャラクタと対決しているときの表示画像であって、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行われて、上部表示領域 7 a に所定の演出結果が表示されているときの表示画像の一例である。図 2 2 4（e）においては、上部表示領域 7 a に援護アイコンが表示されているときに、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行われて、所定の演出結果として「好機」の文字が表示されている。なお、所定の演出結果として表示されるのは「好機」であることに限定されず、援護アイコン表示シナリオ（図 2 0 7 参照）に基づいて「セリフ」、「好機」、「激熱」、「L E D」、「大決戦アイコン」のいずれかが表示可能に構成されている。

40

【 3 1 3 2 】

図 2 2 4（f）は、味方キャラクタが敵キャラクタと対決しているときの表示画像であって、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行われて、上部表示領域 7 a に「大決戦アイコン」が表示されたときの表示画像の一例である。図 2 2 4（f）に示す表示が行われた後には、大決戦リーチの演出が行われることになる。

【 3 1 3 3 】

図 2 2 4（g）は、援護アイコンがなくなり、味方キャラクタが敵キャラクタと対決し

50

て最終結果を表示するときの表示画像の一例である。図 2 2 4 (h - 1) に示すように、味方キャラクタが勝利すると大当たりとなり、図 2 2 4 (h - 2) に示すように、味方キャラクタが敗北するとハズレとなる。

【 3 1 3 4 】

なお、図 2 2 3 及び図 2 2 4 においては、対決リーチを行うリーチ演出パターン 4、6、1 2、1 4 に対応した演出の一例について説明したが、9 個のキャラアイコンが表示された後に対決リーチを行う演出を行う他のリーチ演出パターン（図 2 0 0 参照）の演出についても同様である。

【 3 1 3 5 】

このように、本実施形態の対決リーチの演出は、対決リーチに至るまで（決戦への道の演出または極決戦への道）に集めたキャラアイコンの個数によって操作演出を行うことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 3 1 3 6 】

（蓮の花予告の演出）

次に、「蓮の花予告」の演出について説明する。図 2 2 5 は、第 6 のパチンコ遊技機における蓮の花予告の演出を説明する表示画像の一例である。

【 3 1 3 7 】

図 2 2 5 を用いて、蓮の花成功予告の予告演出パターン（図 2 0 8 参照）に対応した蓮の花予告の演出の一例について説明する。

【 3 1 3 8 】

図 2 2 5 (a) は、高確非時短遊技状態である「黄金の刻モード」において、事前変動においてつぼみが表示されているときの表示画像の一例である。

【 3 1 3 9 】

図 2 2 5 (a) に示すように、高確非時短遊技状態である「黄金の刻モード」においては、黄金の刻モードを示す文字画像「黄金の刻」と、右打ち状態である場合に第 1 大入賞口 6 1 3 1 及び第 2 大入賞口 6 1 5 1 に遊技球が入球して払い出された個数を累計してカウントするカウント表示画像「珠」と、右打ちを行わせるための操作指示画像「右打ち」とが表示されている。

【 3 1 4 0 】

図 2 2 5 (b) は、事前変動が終了したものの、つぼみが継続して表示されているときの表示画像の一例である。また、事前変動から継続表示されたつぼみは、当該変動の変動開始のときにも継続して表示されることになる。

【 3 1 4 1 】

ここで、事前変動から継続表示されたつぼみは、事前変動が小当たりに対応した変動であったとしても、事前変動～小当たり遊技状態～当該変動にわたって継続して表示されることになる。このため、本実施形態の蓮の花予告の演出では、第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球したときに移行しやすい小当たり遊技状態によって、演出を途切れさせることなく、継続して蓮の花予告を楽しむことができる。

【 3 1 4 2 】

図 2 2 5 (c) は、当該変動が開始され所定時間が経過したときに、つぼみが開いて表示されたときの表示画像の一例である。このつぼみが開くことにより、図 2 2 5 (d) に示す「扉開放演出」に発展することが示唆される。

【 3 1 4 3 】

なお、図 2 2 5 においては、蓮の花成功予告の予告演出パターンに対応した蓮の花予告の演出の一例について説明したが、蓮の花失敗予告の予告演出パターン（図 2 0 8 参照）に対応した蓮の花予告の演出についても同様である。

【 3 1 4 4 】

（合戦リーチの演出）

次に、「合戦リーチ」の演出について説明する。図 2 2 6 及び図 2 2 7 は、第 6 のパチンコ遊技機における合戦リーチの演出を説明する表示画像の一例である。

10

20

30

40

50

【 3 1 4 5 】

図 2 2 6 及び図 2 2 7 を用いて、演出ボタン装置 6 3 1 0 の最終的な操作態様が第 4 操作態様または第 5 操作態様に変化する第 1 図柄演出パターン 3、4、8、9（図 2 0 1 参照）に対応した合戦リーチの演出の一例について説明する。

【 3 1 4 6 】

図 2 2 6（a）は、合戦リーチが開始されたときに行われるボタン昇格チャンス演出の表示画像の一例である。合戦リーチにおいては、最初にボタン昇格チャンス演出が行うことが可能となっている。

【 3 1 4 7 】

図 2 2 6（a）に示すように、表示装置 7 の表示領域の上方には、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様を示す「ボタン操作アイコン」が左から右へとスクロール表示されている。また、表示装置 7 の表示領域の中央には、現在の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様の状態を示す「演出ボタン状態画像」が表示されている。

10

【 3 1 4 8 】

図 2 2 6（b）は、ボタン操作アイコンが停止表示され、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様が変わったときの表示画像の一例である。

【 3 1 4 9 】

図 2 2 6（b）に示すように、上部表示領域 7 a には演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 3 操作態様を示す「Lv 3 連打」のボタン操作アイコンが停止表示されている。それに対応して、表示装置 7 の表示領域の中央には、演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 3 操作態様の状態を示す演出ボタン状態画像が変化して表示される。

20

【 3 1 5 0 】

図 2 2 6（c）は、味方キャラクタと敵ボスとが対決しているときの表示画像の一例である。

【 3 1 5 1 】

図 2 2 6（c）に示すように、上部表示領域 7 a には演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 3 操作態様を示す「Lv 3 連打」のボタン操作アイコンが継続表示されている。

【 3 1 5 2 】

図 2 2 6（d）は、味方キャラクタの攻撃が敵ボスにヒットしたときの表示画像の一例である。

30

【 3 1 5 3 】

図 2 2 6（d）に示すように、味方キャラクタの攻撃が敵ボスにヒットすると、上部表示領域 7 a に表示されていたボタン操作アイコンが 1 段階上昇し、演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 4 操作態様を示す「Lv 4 一撃」のボタン操作アイコンに変化して表示される。なお、味方キャラクタの攻撃が敵ボスにヒットしなかったり、敵ボスが味方キャラクタに攻撃したりした場合には、上部表示領域 7 a に表示されるボタン操作アイコンは変化しない。

【 3 1 5 4 】

図 2 2 7（e）は、図 2 2 6（d）に引き続き、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様が変わったときの表示画像の一例である。

40

【 3 1 5 5 】

図 2 2 6（e）に示すように、上部表示領域 7 a に表示されていたボタン操作アイコンが「Lv 4 一撃」のボタン操作アイコンに変化したことから、表示装置 7 の表示領域の中央には、演出ボタン装置 6 3 1 0 の第 4 操作態様の状態を示す演出ボタン状態画像が変化して表示される。

【 3 1 5 6 】

図 2 2 7（f - 1）は、味方キャラクタと敵ボスとの対決が繰り返され、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様が最終的に第 4 操作態様となり、遊技者が演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を行うときの表示画像の一例である。

【 3 1 5 7 】

50

図 2 2 7 (f - 2) は、味方キャラクタと敵ボスとの対決が繰り返され、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様が最終的に第 5 操作態様となり、遊技者が演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を行うときの表示画像の一例である。

【 3 1 5 8 】

図 2 2 7 (g - 1) は、図 2 2 7 (f - 1) または図 2 2 7 (f - 1) の状態から遊技者が演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を行い、演出用役物群 5 8 (図 1 7 3 参照) が落下し (図示せず) 、大当たりとなったことを示す表示画像の一例である。

【 3 1 5 9 】

図 2 2 7 (g - 2) は、図 2 2 7 (f - 1) または図 2 2 7 (f - 1) の状態から遊技者が演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作を行い、演出用役物群 5 8 (図 1 7 3 参照) が落下せず (図示せず) 、ハズレとなったことを示す表示画像の一例である。

10

【 3 1 6 0 】

なお、図 2 2 6 及び図 2 2 7 においては、第 1 図柄演出パターン 3、4、8、9 に対応した合戦リーチの演出の一例について説明したが、第 1 図柄演出パターン 2、7 (図 2 0 1 参照) に対応した合戦リーチの演出についても同様である。

【 3 1 6 1 】

このように、本実施形態の合戦リーチの演出は、演出内容の結果に応じて、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様を変化させていくので、遊技者がこれから直接的に操作を行うことになる演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様の变化 (演出ボタンの成長) に新たな興味を沸かせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【 3 1 6 2 】

[8 - 1 1 . 操作演出時間と受付時間の構成]

次に、決戦への道の操作演出時間や演出ボタン装置 6 3 1 0 の受付時間等について説明する。図 2 2 8 は、第 6 のパチンコ遊技機における決戦への道の操作演出時間と演出ボタン装置の受付時間の構成を説明する構成図の一例である。

【 3 1 6 3 】

図 2 2 8 (1) は、決戦への道の操作演出時間の構成を説明する構成図である。

【 3 1 6 4 】

図 2 2 8 (1) に示すように、決戦への道の演出において 1 回の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作時間は、受付時間 3 秒とその操作結果により所定のアイコンを表示する表示時間 1 秒とを加算した 4 秒で構成され、5 回の演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行えるように、「決戦への道の操作演出時間」は 2 0 秒に設定されている。このため、図 2 2 0 及び図 2 2 1 に示したように、「決戦への道の操作演出時間」が終了するまでの秒数をカウントダウンする「カウントダウン表示画像」によって、演出ボタン装置 6 3 1 0 の最大操作回数を示唆していることになる。このことは、操作回数は異なるものの、極決戦への道の演出においても同様である。

30

【 3 1 6 5 】

また、受付時間内に演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行われると、操作時から表示時間の終了時期まで、所定のアイコンが継続して表示され、受付時間内に演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行われないと、受付時間の終了時期から表示時間の終了時期まで、所定のアイコンが表示されることになる。

40

【 3 1 6 6 】

このような受付時間内に演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作が行われると、受付時間が終了して操作時から所定の画像が表示される (所定の演出が行われる) ような、演出ボタン装置 6 3 1 0 に関する演出を「1 回操作演出」といい、極決戦への道の演出等においても同様である。

【 3 1 6 7 】

図 2 2 8 (2 a) は、1 回操作演出の受付時間の構成を説明する構成図である。

【 3 1 6 8 】

図 2 2 8 (2 a) に示すように、1 回操作演出の演出ボタン装置 6 3 1 0 の受付時間は

50

、受付時間から開始直後の第1の期間（例えば、3フレーム、3 / 60秒等）を演出ボタン装置6310の操作を無効と判定される「開始無効期間」として設定され、受付時間の終了直前の第2の期間（例えば、3フレーム、3 / 60秒等）を演出ボタン装置6310の操作を無効と判定する「終了無効期間」として設定され、「開始無効期間」から「終了無効期間」のあいだを演出ボタン装置6310の操作を有効と判定する「有効期間」として設定されている。

【3169】

なお、図228（2b）に示すように、「開始無効期間」と「終了無効期間」とを受付時間を含めずに、受付時間の開始直前の期間を「開始無効期間」として設定してもよいし、受付時間の終了直後の期間を「終了無効期間」と設定してもよい。この場合には、受付時間がそのまま「有効時間」に相当することになる。

10

【3170】

これに対し、受付時間内に演出ボタン装置6310の操作が行われても、受付時間が終了せずに、受付時間内に複数回の演出ボタン装置6310の操作が行えるような「連打操作演出（例えば、ボタンチャレンジ予告、扉開放演出、演出ボタン装置6310の操作態様が最終的に第3操作態様（Lv3連打）となったときの合戦リーチ等）」においては、その受付時間の構成が異なる。

【3171】

図228（3）は、連打操作演出の受付時間の構成を説明する構成図である。

【3172】

20

図228（3）に示すように、連打操作演出の受付時間に、「開始無効期間」と「終了無効期間」と「有効期間（当初）」が設定されているのは、1回操作演出の受付時間の構成と同様である。

【3173】

そして、「有効期間（当初）」内に演出ボタン装置6310の操作が行われると、その操作後から所定の期間を演出ボタン装置6310の操作を無効と判定する「操作無効期間」が、サブCPU301により新たに設定される。

【3174】

この「操作無効期間」は、演出ボタン装置6310の操作を契機とした演出内容に応じて、サブCPU301により異なる期間が設定される。例えば、演出が進行するような演出進行時には、演出ボタン装置6310が振動し、「操作無効期間」として第3の期間（例えば、5フレーム、5 / 60秒等）が設定される。これに対し、演出が進行しないような演出非進行時には、演出ボタン装置6310は振動せずに、「操作無効期間」として第3の期間よりも短い第4の期間（例えば、4フレーム、4 / 60秒等）が設定される。

30

【3175】

このように、連打操作演出においては、演出ボタン装置6310の操作を契機とした演出内容に応じて異なる期間が設定されるので、演出ボタン装置6310の操作を契機とした演出内容を確実にに行わせることができる。

【3176】

[8 - 12 . 機外に出力される信号]

40

次に、外部端子板184（図6参照）から第6のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）、各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号について説明する。

【3177】

本実施形態において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理において「外部情報1」～「外部情報8」を生成し、生成した「外部情報1」～「外部情報8」を外部端子板184に出力することになる。外部端子板184（図6参照）は、第1のパチンコ遊技機と同様に、第6のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとしてCH1～CH12を有する。外部端子板184の各CHから第6のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報1」、「扉・枠開放」、「外部情報1」～

50

「外部情報 8」、「賞球情報 2」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各 CH から第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

【3178】

図 229 は、第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。第 6 のパチンコ遊技機においては、第 1 のパチンコ遊技機と同様に（図 65 参照）、各 CH から「賞球情報 1」、「扉・枠開放」、「外部情報 1」～「外部情報 8」、「賞球情報 2」および「セキュリティ」の各種信号が第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される。しかしながら、第 6 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、コネクタの CH3 から出力される「外部情報 3」の信号の出力条件が一部相違している。以下に、「外部情報 3」の出力条件等について説明する。

10

【3179】

図 229 に示すように、「外部情報 3」は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に「すべての大当たり中、確変中及び時短中に出力」することに加え、「確変中に変動を開始した特別図柄の当該変動終了まで出力」するという新たな出力条件が付加されている。

【3180】

ここで、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な「同時変動機」においては、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態からなる特定遊技状態から第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の可変表示が開始されたものの、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示が終了するときに、先に可変表示が終了した特別図柄によって遊技状態を通常遊技状態に移行させてしまい、後に可変表示が終了する特別図柄が通常遊技状態における大当たり・ハズレ等と判断されてしまうエラーケースが発生しうる。「外部情報 3」に上述した新たな出力条件が付加されたことにより、上記エラーケースの発生を無くし、「同時変動機」においては特定遊技状態を契機として大当たりとなった大当たり回数や連荘回数等を正確に計測することができる。これについては、「外部情報 3」の信号のタイミングチャートを例に挙げて具体的に説明する。

20

【3181】

図 230 は、第 6 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「外部情報 3」の信号のタイミングチャートの一例である。

30

【3182】

図 230 は、第 1 特別図柄の可変表示及び停止表示と、第 2 特別図柄の可変表示及び停止表示と、外部情報 3 の出力及び停止と、遊技状態の移行とを上下に図示している。

【3183】

図 230 に示すように、特定遊技状態の 1 つである高確非時短遊技状態において、第 1 特別図柄は大当たり遊技状態の終了後から 119 回転目の可変表示を開始する。その後、高確非時短遊技状態において、第 2 特別図柄は大当たり遊技状態の終了後から 120 回転目の可変表示を開始する。

【3184】

第 2 特別図柄は、第 1 特別図柄よりも先に可変表示が終了して停止表示を行う。この第 2 特別図柄が停止されると、遊技状態が高確非時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。

40

【3185】

第 1 特別図柄は、高確非時短遊技状態から可変表示が行われたが、通常遊技状態において停止表示を行う。

【3186】

外部情報 3 は、高確非時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、「確変中に変動を開始した特別図柄の当該変動終了まで出力」するという新たな出力条件により、第 1 特別図柄の可変表示が終了するまで、出力を継続する。

【3187】

50

これにより、１１９回転目の第１特別図柄で大当たりとなったとしても、特定遊技状態を契機とした大当たり回数として計測することができる。

【３１８８】

このように、第６のパチンコ遊技機においては、図１７８等において説明したように、遊技盤ユニットの構成（図１７３参照）、特別図柄の抽選内容（図１７５参照）、遊技状態への移行規則（図１７７参照）等を有機的に関連付けて、すべての大当たり遊技状態の終了には、大当たりの連荘の期待度が高い「（前半の）高確時短遊技状態」に移行させ、高確遊技状態が終了して大当たりの連荘を期待度が低くなると「（後半の）高確非時短遊技状態：小当たりＲＵＳＨ」に移行させ、その移行した「高確非時短遊技状態：小当たりＲＵＳＨ」においては、遊技球の払い出しを期待させるとともに、次回の大当たり遊技状態への移行が保証される第２特別図柄の大当たりも期待させることができるので、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【３１８９】

また、第６のパチンコ遊技機においては、図１９８等において説明したように、桜蓄積予告を行うことにより極道アイコンが表示されると、極決戦への道の演出に発展し、擬似連演出を行うことにより５個のキャラアイコンが収集されると、決戦への道の演出に発展する。そして、極決戦への道の演出または決戦への道の演出に発展すると、同種の特定の演出（１０個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を実行可能である。このため、様々な演出を関連付けて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３１９０】

20

また、第６のパチンコ遊技機において、「桜蓄積予告」は、桜を段階的に蓄積していく段階演出と、蓄積された桜が放出して所定数の「キャラアイコン」か「極道アイコン」を表示するアイコン表示演出とで構成されている。そして、桜蓄積予告の段階演出は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されており、桜蓄積予告のアイコン表示演出は当該変動において実行可能に構成されている。また、桜蓄積予告の段階演出は、桜が蓄積すればするほど、「極道アイコン」が表示される期待度や、表示される「キャラアイコン」の数が多くなるように設定されている。

このため、本実施形態の「桜蓄積予告」は、事前変動及び当該変動にわたって（または当該変動のみで）段階演出が発展していくことにより遊技の期待感を段階的に向上させていき、その表示結果にも興味を沸かせて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【３１９１】

また、第６のパチンコ遊技機において「擬似連演出」は、複数のキャラアイコンのうちいずれかが停止すると擬似連演出が行われ、擬似連演出が行われる毎に、１または複数のキャラアイコンを収集することが可能となっている。そして、５個のキャラアイコンが収集されると、決戦への道の演出に発展する。また、収集するキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの収集順番（表示順番）等によって、今後の遊技の内容を示唆している。

このため、本実施形態の「擬似連演出」は、単に再変動が行われるか否かだけではなく、再変動の際に表示されるキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの表示順番等にも新たな興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【３１９２】

また、第６のパチンコ遊技機において「決戦への道の演出」及び「極決戦への道の演出」は、所定時間が終了するまでに、遊技者の演出ボタン装置６３１０の操作によって１０個のキャラアイコンを集めることを目指すことができる演出となっている。そして、１０個のキャラアイコンが収集されると、最も大当たりの期待度が高い大決戦リーチに発展する。また、収集するキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの収集順番（表示順番）等によって、今後の遊技の内容を示唆することも可能である。

このため、本実施形態の「決戦への道の演出」及び「極決戦への道の演出」は、遊技者に積極的に遊技への参加（演出ボタン装置６３１０の操作）を促し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

50

【 3 1 9 3 】

また、第 6 のパチンコ遊技機において「対決リーチ」は、対決リーチに至るまで（決戦への道の演出または極決戦への道）に集めたキャラアイコンを援護アイコンに変換して、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作により援護アイコンによる演出が可能となっている。

このため、本実施形態の「対決リーチ」は、対決リーチに至るまでに収集したアイコンによって操作演出を行うことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 3 1 9 4 】

また、第 6 のパチンコ遊技機において「蓮の花予告」は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されており、事前変動が小当りに対応した変動であったとしても、事前変動～小当り遊技状態～当該変動にわたって継続して表示されるように構成されている。

10

このため、本実施形態の「蓮の花予告」は、第 2 始動口 6 1 4 0 に遊技球が入球したときに移行しやすい小当り遊技状態によって、演出を途切れさせることなく、継続して蓮の花予告を楽しむことができる。

【 3 1 9 5 】

また、第 6 のパチンコ遊技機において「合戦リーチ」は、演出内容の結果に応じて、演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様を変化させていく演出となっている。

このため、本実施形態の「合戦リーチ」は、遊技者がこれから直接的に操作を行うことになる演出ボタン装置 6 3 1 0 の操作態様の变化（演出ボタンの成長）に新たな興味を沸かせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【 3 1 9 6 】

（その他）

上述の第 6 のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【 3 1 9 7 】

また、第 6 のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【 3 1 9 8 】

更に、上記 [4 . 拡張例] は、第 6 のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

30

【 3 1 9 9 】

[9 . 第 7 のパチンコ遊技機]

次に、第 7 のパチンコ遊技機について説明する。第 7 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と同様に、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第 7 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

【 3 2 0 0 】

なお、第 7 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と同様に、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを並行して可変表示させず、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

40

【 3 2 0 1 】

以降、第 7 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【 3 2 0 2 】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球するこ

50

と」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を1回の「可変表示」と称する。

【3203】

[9-1. 遊技盤ユニット]

図231を参照して、第7のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット7010について説明する。この遊技盤ユニット7010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43(図2参照)の後方に位置するようにベースドア3(図2参照)の前方に配置される。

10

【3204】

図231は、第7のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット7010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット7010は、遊技盤としての遊技パネル7100を備え、遊技パネル7100に各種部材が配置され、遊技パネル7100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【3205】

図231に示されるように、第7のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット7010は、第1のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート7126と、第2始動口7140と、普通電動役物ユニット7145と、第1特別電動役物ユニット7130と、第2特別電動役物ユニット7150との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

20

【3206】

なお、第7のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口7120は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口120と機能的にも共通するものであるが、第2始動口7140との関連性から、第1のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【3207】

(通過ゲート)

通過ゲート7126は、右側領域107の後述する普通電動役物ユニット7145の上方に配置されており、右打ちされた遊技球が通過可能(左打ちされた遊技球が通過困難または不可能)となっている。そして、通過ゲート7126には、通過ゲート7126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ7127(後述の図232参照)が備えられている。

30

【3208】

通過ゲート7126に遊技球が通過すると、普通図柄抽選(普通図柄の当り判定処理)や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート7126に遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球(例えば1個の遊技球)が払い出されてもよい。

【3209】

また、通過ゲート7126を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること(大当たりとなる特別図柄が停止表示されていること)を前提として、通過ゲート7126に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当たり遊技状態に移行するようにしてもよい。

40

【3210】

(第1始動口)

第1始動口7120は、表示装置7の表示領域の下方の遊技領域105に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第1始動口7120には、第1始動口7120への遊技球の入球を検出する第1始動口スイッチ7121(後述の図232参照)が備えられている。

50

【 3 2 1 1 】

第 1 始動口 7 1 2 0 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄抽選（第 1 特別図柄の当り判定処理）や、第 1 特別図柄の可変表示や、第 1 始動口用の賞球（例えば 3 個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第 1 始動口 7 1 2 0 に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【 3 2 1 2 】

（第 2 始動口）

第 2 始動口 7 1 4 0 は、右側領域 1 0 7 であって後述する通過ゲート 7 1 2 6 の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット 7 1 4 5 に設けられており、右打ちされた遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。そして、第 2 始動口 7 1 4 0 には、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球を検出する第 2 始動口スイッチ 7 1 4 1（後述の図 2 3 2 参照）が備えられている。

10

【 3 2 1 3 】

また、本実施形態においては、第 2 始動口 7 1 4 0 は、通過ゲート 7 1 2 6 の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート 7 1 2 6 を通過した遊技球は、後述する普通電動役物 7 1 4 6 が作動しているときには、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球が可能となっている。

【 3 2 1 4 】

第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄抽選（第 2 特別図柄の当り判定処理）や、第 2 特別図柄の可変表示や、第 2 始動口用の賞球（例えば 1 個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

20

【 3 2 1 5 】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 7 1 4 5 は、右側領域 1 0 7 であって通過ゲート 7 1 2 6 の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット 7 1 4 5 は、第 2 始動口 7 1 4 0 と、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球を検出する第 2 始動口スイッチ 7 1 4 1 と、普通電動役物 7 1 4 6 とを一体化したユニット体である。

【 3 2 1 6 】

普通電動役物 7 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 7 1 4 7 と、この普電用シャッタ 7 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 7 1 4 8（後述の図 2 3 2 参照）とを備える。普通電動役物 7 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 7 1 4 7 は、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

30

【 3 2 1 7 】

具体的には、普電用シャッタ 7 1 4 7 は、第 2 始動口 7 1 4 0 の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第 2 始動口 7 1 4 0 に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ 7 1 4 7 が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第 2 始動口 7 1 4 0 の入口と対向する対向領域に位置して、第 2 始動口 7 1 4 0 への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル 7 1 0 0 の表面に埋没し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ 7 1 4 7 が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第 2 始動口 7 1 4 0 の入口と対向しない回避領域に位置して、第 2 始動口 7 1 4 0 への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル 7 1 0 0 の表面から突出して、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第 2 始動口 7 1 4 0 へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 7 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

40

【 3 2 1 8 】

また、普通電動役物 7 1 4 6 は、第 2 始動口 7 1 4 0 を開放状態とさせているときに、

50

普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第２始動口７１４０を閉鎖状態にさせる。

【３２１９】

（第１特別電動役物ユニット）

第１特別電動役物ユニット７１３０は、右側領域１０７において通過ゲート７１２６、普通電動役物ユニット７１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット７１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット７１３０は、通過ゲート７１２６、普通電動役物ユニット７１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット７１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

10

【３２２０】

第１特別電動役物ユニット７１３０は、第１大入賞口７１３１と、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ７１３２（後述の図２３２参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ７１３４と、この第１特電用シャッタ７１３４を作動させる第１特電用ソレノイド７１３５（後述の図２３２参照）とを一体化したユニット体である。

【３２２１】

第１大入賞口７１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、１回の大当りにおける１つのラウンドにおいて第１大入賞口７１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば７個）が規定されている。この第１大入賞口７１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

20

【３２２２】

第１大入賞口７１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口７１５１が開放し、開放された第２大入賞口７１５１に進入した遊技球が第２大入賞口７１５１内のＶ入賞口に入賞した場合の第２のルートときである。

【３２２３】

第１特電用シャッタ７１３４は、第１特電用ソレノイド７１３５（後述の図２３２参照）の作動により、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。

30

【３２２４】

具体的には、第１特電用シャッタ７１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第１特電用シャッタ７１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口７１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口７１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ７１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第１大入賞口７１３１を閉口し、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。

40

【３２２５】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット７１５０は、右側領域１０７において通過ゲート７１２６及び普通電動役物ユニット７１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット７１５０は、通過ゲート７１２６または普通電動役物ユニット７１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【３２２６】

第２特別電動役物ユニット７１５０は、第２特別電動役物ユニット７１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された第２大入賞口７１５１と、第２大入賞口７１５１への

50

遊技球の入球を検出する第2大入賞口カウントスイッチ7152と、第2大入賞口7151を開閉させることが可能な第2特電用シャッタ7154と、この第2特電用シャッタ7154を作動させて第2大入賞口7151を開閉させる第2特電用ソレノイド7155（後述の図232参照）と、第2大入賞口7151に進入した遊技球が通過可能なV入賞口7156と、V入賞口7156に遊技球が通過したことを検出するV入賞口スイッチ7157と、第2大入賞口7151に進入した遊技球のうちV入賞口7156に進入しなかった遊技球が通過可能なハズレ口7158と、V入賞口7156を開閉させるVシャッタ7159と、このVシャッタ7159を作動させてV入賞口7156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド7160（後述の図232参照）とを一体化したユニット体である。

【3227】

第2大入賞口7151は、小当りのときに開放される入賞口であり、1回の小当りにおいて第2大入賞口7151に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば10個）が規定されている。この第2大入賞口7151に1つの遊技球が入球する毎に、第2大入賞口用の賞球（例えば10個の遊技球）が払い出されることになる。

【3228】

第2特電用シャッタ7154は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第2特電用ソレノイド7155（後述の図232参照）の作動により、第2特電用シャッタ7154を前方に進出させて第2大入賞口7151への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第2特電用シャッタ7154を後方に退出させて第2大入賞口7151への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【3229】

V入賞口7156は、Vシャッタ7159により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【3230】

第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V入賞口7156への遊技球の通過したときの第2大入賞口7151の開放を1ラウンド目として、V入賞口7156への遊技球の通過した後（2ラウンド目以降）は、第1大入賞口7131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V入賞口7156への遊技球の通過した後（2ラウンド目以降）も、第2大入賞口7151が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【3231】

また、例えば第1大入賞口7131の内部にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第1大入賞口7131が開放状態とされ、第1大入賞口7131の内部に設けられたV入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第2のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【3232】

ハズレ口7158は、第2大入賞口7151に進入したもののV入賞口7156を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口7158を通過した遊技球は機外に排出される。なお、第2大入賞口7151に進入した遊技球の全部がハズレ口7158を通過し、V入賞口7156への遊技球の通過がなかった場合、大当り遊技状態に制御されずに、遊技が終了となる。

【3233】

Vシャッタ7159は、Vシャッタ用ソレノイド7160（後述の図232参照）の作動により、V入賞口7156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、V入賞口7156への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【3234】

10

20

30

40

50

[9 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 2 3 2 を参照して、第 7 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 2 3 2 は、第 7 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【 3 2 3 5 】

図 2 3 2 に示されるように、第 7 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 とから構成される。

【 3 2 3 6 】

しかしながら、第 7 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主制御回路 2 0 0 に接続されるデバイス及びサブ制御回路 3 0 0 の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【 3 2 3 7 】

[9 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 2 0 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、主制御回路 2 0 0 に接続される普電用ソレノイド 7 1 4 8、第 1 特電用ソレノイド 7 1 3 5、第 2 特電用ソレノイド 7 1 5 5、V シャッタ用ソレノイド 7 1 6 0、第 1 始動口スイッチ 7 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 7 1 4 1、通過ゲートスイッチ 7 1 2 7、第 1 大入賞口カウントスイッチ 7 1 3 2、第 2 大入賞口カウントスイッチ 7 1 5 2、V 入賞口スイッチ 7 1 5 7 の構成が一部異なっている。

【 3 2 3 8 】

(普電用ソレノイド)

普電用ソレノイド 7 1 4 8 は、普電用シャッタ 7 1 4 7 を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド 7 1 4 8 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、普電用シャッタ 7 1 4 7 を前方に進出させて第 2 始動口 7 1 4 0 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF であると) と、普電用シャッタ 7 1 4 7 を後方に退出させて第 2 始動口 7 1 4 0 を閉鎖状態とさせる。

【 3 2 3 9 】

(第 1 特電用ソレノイド)

第 1 特電用ソレノイド 7 1 3 5 は、開閉扉からなる第 1 特電用シャッタ 7 1 3 4 を作動させる電磁ソレノイドである。第 1 特電用ソレノイド 7 1 3 5 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、第 1 特電用シャッタ 7 1 3 4 を前方に倒れさせ第 1 大入賞口 7 1 3 1 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF であると) と、第 1 特電用シャッタ 7 1 3 4 を後方に倒立させて第 1 大入賞口 7 1 3 1 を閉鎖状態とさせる。

【 3 2 4 0 】

(第 2 特電用ソレノイド)

第 2 特電用ソレノイド 7 1 5 5 は、第 2 特電用シャッタ 7 1 5 4 を作動させる電磁ソレノイドである。第 2 特電用ソレノイド 7 1 5 5 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、第 2 特電用シャッタ 7 1 5 4 を後方に退出させて第 2 大入賞口 7 1 5 1 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF であると) と、第 2 特電用シャッタ 7 1 5 4 を前方に進出させて第 2 大入賞口 7 1 5 1 を閉鎖状態とさせる。

【 3 2 4 1 】

(V シャッタ用ソレノイド)

V シャッタ用ソレノイド 7 1 6 0 は、V シャッタ 7 1 5 9 を作動させる電磁ソレノイドである。V シャッタ用ソレノイド 7 1 6 0 は、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われる (ON である) と、V シャッタ 7 1 5 9 を後方に退出させて V 入賞口 7 1 5 6 を開放状態とさせ、メイン CPU 2 0 1 により通電が行われないと (OFF であると) と、V シャッタ 7 1 5 9 を前方に進出させて V 入賞口 7 1 5 6 を閉鎖状態とさせる。また、本実施形態

10

20

30

40

50

では、Vシャッタ用ソレノイド7160は、第2大入賞口7151の開放時にあわせて作動し、V入賞口7156を開放状態とさせる。すなわち、V入賞口7156は第2大入賞口7151の開放時から開放状態となり、遊技球が第2大入賞口7151に入球すると、V入賞口7156にも原則として通過することになる。

【3242】

(第1始動口スイッチ)

第1始動口スイッチ7121は、第1始動口7120への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【3243】

第1始動口スイッチ7121により第1始動口7120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1の始動条件が成立したものと、第1特別図柄の始動情報(大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得する。取得した第1特別図柄の始動情報は、「第1特別図柄の保留個数(例えば4個)」までメインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域(第1特別図柄始動記憶領域(1)~第1特別図柄始動記憶領域(4)に順番)に記憶され、第1特別図柄の判定開始条件(例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理や、第1特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第1始動口スイッチ7121により第1始動口7120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1始動口用の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

10

20

【3244】

(第2始動口スイッチ)

第2始動口スイッチ7141は、第2始動口7140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【3245】

第2始動口スイッチ7141により第2始動口7140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2の始動条件が成立したものと、第2特別図柄の始動情報(大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得する。取得した第2特別図柄の始動情報は、「第2特別図柄の保留個数(例えば3個)」までメインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域(第2特別図柄始動記憶領域(1)~第2特別図柄始動記憶領域(3)に順番)に記憶され、第2特別図柄の判定開始条件(例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、第2特別図柄の当り判定処理や、第2特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第2始動口スイッチ7141により第2始動口7140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2始動口用の賞球(例えば1個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

30

【3246】

また、実施形態においては、第1特別図柄の始動情報に基づいた第1特別図柄の当り判定処理を「第1特別図柄の抽選」、第2特別図柄の始動情報に基づいた第2特別図柄の当り判定処理を「第2特別図柄の抽選」ともいい、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

40

【3247】

(通過ゲートスイッチ)

通過ゲートスイッチ7127は、通過ゲート7126への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。

【3248】

通過ゲートスイッチ7127が通過ゲート7126への遊技球の通過を検出すると、メインCPU201は、普通図柄の始動情報(普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等)を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数(例えば4個)」までメインRAM203の普通図柄始動記憶領域(普通図柄始動記憶領域(1)

50

～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、通過ゲートスイッチ７１２７により通過ゲート７１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【３２４９】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ７１３２は、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ７１３２が第１大入賞口７１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口７１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

10

【３２５０】

（第２大入賞口カウントスイッチ）

第２大入賞口カウントスイッチ７１５２は、第２大入賞口７１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ７１５２が第２大入賞口７１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１０個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

20

【３２５１】

（Ｖ入賞口スイッチ）

Ｖ入賞口スイッチ７１５７は、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ７１５７がＶ入賞口７１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、Ｖ入賞口スイッチ７１５７によりＶ入賞口７１５６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【３２５２】

[９ - ２ - ２ . サブ制御回路]

サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。

30

（ボタン制御回路３１０）

ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。

【３２５３】

40

また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。

【３２５４】

[９ - ３ . 基本仕様]

次に、図２３３～図２４５を参照して、第７のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第７のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【３２５５】

第７のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時

50

短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインCPU 201は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第7のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【3256】

本実施形態において、一般的な通常遊技状態（後述する第1の通常遊技状態）では原則として左打ちが正規な遊技態様とされ、A時短遊技状態及びB時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。なお、A時短遊技状態及びB時短遊技状態を区別しないときは、A時短遊技状態及びB時短遊技状態をまとめて単に「時短遊技状態」という。サブCPU 301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置7の表示領域に表示する。

10

【3257】

[9-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図233は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図233に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM 202に記憶されている。

【3258】

特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルである。

20

【3259】

特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口7120への入球に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。また、第2始動口7140への入球に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。なお、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0～65535の範囲（幅）で発生する。

30

【3260】

図233に示すように、第1始動口7120に遊技球が入球した場合、メインCPU 201は、第1特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第1特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/199.8の選択率で「大当り」と決定し、それ以外は「ハズレ」と決定する。また、第2始動口7140に遊技球が入球した場合、メインCPU 201は、第2特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約1/199.8の選択率で「大当り」と決定し、約1/3.0の選択率で「小当り」と決定し、それ以外は「ハズレ」と決定する。

40

【3261】

なお、「大当り」と決定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜適宜設計変更が自由である。

【3262】

また、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が決定されるように構成してもよいが、「小当り」が決定されるように構成した場合、第1特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第2特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を設定することが好ましい。

【3263】

また、第1特別図柄の当り判定処理または第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合

50

に、大当り遊技状態に移行せずに時短遊技状態（Ｃ時短遊技状態）に直接移行する「時短当り」が決定されるように構成してもよい。

【３２６４】

また、第７のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りまたはノおよび小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第７のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【３２６５】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口７１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口７１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口７１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ７１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【３２６６】

[９ - ３ - ２ . 特別図柄判定テーブル]

図２３４は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図２３４に示す特別図柄判定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３２６７】

特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「選択図柄情報」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルである。

【３２６８】

「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の停止表示される図柄を指定するためのコマンドである。

【３２６９】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口７１２０または第２始動口７１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」に関連付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【３２７０】

図２３４に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～８９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ１」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ１」を決定する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ２」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ２」を決定する。

【３２７１】

このように、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合には、図２３４に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「Ｚ２」＜「Ｚ１」の順に決定されやすく構成されている。

【３２７２】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～１９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ３」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ３」を決定する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が２０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「Ｚ４」を決定し、図柄指定コマンドとして「ＺＡ３」を決定する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであると

10

20

30

40

50

きには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を決定する。

【3273】

このように、本実施形態では、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合には、図234に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「z3」=「z5」<「z4」の順に決定されやすく構成されている。

【3274】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0~19のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z6」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA4」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が20~79のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z7」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA4」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が80~99のいずれかであるときには、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z8」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA4」を決定する。

【3275】

このように、本実施形態では、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合には、図234に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「z6」=「z8」<「z7」の順に決定されやすく構成されている。

【3276】

なお、「選択図柄コマンド」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜適宜設計変更が自由である。

【3277】

また、第7のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図232参照）に表示される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。

【3278】

[9-3-3. 当り種類決定テーブル]

図235は、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図235に示す当り種類決定テーブルは、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【3279】

当り種類決定テーブルは、当りの作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の態様」、「小当り遊技状態の態様」および「その後の遊技状態の態様（時短フラグ、A時短終了条件）」を決定するテーブルである。

【3280】

図235に示されるように、当り種類決定テーブルは、選択図柄コマンドに対して、「大当り遊技状態の態様」、「小当り遊技状態の態様」および「その後の遊技状態の態様（時短フラグ、A時短終了条件）」が対応付けられている。

【3281】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第1大入賞口7

10

20

30

40

50

1 3 1 の開放態様を示している。本実施形態では、大当り遊技状態において 1 回のラウンドあたりの最大開放時間（例えば 2 8 秒）と閉鎖時間（例えば 2 秒）とはあらかじめ規定されており、第 1 大入賞口 7 1 3 1 の開放態様として、大当り遊技状態における最大ラウンド数を示している。なお、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて決定してもよい。さらには、1 回のラウンドあたりに第 1 大入賞口 6 1 3 1 を複数回開閉させるように開放回数と開放時間を決定してもよい。

【3 2 8 2】

なお、第 2 特別図柄の小当りの「選択図柄コマンド z 6 ~ 8」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第 2 大入賞口 7 1 5 1 に進入した遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過して大当り遊技状態に移行する第 2 のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第 2 のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第 2 大入賞口 7 1 5 1 の開放を 1 ラウンド目として、V 入賞口 7 1 5 6 に遊技球が通過した後（2 ラウンド目以降）は、第 1 大入賞口 7 1 3 1 を開放させるラウンド遊技が実行される。また、小当り遊技状態のときに開放された第 2 大入賞口 7 1 5 1 に進入した遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過しなかったときには、大当り遊技状態に移行せず、その後の遊技状態の態様も決定されないことになる。

10

【3 2 8 3】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第 2 大入賞口 7 1 5 1 の開放態様を示している。本実施形態では、小当り遊技状態において 1 回の開放あたりの最大開放時間（例えば 0 . 1 秒）と閉鎖時間（例えば 0 . 6 秒）とはあらかじめ規定されており、小当り遊技状態における最大開放回数を示している。なお、1 回の開放あたりの最大開放時間を異ならせて決定してもよいし、各開放回数の閉鎖時間を異ならせて決定してもよい。

20

【3 2 8 4】

ここで、1 回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、5 R × 7 個（第 1 の規定個数）× 1 5 個（賞球個数）= 5 2 5 個）よりも、1 回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り 1 回 × 1 0 個（第 2 の規定個数）× 1 0 個（賞球個数）= 1 0 0 個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第 1 特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第 2 特別遊技状態」であるといえる。

30

【3 2 8 5】

また、大当り遊技状態における 1 ラウンドの最大開放時間（例えば 2 8 秒）よりも、小当り遊技状態における 1 回の最大開放時間（例えば 0 . 1 秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第 1 開放態様」により第 1 大入賞口 7 1 3 1 が開放し、小当り遊技状態においては第 1 開放態様よりも不利な「第 2 開放態様」により第 2 大入賞口 7 1 5 1 が開放するといえる。

【3 2 8 6】

「その後の遊技状態の態様」は、大当り遊技状態の終了後の遊技状態の態様を示し、「時短フラグ」及び「A 時短終了条件」の設定を示している。また、本実施形態においては、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態（「通常遊技状態」か「時短遊技状態」か）に応じて、「時短フラグ」及び「A 時短終了条件」の設定が異なるように構成されている。

40

【3 2 8 7】

「時短フラグ」とは、時短遊技状態の実行の有無と、実行する時短遊技状態の種類を示すフラグであり、時短フラグ = 0 は通常遊技状態を示し、時短フラグ = 1 は「A 時短遊技状態」を示し、時短フラグ = 2 は「B 時短遊技状態」を示している。なお、本実施形態では、C 時短遊技状態が実行されないものの、C 時短遊技状態を実行可能とする場合には、時短フラグ = 3 が C 時短遊技状態を示すことになる。

50

【 3 2 8 8 】

「 A 時短終了条件」とは、時短遊技状態としての A 時短遊技状態が終了する専用条件であり、A 時短遊技状態において第 1 特別図柄または第 2 特別図柄のいずれかの特別図柄が変動表示された合計回数の「特別図柄合計時短回数」と、A 時短遊技状態において第 2 特別図柄が変動表示された合計回数の「第 2 特別図柄の時短回数」とのいずれかが成立することにより、A 時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【 3 2 8 9 】

また、すべての時短遊技状態（A 時短遊技状態、B 時短遊技状態）においては、「時短共通終了条件」として、大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行することを条件として設定している。このため、A 時短遊技状態においては、「A 時短終了条件」が成立するか「時短共通終了条件」が成立すると、時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行することにもなる。

【 3 2 9 0 】

ここで、「A 時短終了条件」として、「第 2 特別図柄の時短回数」に加え、第 1 特別図柄の変動表示の回数も累計される「特別図柄合計時短回数」も条件としているのは、左打ちが正規な遊技態様とされている通常遊技状態のときに、第 1 特別図柄の始動情報が第 1 特別図柄の保留個数（例えば 4 個）まで記憶されていることがあり、通常遊技状態から時短遊技状態に移行した場合に「第 2 特別図柄の時短回数」分の時短遊技状態における利益を受けることができなくなる事象を回避するためである。このため、「特別図柄合計時短回数」は、少なくとも「第 2 特別図柄の時短回数」と「第 1 特別図柄の保留個数（例えば 4 個）」との合計数に余裕をもった安全回数（例えば 2 回）を加えた回数としている。

【 3 2 9 1 】

このように、「第 2 特別図柄の時短回数」に加え、第 1 特別図柄の変動表示の回数も累計される「特別図柄合計時短回数」を条件としても、右打ちが正規な遊技態様とされる時短遊技状態においては、第 1 始動口 7 1 2 0 に遊技球が入球することは困難である一方、第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球することは容易であることから、イレギュラーな遊技態様を除き「特別図柄合計時短回数」の条件が成立することはなく、「第 2 特別図柄の時短回数」の条件が成立することにより、時短遊技状態が終了することになる。

【 3 2 9 2 】

なお、「A 時短終了条件」として、「特別図柄合計時短回数」の条件を備えずに、「第 2 特別図柄の時短回数」の条件のみを備えて構成してもよい。

【 3 2 9 3 】

メイン CPU 2 0 1 は、当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいて、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様、時短フラグ及び A 時短終了条件を決定する。

【 3 2 9 4 】

図 2 3 5 に示すように、通常遊技状態においては、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定されたときには 9 0 % で選択される選択図柄コマンド「z 1」により、大当り遊技状態の終了後に「第 1 の A 時短終了条件」として「特別図柄合計時短回数」= 7 回及び「第 2 特別図柄時短回数」= 1 回のいずれかが成立することを条件とする A 時短終了条件が決定されやすく構成されている。これに対して、時短遊技状態においては、すべての大当り遊技状態の終了後に、「第 1 の A 時短終了条件」よりも遊技者にとって有利な「第 2 の A 時短終了条件」として、「特別図柄合計時短回数」= 1 1 回及び「第 2 特別図柄時短回数」= 5 回のいずれかが成立することを条件とする A 時短終了条件が決定されるように構成されている。

【 3 2 9 5 】

本実施形態においては、時短遊技状態における A 時短遊技状態を更に詳細に区別するときには、A 時短終了条件として「特別図柄合計時短回数 = 7」及び「第 2 特別図柄の時短回数 = 1」が決定されたときの時短遊技状態を「第 1 の時短遊技状態」ともいい、A 時短終了条件として「特別図柄合計時短回数 = 1 1」及び「第 2 特別図柄の時短回数 = 5」が

決定されたときの時短遊技状態を「第2の時短遊技状態」ともいう。また、B時短遊技状態を「第3の時短遊技状態」ともいう。なお、上述したように、「A時短終了条件」として「特別図柄合計時短回数」の条件を備えずに「第2特別図柄の時短回数」の条件のみを備えて構成してもよいことから、第1の時短遊技状態を「第2特別図柄の時短回数 = 1」が決定されたときの時短遊技状態としてもよく、第2の時短遊技状態を「第2特別図柄の時短回数 = 5」が決定されたときの時短遊技状態としてもよい。また、「第1の時短遊技状態」と「第2の時短遊技状態」とを明確に区別しないときには、引き続き「A時短遊技状態」ともいい、「A時短遊技状態」と「B時短遊技状態（第3の時短遊技状態）」を明確に区別しないときには、引き続き「時短遊技状態」ともいう。

【3296】

10

[9-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図236及び図237は、第7のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図236は、第7のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図237は、第7のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図236及び図237に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【3297】

図236及び図237に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば0～249（250種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図236及び図237の「備考」の欄は、分かりやすいように、特別図柄の図柄確定時間や演出実行内容等を便宜上示したものである。

20

【3298】

メインCPU201は、遊技状態等に応じて図236及び図237のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動表示時間とを決定する。

30

【3299】

また、メインCPU201は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。なお、変動パターンコマンドは、第1始動口7120に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるか、第2始動口7140に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。

40

【3300】

（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

本実施形態では、図236に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図236（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1と、図236（2）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT2と、図236（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3との3つの変動パターンテーブルを備えている。なお、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は3つに限定されず、1つでもよいし、2以上でもよい。

【3301】

本実施形態においては、通常遊技状態を詳細に区別するときには、左打ちが正規な遊技

50

態様とされる通常遊技状態を「第1の通常遊技状態」といい、時短遊技状態が終了したときにメインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されていた第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態（すなわち、時短遊技状態に記憶した第2特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態）を「第2の通常遊技状態」という。

【3302】

図236(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1は、第1の通常遊技状態のときに選択される変動パターンテーブルであり、第7のパチンコ遊技機がバックアップクリアされた後（すなわち、初期値の変動パターンテーブル）や、第1の通常遊技状態が開始されてから所定回数の特別図柄の変動表示が行われた後（すなわち、後述する図236(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3からの移行後）の一般演出状態のときに選択される変動パターンテーブルである。

10

【3303】

図236(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT2は、第2の通常遊技状態のときに選択される第2特別図柄専用の変動パターンテーブルであり、後述する「連続バトル」のときに選択される変動パターンテーブルである。

【3304】

図236(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3は、第1の通常遊技状態のときに選択される変動パターンテーブルであり、第1の通常遊技状態が開始されてから所定回数の特別図柄の変動表示が行われるまでの限定演出状態のときに選択される変動パターンテーブルである。

20

【3305】

図236(1)～(3)に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3の移行関係については、詳しくは図238を用いて後述する。

【3306】

ここで、左打ちが正規な遊技態様とされる第1の通常遊技状態においては、遊技球が第2始動口7140に入球することは極めて困難であり、第2特別図柄の変動パターンは決定されない（第2特別図柄の変動表示は行われない）はずである。しかしながら、イレギュラー的に遊技球が第2始動口7140に入球した場合に備え、第2特別図柄の変動パターンを規定している。

30

【3307】

図236(1)に示す第1の通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1においては、第2特別図柄の変動パターンとして、第2特別図柄の当り判定処理の結果によらず、第2特別図柄の変動表示時間は全て同じ時間（例えば、15000ms）に設定されている。ただし、後述するように、同じ第2特別図柄の変動表示時間であっても、演出内容は異なるものが実行される。

【3308】

なお、本実施形態においては、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて決定されるが、通常遊技状態においては、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）によらず、図柄確定時間は全て同じ時間（例えば、540ms）に設定される。

40

【3309】

（時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

本実施形態では、図237に示されるように、時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図237(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1と、図237(2)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2と、図237(3)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3と、図237(4)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ4との4つの変動パターンテーブルを備えている。なお、時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は4つに限定されず、1つでもよいし、2以上でもよい。

【3310】

50

図 2 3 7 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 1 は、第 1 の時短遊技状態の最終変動時に選択される変動パターンテーブルであり、後述する「戦国突入チャンス」のときに選択される変動パターンテーブルである。

【 3 3 1 1 】

図 2 3 7 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 2 は、第 1 の時短遊技状態の最終変動以外のときに選択される変動パターンテーブルであり、「戦国突入チャンス」のときに選択される変動パターンテーブルである。

【 3 3 1 2 】

ここで、第 1 の時短遊技状態の最終変動以外のときは、「第 2 特別図柄の時短回数 = 1 」及び「特別図柄合計時短回数 = 7 」の両者の条件が成立していない第 1 特別図柄が変動表示しているときに限られるため（第 2 特別図柄が変動表示すると「第 2 特別図柄の時短回数 = 1 」が成立し最終変動になるため）、特別図柄の変動パターンテーブル 2 は、第 1 特別図柄専用の変動パターンテーブルであり、第 2 特別図柄の変動パターンは決定されない。

10

【 3 3 1 3 】

図 2 3 7 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 3 は、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動以外のときに選択される変動パターンテーブルであり、後述する「戦国タイム」のときに選択される変動パターンテーブルである。

【 3 3 1 4 】

図 2 3 7 (4) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 4 は、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時に選択される変動パターンテーブルであり、後述する「戦国タイム」のときに選択される変動パターンテーブルである。

20

【 3 3 1 5 】

なお、本実施形態では、第 2 の時短遊技状態と第 3 の時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルが決定されるように構成したが、第 2 の時短遊技状態と第 3 の時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルが決定されるように構成してもよい。

【 3 3 1 6 】

図 2 3 7 (1) ~ (4) に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル 1 ~ 4 の移行関係については、詳しくは図 2 3 8 を用いて後述する。

【 3 3 1 7 】

30

図 2 3 7 (1) に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル 1 においては、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たりとなった場合を除き、特別図柄の変動表示時間が極めて短い第 1 の変動表示時間（例えば、200ms）に決定され、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たりとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が長い第 2 の変動表示時間（例えば、89000ms）に決定されるように構成されている。また、第 1 の時短遊技状態の最終変動時には、特別図柄の図柄確定時間が極めて長い図柄確定時間（例えば、89000ms）が決定されるように構成されている。

【 3 3 1 8 】

これは、詳しくは図 2 4 4 を用いて後述するが、特別図柄の変動表示時間を極めて短い第 1 の変動表示時間に決定することにより時短遊技状態を素早く終了させ、普通電動役物 7 1 4 6 に関する普電用の規定個数を 1 個等としたことから、第 1 の時短遊技状態においては、第 2 特別図柄の保留個数をためず、第 2 特別図柄の当り判定処理（第 2 特別図柄の変動表示）が 1 回のみとすることができる。

40

【 3 3 1 9 】

また、「A 時短終了条件」として「特別図柄合計時短回数」が「第 2 特別図柄の時短回数」と「第 1 特別図柄の保留個数（例えば 4 個）」との合計数以上に設定されており（図 2 3 5 参照）、時短遊技状態の最終変動時に、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて第 1 特別図柄の変動表示が行われるのは、「特別図柄合計時短回数」が成立したときのイレギュラーな遊技態様で行われたときに対応している。

【 3 3 2 0 】

50

なお、図 2 3 7 (1) に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル J 1 において、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果に基づく場合には、特別図柄の変動表示時間が全て同じ第 1 の変動表示時間（例えば、2 0 0 m s ）に決定されるように構成されているが、それぞれ異なる時間が決定されるように構成されていてもよいし、一部のみが異なるように構成されていてもよい。例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が長い変動表示時間 A （例えば、8 9 0 0 0 m s ）に決定され、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が短い変動表示時間 B （例えば、3 0 0 m s ）に決定され、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が極めて短い変動表示時間 C （例えば、2 0 0 m s ）に決定されるように構成されていてもよい。

10

【 3 3 2 1 】

図 2 3 7 (3) に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル J 3 においては、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が短い第 3 の変動表示時間（例えば、2 0 0 0 m s ）、または第 3 の変動表示時間よりも長い第 4 の変動表示時間（例えば、5 0 0 0 m s 、 1 2 0 0 0 m s ）が決定されるように構成されている。また、図 2 3 7 (3) に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル J 3 においては、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果に基づく場合には、第 1 特別図柄の変動表示を素早く終了して次回以降の第 2 特別図柄の変動表示をさせるために、特別図柄の変動表示時間が短い第 3 の変動表示時間（例えば、2 0 0 0 m s ）が決定されるように構成されている。

20

【 3 3 2 2 】

なお、図 2 3 7 (3) に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル J 3 において、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が第 3 の変動表示時間または第 4 の変動表示時間が決定されるように構成されているが、第 3 の変動表示時が第 1 の変動表示時間（例えば、2 0 0 m s ）と同一であってもよいし、第 4 の変動表示時が第 2 の変動表示時間（例えば、8 9 0 0 0 m s ）と同一であってもよい。

【 3 3 2 3 】

図 2 3 7 (4) に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル J 4 においては、特別図柄の変動表示時間は、図 2 3 7 (3) に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル J 3 と同様であるが、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合には、実行される内容が異なるように特別図柄の変動パターンが構成されている。

30

【 3 3 2 4 】

なお、第 2 の時短遊技状態と第 3 の時短遊技状態の最終変動時において、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合には、特別図柄の図柄確定時間として、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当りまたは小当りとなった場合よりも、長い図柄確定時間（例えば、1 5 0 0 0 m s ）が決定されるように構成されている。

40

【 3 3 2 5 】

このように、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合に長い図柄確定時間（例えば、1 5 0 0 0 m s ）が決定されるように構成したのは、長い図柄確定時間が表示されているときに、後述する「戦国タイム」の終了とともに、「戦国タイム」における遊技結果（払い出し、連荘回数等）を表示するためである。

【 3 3 2 6 】

[9 - 3 - 5 . 特別図柄の変動パターンテーブルの移行図]

図 2 3 8 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの移行図の一例である。なお、図 2 3 8 に示す特別図柄の変動パターンテーブルの移行図は、第 1

50

の通常遊技状態においては正規な遊技態様として左打ちを行い、時短遊技状態においては正規な遊技態様として右打ちを行ったときの移行図の一例を示し、イレギュラーな遊技態様は除くものとする。

【 3 3 2 7 】

(初期化後の電源投入時以降の通常遊技状態)

まず、初期化後の電源投入時以降の第 1 の通常遊技状態においては、上述したように、図 2 3 6 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 が選択されている。

【 3 3 2 8 】

そして、左打ちが正規な遊技態様となる第 1 の通常遊技状態においては、第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球することは困難であり、第 1 始動口 7 1 2 0 に遊技球が入球することにより、第 1 特別図柄の当り判定処理 (第 1 特別図柄の変動表示) が行われる。

【 3 3 2 9 】

(通常遊技状態において選択図柄コマンド「 z 1 」が決定された場合)

通常遊技状態において、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定され、選択図柄コマンド「 z 1 」が決定された場合には、大当り遊技状態の終了後に「第 2 特別図柄時短回数」= 1 回が決定される第 1 の時短遊技状態に移行する。この第 1 時短遊技状態のときに、第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球すると、図 2 3 7 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 1 が選択される。

【 3 3 3 0 】

なお、第 1 の時短遊技状態のときに、第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球せずに、第 1 特別図柄の保留個数があれば、図 2 3 7 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 2 が選択され、第 1 特別図柄の保留個数の消化後に、第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球すると、図 2 3 7 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 1 が選択されることになる。

【 3 3 3 1 】

第 1 の時短遊技状態の終了後は、図 2 4 4 を用いて後述するように第 2 特別図柄の保留個数が記憶されていないはずである。このため、第 1 の時短遊技状態の終了後は第 1 の通常遊技状態に移行され、第 1 の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が 2 0 回転となるまで、図 2 3 6 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 3 が選択される。

【 3 3 3 2 】

そして、第 1 の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が 2 0 回転を超えると、図 2 3 6 (1) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 が選択されることになる。

【 3 3 3 3 】

(時短遊技状態において選択図柄コマンド「 z 1 」が決定された場合)

時短遊技状態において、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定され、選択図柄コマンド「 z 1 」が決定された場合には、大当り遊技状態の終了後に「第 2 特別図柄時短回数」= 5 回が決定される第 2 の時短遊技状態に移行する。この第 2 の時短遊技状態のときに、第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球すると、図 2 3 7 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 3 が選択される。

【 3 3 3 4 】

第 2 の時短遊技状態の最終変動になると、図 2 3 7 (4) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 4 が選択される。

【 3 3 3 5 】

第 2 の時短遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の保留個数が記憶されているのが一般的であるため、第 2 の時短遊技状態の終了後は第 2 の通常遊技状態に移行される。そして、第 2 の通常遊技状態における第 2 特別図柄の制御期間中は、図 2 3 6 (2) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 2 が選択される。

【 3 3 3 6 】

10

20

30

40

50

第2の通常遊技状態の終了後（すなわち第2特別図柄の保留個数の消化後）は、第1の通常遊技状態に移行され、第1の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が20回転となるまで、図236（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3が選択される。

【3337】

そして、第1の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が20回転を超えると、図236（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1が選択されることになる。

【3338】

（選択図柄コマンド「z2～5」が決定された場合）

第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定されて選択図柄コマンド「z2」が決定された場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定されて選択図柄コマンド「z3～5」が決定された場合は、第2の時短遊技状態に移行することになることになり、上述した時短遊技状態において選択図柄コマンド「z1」が決定された場合と同様であるので、説明を省略する。

【3339】

（選択図柄コマンド「z6～8」が決定された場合）

第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定された場合は、遊技球がV入賞口7156を通過したか否かによって、遊技状態が変更されるため、選択される特別図柄の変動パターンテーブルが異なってくる。

【3340】

ここで、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定されたのは、第2始動口7140に遊技球が入球可能となる時短遊技状態が制御されていたことを前提としている。小当り遊技状態に移行すると、上述したように「時短共通終了条件」が成立して、一旦時短遊技状態が終了する（大当り遊技状態に移行したときも同様）。そして、遊技球がV入賞口7156を通過した場合には大当り遊技状態に移行し、大当り遊技状態の終了後に第2の時短遊技状態に移行することになる。一方、遊技球がV入賞口7156を通過しなかった場合には、大当り遊技状態に移行せず、通常遊技状態に移行することになる。

【3341】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定され、遊技球がV入賞口7156を通過しなかった場合には、小当り遊技状態の終了後には、第2特別図柄の保留個数が記憶されているのが一般的であるため、時短遊技状態の終了後は第2の通常遊技状態に移行される。そして、第2の通常遊技状態における第2特別図柄の制御期間中は、図236（2）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT2が選択される。

【3342】

第2の通常遊技状態の終了後（すなわち第2特別図柄の保留個数の消化後）は、第1の通常遊技状態に移行され、第1の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が20回転となるまで、図236（3）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT3が選択される。

【3343】

そして、第1の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が20回転を超えると、図236（1）に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1が選択されることになる。

【3344】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定され、遊技球がV入賞口7156を通過した場合には、第2の時短遊技状態に移行することになることになるので、上述した時短遊技状態において選択図柄コマンド「z1」が決定された場合と同様であり、説明を省略する。

【3345】

（B時短遊技状態に移行した場合）

10

20

30

40

50

後述するように、通常遊技状態において特別図柄の変動表示の回数が天井値（例えば 5 9 9 回）に到達した後は、B 時短遊技状態（第 3 の時短遊技状態）に移行する。ここで、B 時短遊技状態の「B 時短終了条件」は、「特別図柄合計時短回数」= 1 1 回及び「第 2 特別図柄時短回数」= 5 回のいずれかが成立することを条件としており、第 2 の時短遊技状態が終了する専用条件と同じに設定されている。このため、B 時短遊技状態（第 3 の時短遊技状態）に移行した場合には、第 2 の時短遊技状態に移行した場合と同様に特別図柄の変動パターンテーブルが移行することになる。

【 3 3 4 6 】

[9 - 3 - 6 . 特別図柄の先読み関連データ]

図 2 3 9 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第 1 始動口 7 1 2 0 または第 2 始動口 7 1 4 0 に入球して、主制御回路 2 0 0（メイン CPU 2 0 1）が特別図柄の始動情報（大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路 3 0 0（サブ CPU 3 0 1）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【 3 3 4 7 】

図 2 3 9（1）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【 3 3 4 8 】

図 2 3 9（1）に示すように、通常遊技状態においては、第 1 特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第 2 特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態においては、第 2 特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【 3 3 4 9 】

図 2 3 9（2）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【 3 3 5 0 】

図 2 3 9（2）に示すように、先読みコマンドは、第 1 特別図柄であるか第 2 特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ 1 ~ 3」とで構成されている。

【 3 3 5 1 】

「パラメータ 1」は、大当たり判定用乱数値に基づいて、大当たり、小当たり及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図 2 3 9（3）は、パラメータ 1 の設定テーブルの一例である。

【 3 3 5 2 】

「パラメータ 2」は、大当たり判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示されるときの特図柄（選図柄）を事前に解析した図柄情報であり、図 2 3 9（4）は、パラメータ 2 の設定テーブルの一例である。

【 3 3 5 3 】

「パラメータ 3」は、大当たり判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図 2 3 9（5）は、パラメータ 3 の設定テーブルの一例である。

【 3 3 5 4 】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

【 3 3 5 5 】

[9 - 3 - 7 . 普通図柄の当り判定テーブル]

図 2 4 0 は、第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である

10

20

30

40

50

。なお、図 2 4 0 に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第 7 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 3 3 5 6 】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート 7 1 2 6 を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【 3 3 5 7 】

図 2 4 0 に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲（6 5 5 3 6 種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

10

【 3 3 5 8 】

メイン CPU 2 0 1 は、図 2 4 0 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【 3 3 5 9 】

本実施形態では、メイン CPU 2 0 1 は、図 2 4 0 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が 1 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メイン CPU 2 0 1 は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が 0 である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

20

【 3 3 6 0 】

このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約 1 / 1 . 0 0 の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約 1 / 1 . 0 0 に限定されるものではない。

【 3 3 6 1 】

30

本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態に応じて普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンを異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技者に与える利益度を異ならせている。

【 3 3 6 2 】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、A 時短遊技状態（第 1 の時短遊技状態、第 2 の時短遊技状態）、B 時短遊技状態（第 3 の時短遊技状態）とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

40

【 3 3 6 3 】

[9 - 3 - 8 . 普通図柄判定テーブル]

図 2 4 1 は、第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図 2 4 1 に示す普通図柄判定テーブルは、第 7 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 3 3 6 4 】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート 7 1 2 6

50

を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄選択図柄データ」を選択する際に参照されるテーブルである。

【 3 3 6 5 】

図 2 4 1 に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄選択図柄データとが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 1 0 0（1 0 1 種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 3 3 6 6 】

メイン CPU 2 0 1 は、図 2 4 1 に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄選択図柄データを決定する。

【 3 3 6 7 】

図 2 4 1 に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄選択図柄データは以下のように選択される。

【 3 3 6 8 】

例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 4 9 のいずれかであれば普通図柄選択図柄データとして「f 1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 5 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄選択図柄データとして「f 2」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄選択図柄データとして「f 3」を選択する。

【 3 3 6 9 】

特に、本実施形態においては、第 1 のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄選択図柄データを選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄選択図柄データが選択されるように構成されている。なお、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄選択図柄データが選択されるように構成してもよい。

【 3 3 7 0 】

また、本実施形態において、メイン CPU 2 0 1 は、まず、普通図柄の当り判定テーブル（図 2 4 0 参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図 2 4 1 参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄選択図柄データを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄選択図柄データをあわせて決定するようにしてもよい。

【 3 3 7 1 】

[9 - 3 - 9 . 普通電動役物の開放パターン決定テーブル]

図 2 4 2 は、第 7 のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図 2 4 2 に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、第 7 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 3 3 7 2 】

普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合（普通図柄当りの場合）、遊技状態と普通図柄選択図柄データとに応じて、普通電動役物 7 1 4 6 の開放態様としての普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンを決定する際に参照される。

【 3 3 7 3 】

図 2 4 2 に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルには、遊技状態と、普通

10

20

30

40

50

図柄選択図柄データと、普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【 3 3 7 4 】

また、本実施形態では、「普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターン」は、第 2 始動口 7 1 4 0 の 1 回目の開放状態における「1 回目の開放時間」、第 2 始動口 7 1 4 0 の 1 回目の閉鎖状態における「1 回目のウェイト時間」、第 2 始動口 7 1 4 0 の 2 回目の開放状態における「2 回目の開放時間」、第 2 始動口 7 1 4 0 の 2 回目の閉鎖状態における「2 回目のウェイト時間」、第 2 始動口 7 1 4 0 を閉鎖させて普通電動役物 7 1 4 6 の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。なお、普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンは、上述した構成に限られず、3 回以上の開放状態と閉鎖状態とを繰り返すことが可能に構成してもよいし、1 回のみの開放状態からなる構成としてもよい。さらには、「1 回目の開放時間」の前に、第 2 始動口 7 1 4 0 の 1 回目の開放を待機する「オープニング時間」を備えて構成してもよい。

10

【 3 3 7 5 】

メイン CPU 2 0 1 は、図 2 4 2 に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンを決定する。なお、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンを決定すると、決定した普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブ CPU 3 0 1 に送信する。

【 3 3 7 6 】

20

図 2 4 2 に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄選択図柄データであっても、第 1 の普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターン (9 1 H 0 1 H) として、1 回目の開放時間 7 2 m s 、1 回目のウェイト時間なし、2 回目以降の開放なし、エンディング時間 1 2 m s が決定されるよう構成されている。

【 3 3 7 7 】

また、図 2 4 2 に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄選択図柄データであっても、第 2 の普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターン (9 1 H 0 2 H) として、1 回目の開放時間 5 4 0 0 m s 、1 回目のウェイト時間 1 2 0 m s 、2 回目の開放時間 7 2 m s 、エンディング時間 1 2 m s が決定されるよう構成されている。

30

【 3 3 7 8 】

このように、本実施形態では、遊技状態に応じて普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンが異なり、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第 2 始動口 7 1 4 0 に入球することが困難な「不利な開放態様 (「ショート開放」ともいう) 」が決定され、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第 2 始動口 7 1 4 0 に入球することが容易な「有利な開放態様 (「ロング開放」ともいう) 」が決定されるように構成されている。

【 3 3 7 9 】

また、本実施形態では、いずれの普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンが作動しても、普電用の規定個数は 1 個に設定されており、普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンの作動中 (第 2 始動口 7 1 4 0 の開放中) に、第 2 始動口 7 1 4 0 に 1 個の遊技球が入球すると、その普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンの作動は終了する (第 2 始動口 7 1 4 0 の閉鎖する) 。すなわち、1 回の普通図柄当りに対しては、1 個の遊技球しか第 2 始動口 7 1 4 0 に入球できず、たとえ時短遊技状態において開放時間 5 4 0 0 m s の残存時間があつたとしても、第 2 始動口 7 1 4 0 が閉鎖することになる。

40

【 3 3 8 0 】

なお、本実施形態では、A 時短遊技状態 (第 1 の時短遊技状態、第 2 の時短遊技状態) と B 時短遊技状態 (第 3 の時短遊技状態) とで区別なく同じ時短遊技状態として、同じ普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンを決定しているが、A 時短遊技状態 (第 1 の時短遊技

50

状態、第2の時短遊技状態)とB時短遊技状態(第3の時短遊技状態)とで異なる普通電動役物7146の開放パターンを決定するように構成してもよい。

【3381】

さらには、普通図柄選択図柄データに応じて、普通電動役物7146の開放パターンを異ならせてもよい。ただし、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、時短遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「不利な開放態様」群となり、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、通常遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「有利な開放態様」群となることが望ましい。

【3382】

[9-3-10. 普通図柄の変動パターンテーブル]

図243は、第7のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図243に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【3383】

図243に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄選択図柄データと、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。また、図243の「備考」の欄は、分かりやすいように、普通図柄の図柄確定時間を便宜上示したものである。

【3384】

メインCPU201は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メインCPU201は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【3385】

図243に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、通常遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間414msが決定され、時短遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間408msが決定されるように構成されている。また、本実施形態においては、普通図柄の図柄確定時間は、遊技状態や普通図柄の当り判定処理の結果によらず、全て同じ時間(例えば、540ms)が決定される。

【3386】

なお、本実施形態では、通常遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄選択図柄データに応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。同様にして、時短遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄選択図柄データに応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。さらには、A時短遊技状態(第1の時短遊技状態、第2の時短遊技状態)とB時短遊技状態(第3の時短遊技状態)とで、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。

【3387】

次に、上述した図235に示した当り種類決定テーブル、図237に示した時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルJ1、図241に示した普通図柄判定テーブル、図242に示した普通電動役物の開放パターン決定テーブル、図243に示した普通図柄の変動パターンテーブル等を参照して、第1の時短遊技状態における普通電動役物7146の作動内容の一例について説明する。

【3388】

[9-3-11. 第1の時短遊技状態の普通電動役物の作動内容]

図244は、第7のパチンコ遊技機における第1の時短遊技状態の普通電動役物7146の作動内容の一例である。

10

20

30

40

50

【 3 3 8 9 】

図 2 4 4 に示すように、第 1 の時短遊技状態において遊技球が通過ゲート 7 1 2 6 を通過すると、1 回目の普通図柄の変動表示が開始される。このとき、図 2 4 3 に示した普通図柄の変動パターンテーブルを参照して、普通図柄表示部 1 6 1 において変動表示時間 4 0 8 m s の普通図柄の変動が行われ、その後、図柄確定時間 5 4 0 m s の普通図柄の停止表示（図柄確定）が行われる。

【 3 3 9 0 】

1 回目の普通図柄の図柄確定が終了して普通図柄当りであると、図 2 4 2 に示した普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照して、普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンとしてロング開放が決定され、第 2 始動口 7 1 4 0 が最大 5 4 0 0 m s まで開放状態になる。

10

【 3 3 9 1 】

そして、普通電動役物 7 1 4 6 に関する普電用の規定個数が 1 個であることから、遊技球が第 2 始動口 7 1 4 0 に入球すると、普通電動役物の作動が終了し、第 2 始動口 7 1 4 0 が閉鎖状態になる。

【 3 3 9 2 】

遊技球が第 2 始動口 7 1 4 0 に入球すると、図 2 3 7 に示した時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル 1 を参照して、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 において極めて短い第 1 の変動表示時間 2 0 0 m s の第 2 特別図柄の変動表示が行われる。

【 3 3 9 3 】

第 2 特別図柄の変動が終了すると、A 時短終了条件としての「第 2 特別図柄の時短回数 = 1」が成立し、第 1 の時短遊技状態が終了して通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態）に移行する。このため、遊技球が第 2 始動口 7 1 4 0 に入球すると、第 1 の時短遊技状態を素早く終了させることができる。

20

【 3 3 9 4 】

そして、第 2 特別図柄の変動が終了すると、極めて長い図柄確定時間 8 9 0 0 0 m s の第 2 特別図柄の停止表示（図柄確定）が行われる。

【 3 3 9 5 】

なお、極めて長い図柄確定時間 8 9 0 0 0 m s の第 2 特別図柄の図柄確定においては、後述するように表示装置 7 において第 2 特別図柄の当り判定処理の判定結果に関わる演出（ボスバトル演出）が行われている。

30

【 3 3 9 6 】

また、遊技球が第 2 始動口 7 1 4 0 に入球して普通電動役物の作動が終了しても、普通図柄の保留個数が記憶されていると、普通電動役物の作動終了後にすぐさま 2 回目の普通図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 1 の時短遊技状態において 2 回目の普通図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示が略同時に開始されることも可能である。

【 3 3 9 7 】

そして、第 1 の時短遊技状態における普通図柄の可変表示は、図 2 4 3 に示した普通図柄の変動パターンテーブルを参照して、変動表示時間 4 0 8 m s の普通図柄の変動表示が行われ、その後、図柄確定時間 5 4 0 m s の普通図柄の図柄確定（停止表示）が行われる。

40

【 3 3 9 8 】

ここで、本実施形態においては、第 1 の時短遊技状態における第 2 特別図柄の第 1 の変動表示時間（2 0 0 m s）普通図柄の変動表示時間（4 0 8 m s）という関係式が成立するように構成されていることから、2 回目の普通図柄の変動表示が開始したときには第 1 の時短遊技状態であったとしても、2 回目の普通図柄の変動表示が終了したときには、遊技状態が既に通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態）に移行されていることになる。

【 3 3 9 9 】

このため、仮に 2 回目の普通図柄の図柄確定が終了して普通図柄当りであったとしても、図 2 4 2 に示した普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、通常遊技状態に

50

おける普通電動役物 7 1 4 6 の開放パターンとしてショート開放 (7 2 m s) が決定され、第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球することは極めて困難となっている。

【 3 4 0 0 】

このように、本実施形態においては、第 2 特別図柄の変動表示時間を極めて短い第 1 の変動表示時間に決定することにより第 1 の時短遊技状態を素早く終了させ、普通電動役物 7 1 4 6 に関する普電用の規定個数を 1 個とし、第 1 の時短遊技状態の普通図柄の変動表示時間を第 2 特別図柄の第 1 の変動表示時間以上に設定したため、第 1 の時短遊技状態が制御されているときには、メイン R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に第 2 特別図柄の始動情報を記憶させることがない (第 2 特別図柄の保留個数を記憶することがない) 遊技状態が制御され、第 2 特別図柄の変動表示を 1 回のみとすることができる。

10

【 3 4 0 1 】

これに対して、第 2 の時短遊技状態が制御されているときには、メイン R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に第 2 特別図柄の始動情報を記憶可能とする (第 2 特別図柄の保留個数を記憶可能とする) 遊技状態が制御されることになる。

【 3 4 0 2 】

[9 - 3 - 1 2 . 右打ち指示期間設定テーブル]

図 2 4 5 は、第 7 のパチンコ遊技機における右打ち指示期間設定テーブルの一例である。なお、図 2 4 5 に示す右打ち指示期間設定テーブルは、第 7 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 3 4 0 3 】

20

図 2 4 5 に示すように、右打ち指示をするための「右打ち指示条件」として、第 1 の右打ち指示条件として「大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御中」、第 2 の右打ち指示条件として「時短遊技状態の制御中」、第 3 の右打ち指示条件として「時短遊技状態終了後の第 2 特別図柄の制御期間中」の 3 つの条件が設定されている。

【 3 4 0 4 】

第 1 の右打ち指示条件としての「大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御中」は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始から終了までの期間に成立する条件である。

【 3 4 0 5 】

第 2 の右打ち指示条件としての「時短遊技状態の制御中」は、「時短開始条件」から「時短終了条件」までの期間に成立する条件である。なお、ここでの時短遊技状態は、A 時短遊技状態 (第 1 の時短遊技状態、第 2 の時短遊技状態)、B 時短遊技状態 (第 3 の時短遊技状態) を区別するものではない。このことは、第 3 の右打ち指示条件としての「時短遊技状態終了後の第 2 特別図柄の制御期間中」についても同様である。

30

【 3 4 0 6 】

また「時短開始条件」とは、大当り遊技状態の終了時 (小当り遊技状態から遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過した後の大当り遊技状態の終了時を含む) をいう。また、「時短終了条件」とは、時短遊技状態の最終変動における特別図柄の図柄確定時間の開始時、大当り遊技状態の終了時または小当り遊技状態の終了時のいずれかをいう。

【 3 4 0 7 】

第 3 の右打ち指示条件としての「時短遊技状態終了後の第 2 特別図柄の制御期間中」は、時短遊技状態の終了時に第 2 特別図柄の保留個数が記憶されている場合に、その第 2 特別図柄の保留個数に対応したすべての第 2 特別図柄の可変表示が終了するまで (すべて第 2 特別図柄の保留個数が消化するまで) の期間に成立する条件である。なお、時短遊技状態終了後の第 2 特別図柄の制御期間が終了した後に、第 2 特別図柄の保留を無理やり貯めたとしても、第 3 の右打ち指示条件は成立せず、右打ち指示は行われない。

40

【 3 4 0 8 】

そして、これらの第 1 の右打ち指示条件 ~ 第 3 の右打ち指示条件のいずれかの条件が成立すると、遊技者に右打ちを行うように右打ち指示の報知が行われることになる。

【 3 4 0 9 】

[9 - 4 . 主制御処理]

50

第7のパチンコ遊技機において、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）で行われる特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理について説明し、メインCPU201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【3410】

なお、第7のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り遊技状態終了処理（図42、図259）等）、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【3411】

[9-4-1. 特別図柄制御処理]

次に、図246を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）で行われる特別図柄制御処理について説明する。図246は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【3412】

図246に示されるように、メインCPU201は、まず、S7001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S7001の処理を実行した後、処理をS7002に移す。

【3413】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S7001の処理に先だって、メインRAM203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【3414】

S7002において、メインCPU201は、S7001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御番号が0でないと判定した場合には処理をS7008に移し、特別図柄の制御番号が0であると判定した場合には処理をS7003に移す。

【3415】

S7003において、メインCPU201は、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に第2特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第2特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU201は、第2特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS7004に移し、第2特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をS7005に移す。

【3416】

S7004において、メインCPU201は、メインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域に第1特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第1特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインCPU201は、第1特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をS7007に移し、第1特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をS7006に移す。

【3417】

S7005において、メインCPU201は、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されている第2特別図柄の始動情報を、メインRAM203の特別図柄判定領域（0）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（0）にシフトし、第2特別図柄始動記憶領域（2）～第2特別図柄始動記憶領域（3）に記憶された始動情報を第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（2）にシフトすることになる。

10

20

30

40

50

【 3 4 1 8 】

S 7 0 0 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域に記憶されている第 1 特別図柄の始動情報を、メイン R A M 2 0 3 の特別図柄判定領域 (0) にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メイン R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) に記憶された始動情報を特別図柄判定領域 (0) にシフトし、第 1 特別図柄始動記憶領域 (2) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に記憶された始動情報を第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (3) にシフトすることになる。

【 3 4 1 9 】

S 7 0 0 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域及び第 2 特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報 (第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の保留個数) が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 3 0 0 が受信すると、サブ C P U 3 0 1 はデモ表示演出を行う。

10

【 3 4 2 0 】

S 7 0 0 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 2 4 7 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 0 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) に戻す。

20

【 3 4 2 1 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理 (S 7 0 0 1 ~ S 7 0 0 8) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 3 4 2 2 】

このように、本実施形態では、第 7 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 7 1 2 0 または第 2 始動口 7 1 4 0 への入賞順 (入球順) に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

30

【 3 4 2 3 】

[9 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図 2 4 7 を参照して、特別図柄制御処理 (図 2 4 6 参照) 中でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 2 4 7 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 4 2 4 】

図 2 4 7 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値 (「 0 」 ~ 「 7 」) は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン C P U 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

40

【 3 4 2 5 】

S 7 0 1 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理 (図 2 4 6 参照) に戻し、特別図柄の待ち時間が 0 であると判定した場合には処理を S 7 0 1 2 に移す。

【 3 4 2 6 】

S 7 0 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。

50

そして、メインCPU201は、S7012の処理を実行した後、処理をS7013に移す。なお、メインCPU201は、S7012の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S7013以降の処理を行う。

【3427】

S7013において、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS7013の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図248を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7014に移す。

【3428】

S7014において、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS7014の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図250を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7015に移す。

【3429】

S7015において、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS7015の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図253を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7016に移す。

【3430】

S7016において、メインCPU201は、小当り遊技状態設定処理を行う。このS7016の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この小当り遊技状態設定処理の詳細については、図255を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7017に移す。

【3431】

S7017において、メインCPU201は、小当り遊技状態制御処理を行う。このS7017の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この小当り遊技状態制御処理の詳細については、図256を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7018に移す。

【3432】

S7018において、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS7018の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図257を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7019に移す。

【3433】

S7019において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS7019の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図258を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7020に移す。

【3434】

S7020において、メインCPU201は、大当り遊技状態終了処理を行う。このS7020の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図259を参照して後述する。

【3435】

メインCPU201は、S7013～S7020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図246参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

10

20

30

40

50

【 3 4 3 6 】

[9 - 4 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 2 4 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 2 4 8 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 4 3 7 】

S 7 0 2 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「 0 」であると判定した場合には処理を S 7 0 2 2 に移す。

10

【 3 4 3 8 】

S 7 0 2 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当り、小当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図 2 3 3 に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定領域（ 0 ）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 2 2 の処理を実行した後、処理を S 7 0 2 3 に移す。

【 3 4 3 9 】

S 7 0 2 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図 2 3 4 に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記 S 7 0 2 2 の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定領域（ 0 ）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 2 3 の処理を実行した後、処理を S 7 0 2 4 に移す。

20

【 3 4 4 0 】

S 7 0 2 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の判定結果が当り（大当りまたは小当り）である場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、図 2 3 5 に示す当り種類決定テーブルを参照し、上記 S 7 0 2 3 の特別図柄決定処理で決定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類を決定する。さらに、大当り遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて時短回数等を決定するために、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメイン RAM 2 0 3 の当選時状態領域にセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 2 4 の処理を実行した後、処理を S 7 0 2 5 に移す。

30

【 3 4 4 1 】

S 7 0 2 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図 2 3 6 及び図 2 3 7 のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。この特別図柄の変動パターン決定処理の詳細については、図 2 4 9 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 0 2 5 の処理を実行した後、処理を S 7 0 2 6 に移す。

40

【 3 4 4 2 】

S 7 0 2 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記 S 7 0 2 5 の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メイン CPU 2 0 1 は、決定した特別図柄の変動表示時間をメイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットし、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別

50

図柄表示部 164 に特別図柄の変動表示を開始させる。メイン CPU 201 は、S 7026 の処理を実行した後、処理を S 7027 に移す。

【3443】

S 7027 において、メイン CPU 201 は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図 247 参照）が行われることとなる。メイン CPU 201 は、S 7027 の処理を実行した後、処理を S 7028 に移す。

【3444】

S 7028 において、メイン CPU 201 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン RAM 203 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 45）において、サブ制御回路 300 に送信される。メイン CPU 201 は、S 7028 の処理を実行した後、処理を S 7029 に移す。

10

【3445】

S 7029 において、メイン CPU 201 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、時短フラグ等）の更新処理を行う。メイン CPU 201 は、S 7029 の処理を実行した後、処理を S 7030 に移す。

20

【3446】

S 7030 において、メイン CPU 201 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、S 7023 で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、S 7025 で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 45 参照）において、サブ制御回路 300 に送信される。

30

【3447】

なお、メイン CPU 201 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 7029）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（S 7030））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【3448】

[9 - 4 - 4 . 特別図柄の変動パターン決定処理]

次に、図 249 を参照して、特別図柄可変表示開始処理（図 248 参照）中でメイン CPU 201 により実行される特別図柄の変動パターン決定処理の詳細について説明する。図 249 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【3449】

S 7025 - 1 において、メイン CPU 201 は、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。メイン CPU 201 は、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合には処理を S 7025 - 2 に移し、現在の遊技状態が通常遊技状態でない（すなわち、時短遊技状態である）と判定した場合には処理を S 7025 - 4 に移す。

【3450】

S 7025 - 2 において、メイン CPU 201 は、時短遊技状態終了後の第 2 特別図柄の制御期間中であるか否かを判定する。より具体的には、時短遊技状態が終了した後の第 2 の通常遊技状態（特 2 制御期間中フラグがオンである場合）において、メイン RAM 203 の第 2 特別図柄始動記憶領域に記憶されていた第 2 特別図柄の始動情報が特別図柄判

50

定領域（０）にシフトされたときの特別図柄制御処理であるか否かの判定を行う。メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間中であると判定した場合には処理をＳ７０２５－３に移し、時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間中でないと判定した場合には処理をＳ７０２５－４に移す。

【３４５１】

Ｓ７０２５－３において、メインＣＰＵ２０１は、図２３６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２を決定する。

【３４５２】

Ｓ７０２５－４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の演出変動カウンタから１を減算して更新する演出変動カウンタ更新処理を行う。ここで、「演出変動カウンタ」は、後述するように、時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間が終了したときに、所定回数（例えば２０回）がセットされるものである。また、第７のパチンコ遊技機がバックアップクリアされた後には、演出変動カウンタもクリアされ、演出変動カウンタ＝０となる。

【３４５３】

Ｓ７０２５－５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の演出変動カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、演出変動カウンタ＝０であると判定した場合には処理をＳ７０２５－６に移し、演出変動カウンタ＝０でないと判定した場合には処理をＳ７０２５－７に移す。

【３４５４】

Ｓ７０２５－６において、メインＣＰＵ２０１は、図２３６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１を決定する。

【３４５５】

Ｓ７０２５－７において、メインＣＰＵ２０１は、図２３６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２を決定する。

【３４５６】

Ｓ７０２５－８において、メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態が第１の時短遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態が第１の時短遊技状態であると判定した場合には処理をＳ７０２５－９に移し、現在の遊技状態が第１の時短遊技状態でないと判定した場合には処理をＳ７０２５－１２に移す。

【３４５７】

Ｓ７０２５－９において、メインＣＰＵ２０１は、今回の特別図柄の変動が第１の時短遊技状態の最終変動であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の特別図柄の変動が第１の時短遊技状態の最終変動であると判定した場合には処理をＳ７０２５－１０に移し、今回の特別図柄の変動が第１の時短遊技状態の最終変動でないと判定した場合には処理をＳ７０２５－１１に移す。

【３４５８】

Ｓ７０２５－１０において、メインＣＰＵ２０１は、図２３７（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１を決定する。

【３４５９】

Ｓ７０２５－１１において、メインＣＰＵ２０１は、図２３７（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２を決定する。

【３４６０】

Ｓ７０２５－１２において、メインＣＰＵ２０１は、今回の特別図柄の変動が時短遊技状態の最終変動であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の特別図柄の変動が時短遊技状態の最終変動であると判定した場合には処理をＳ７０２５－１３に移し、今回の特別図柄の変動が時短遊技状態の最終変動でないと判定した場合には処理をＳ７０２５－１４に移す。

【３４６１】

Ｓ７０２５－１３において、メインＣＰＵ２０１は、図２３７（４）に示す特別図柄の

10

20

30

40

50

変動パターンテーブル J 4 を決定する。

【 3 4 6 2 】

S 7 0 2 5 - 1 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、図 2 3 7 (3) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 3 を決定する。

【 3 4 6 3 】

S 7 0 2 5 - 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別（始動情報の種別）と、上記 S 7 0 2 2 の特別図柄の当り判定処理の判定結果と、特別図柄判定領域（ 0 ）にシフトされた特別図柄の始動情報としてのリーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。

10

【 3 4 6 4 】

[9 - 4 - 5 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 2 5 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）中でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 2 5 0 は、第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 4 6 5 】

S 7 0 4 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」であるかを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「 1 」であると判定した場合には処理を S 7 0 4 2 に移す。

20

【 3 4 6 6 】

S 7 0 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間を決定する。本実施形態においては、図 2 3 6 及び図 2 3 7 の特別図柄の変動パターンテーブルに示したように、通常遊技状態であるときには、特別図柄の図柄確定時間を第 1 の図柄確定時間 5 4 0 m s に決定し、第 1 の時短遊技状態の最終変動時であるときには、特別図柄の図柄確定時間を極めて長い第 2 の図柄確定時間 8 9 0 0 0 m s に決定し、第 2 の時短遊技状態と第 3 の時短遊技状態の最終変動時であり、特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなったときには、特別図柄の図柄確定時間を第 3 の図柄確定時間 1 5 0 0 0 m s に決定し、上記以外の時短遊技状態であれば、特別図柄の図柄確定時間を第 4 の図柄確定時間 5 4 0 m s に決定する。その後、メイン C P U 2 0 1 は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメイン R A M 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットし、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に特別図柄の停止表示をさせる。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 0 4 2 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 に移す。

30

【 3 4 6 7 】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた 1 つの図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s e c）を決定してもよい。

40

【 3 4 6 8 】

S 7 0 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短管理処理を行う。第 7 のパチンコ遊技機では、特別図柄の変動表示を終了したときに、天井カウンタに 1 を加算する天井カウンタ更新処理や時短回数カウンタから 1 を減算する時短カウンタ更新処理が行われる。この天井カウンタが天井値に到達すると、B 時短遊技状態を示す時短フラグ = 2 をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタに規定回数をセットし、B 時短遊技状態への移行制御を行う。また、時短回数カウンタ = 0 になると、時短フラグをクリアし（時短フラグ = 0 をセット）し、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行うことになる。この時短管理処理の詳細については、図 2 5 1 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 0 4 3 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 4 に移す。

50

【 3 4 6 9 】

S 7 0 4 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 2 4 7 の S 7 0 1 5 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 0 4 4 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 5 に移す。

【 3 4 7 0 】

S 7 0 4 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 0 4 5 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 6 に移す。

10

【 3 4 7 1 】

S 7 0 4 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。第 1 ～ 3 のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 0 4 6 の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）に戻す。

【 3 4 7 2 】

20

[9 - 4 - 6 . 時短管理処理]

次に、図 2 5 1 を参照して、特別図柄可変表示終了処理（図 2 5 0 参照）中でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短管理処理について説明する。図 2 5 1 は、第 7 のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 4 7 3 】

S 7 0 4 3 - 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短カウンタを更新する時短カウンタ更新処理を行う。特に、第 7 のパチンコ遊技機においてはメイン R A M 2 0 3 にある「時短カウンタ」が、特別図柄合計時短回数に対応する「第 1 時短カウンタ」と、第 2 特別図柄の時短回数に対応する「第 2 時短カウンタ」との 2 種類で構成されている点で異なっている。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図 2 5 2 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 0 4 3 - 1 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 2 に移す。

30

【 3 4 7 4 】

S 7 0 4 3 - 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタを更新する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理は、天井カウント禁止フラグがオフである場合に天井カウンタに 1 を加算する処理を行うものであり、第 1 のパチンコ遊技機の図 3 5 に示す天井カウンタ更新処理と同じである。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 0 4 3 - 2 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 3 に移す。

【 3 4 7 5 】

S 7 0 4 3 - 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短遊技状態へ移行判定をする時短移行判定処理を行う。この時短移行判定処理は、天井カウンタが天井値（例えば、5 9 9 回）に到達した場合に天井フラグ及び天井カウント禁止フラグをオンにして B 時短遊技状態に移行させる準備を行うための処理であり、第 1 のパチンコ遊技機の図 3 7 に示す時短移行判定処理と同様である。ただし、第 7 のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第 7 のパチンコ遊技機において実行される時短移行判定処理は、確変フラグがオンになることはなく、確変フラグのオン・オフの判定は「確変フラグのオフ」として判定される。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 0 4 3 - 3 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 4 に移す。

40

【 3 4 7 6 】

S 7 0 4 3 - 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短遊技状態に移行させるための

50

時短移行処理を行う。この時短移行処理は、天井フラグがオンである場合に B 時短遊技状態に移行させる処理であり、第 1 のパチンコ遊技機の図 3 8 に示す時短移行処理と同様である。メイン CPU 201 は、S 7 0 4 3 - 4 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 5 に移す。

【 3 4 7 7 】

ただし、第 7 のパチンコ遊技機において実行される時短移行処理は、第 1 のパチンコ遊技機の図 3 8 に示す時短移行処理と異なる点もある。

第 1 の相違点として、第 7 のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第 7 のパチンコ遊技機において実行される時短移行処理は、確変フラグがオンになることはなく、確変フラグのオン・オフの判定は「確変フラグのオフ」として判定される。

10

また、第 2 の相違点として、第 7 のパチンコ遊技機では C 時短遊技状態に制御されないため、時短当りフラグのオン・オフの判定はすべて「時短当りフラグのオフ」として判定される。

第 3 の相違点として、B 時短制御態様決定処理（図 3 8 に示す S 2 0 8 ）で設定する設定内容が異なっている。第 7 のパチンコ遊技機の B 時短制御態様決定処理においては、B 時短遊技状態を示す時短フラグ = 2 がセット（時短フラグがオン）されるとともに、第 2 の時短遊技状態の A 時短終了条件と同じ終了条件となるように、「第 1 時短カウンタ = 1 1（特別図柄合計時短回数 = 1 1）」及び「第 2 時短カウンタ = 5（第 2 特別図柄の時短回数 = 5）」が決定される。なお、第 2 の時短遊技状態の A 時短終了条件と異なる終了条件となるように、第 1 時短カウンタと第 2 時短カウンタとに時短回数が決定されてもよい。

20

【 3 4 7 8 】

S 7 0 4 3 - 5 において、メイン CPU 201 は、「第 1 時短カウンタ」及び「第 2 時短カウンタ」のいずれかの時短カウンタ = 0 であるか否かを判定する。メイン CPU 201 は、時短カウンタ = 0 であると判定した場合には、処理を S 7 0 4 3 - 6 に移し、時短カウンタ = 0 でないと判定した場合には、処理を S 7 0 4 3 - 1 0 に移す。

【 3 4 7 9 】

S 7 0 4 3 - 6 において、メイン CPU 201 は、時短情報をクリアにする。ここで、時短情報としては、「第 1 時短カウンタ」、「第 2 時短カウンタ」、遊技状態を通常遊技状態と A 時短遊技状態と B 時短遊技状態のいずれであるかを識別するための「時短フラグ」、A 時短遊技状態を第 1 の時短遊技状態と第 2 の時短遊技状態と識別するための「A 時短フラグ」をクリア（= 0 をセット）する。メイン CPU 201 は、S 7 0 4 3 - 6 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 7 に移す。

30

【 3 4 8 0 】

S 7 0 4 3 - 7 において、メイン CPU 201 は、メイン RAM 203 の第 2 特別図柄始動記憶領域を参照し、第 2 特別図柄の保留個数 > 0 であるか否か（第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～（3）のいずれかに第 2 特別図柄の始動情報が記憶されているか否か）を判定する。メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄の保留個数 > 0 であると判定した場合には、処理を S 7 0 4 3 - 8 に移し、第 2 特別図柄の保留個数 > 0 でないと判定した場合には、処理を S 7 0 4 3 - 1 0 に移す。

40

【 3 4 8 1 】

S 7 0 4 3 - 8 において、メイン CPU 201 は、特 2 制御期間中フラグをオンにする。この「特 2 制御期間中フラグ」は、「第 2 の通常遊技状態」であるか否かを識別するフラグであり、特 2 制御期間中フラグがオンであるときには第 2 の通常遊技状態であることを示している。メイン CPU 201 は、S 7 0 4 3 - 8 の処理を実行した後、処理を S 7 0 4 3 - 1 0 に移す。

【 3 4 8 2 】

S 7 0 4 3 - 1 0 において、メイン CPU 201 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 203 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状

50

態指定コマンドの送信予約処理を行う。特に、本実施形態においては、特2制御期間中フラグのオン・オフによって、通常遊技状態を「第1の通常遊技状態」であるのか「第2の通常遊技状態」であるかを識別して遊技状態指定コマンドを生成することができる。メインCPU201は、S7043-10の処理を実行した後、処理をS7043-11に移す。

【3483】

S7043-11において、メインCPU201は、時短遊技状態に移行する場合には、時短移行コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S7043-11の処理後、メインCPU201は、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理(図250参照)に戻す。

10

【3484】

[9-4-7. 時短カウンタ更新処理]

次に、図252を参照して、時短管理処理(図251参照)中でメインCPU201により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図252は、第7のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【3485】

S7043-21において、メインCPU201は、時短フラグがオン(時短フラグが0以外)であるか否かを判定する。メインCPU201は、時短フラグがオンであると判定した場合には、処理をS7043-22に移し、時短フラグがオンでないと判定した場合には、今回の時短カウンタ更新処理を終了する。

20

【3486】

S7043-22において、メインCPU201は、メインRAM203の「第1時短カウンタ」から1を減算して更新する。メインCPU201は、S7043-22の処理を実行した後、処理をS7043-23に移す。

【3487】

S7043-23において、メインCPU201は、メインRAM203の特別図柄判定領域(0)にシフトされた始動情報が第2特別図柄の始動情報であるか否かを判定する。

30

メインCPU201は、第2特別図柄の始動情報であると判定した場合には、処理をS7043-24に移し、第2特別図柄の始動情報でないと判定した場合には、今回の時短カウンタ更新処理を終了する。

【3488】

S7043-24において、メインCPU201は、メインRAM203の「第2時短カウンタ」から1を減算して更新する。メインCPU201は、S7043-24の処理を実行すると、今回の時短カウンタ更新処理を終了する。

【3489】

[9-4-8. 特別図柄遊技判定処理]

次に、図253を参照して、特別図柄管理処理(図247参照)中でメインCPU201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図253は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【3490】

S7051において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理(図247参照)に戻し、特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定した場合には処理をS7052に移す。

【3491】

S7052において、メインCPU201は、大当たりであるか否か、すなわち停止した

50

特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。メインCPU201は、大当りであると判定した場合には、処理をS7054に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をS7061に移す。

【3492】

S7054において、メインCPU201は、大当りの外部信号処理を行う。この処理では、大当りのときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図232参照）に出力される外部信号（例えば、特別図柄の種類に応じた大当り信号等）を生成する。その後、生成した外部信号を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、S7054の処理を実行した後、処理をS7055に移す。

【3493】

S7055において、メインCPU201は、図235に示す当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「選択図柄コマンド」に応じて大当り遊技状態における最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM203の大当りラウンド数の上限値にセットする処理を行う。メインCPU201は、S7055の処理を実行した後、処理をS7056に移す。

【3494】

S7056において、メインCPU201は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示LEDデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S7056の処理を実行した後、処理をS7057に移す。

【3495】

S7057において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、時短フラグと時短カウンタ（第1時短カウンタ及び第2時短カウンタ）をクリアする処理を行う。メインCPU201は、S7057の処理を実行した後、処理をS7058に移す。

【3496】

S7058において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7058の処理を実行した後、処理をS7059に移す。

【3497】

S7059において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図247のS7018参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S7059の処理を実行した後、処理をS7059に移す。

【3498】

S7060において、メインCPU201は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7060の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻す。

【3499】

S7061において、メインCPU201は、小当りであるか否かを判定する。メインCPU201は、小当りであると判定した場合には、処理をS7063に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をS7071に移す。

【3500】

S7063において、メインCPU201は、小当りの外部信号処理を行う。この処理では、小当りのときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図232参照）に出力される外部信号（例えば、小当り信号等）を生成する。その後、生成

10

20

30

40

50

した外部信号を外部端子板 184 に出力する。

メインCPU201は、S7063の処理を実行した後、処理をS7064に移す。

【3501】

S7064において、メインCPU201は、図235に示す当り種類決定テーブルを参照し、「選択図柄コマンド」に応じて小当り遊技状態における最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインRAM203の小当り開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施形態では、この処理でセットされる小当り開放回数の上限値は例えば16回である。メインCPU201は、S7064の処理を実行した後、処理をS7066に移す。

【3502】

S7065において、メインCPU201は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S7065の処理を実行した後、処理をS7066に移す。

【3503】

S7066において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。小当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、時短フラグと時短カウンタ（第1時短カウンタ及び第2時短カウンタ）をクリアする処理を行う。メインCPU201は、S7066の処理を実行した後、処理をS7067に移す。

【3504】

S7067において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7067の処理を実行した後、処理をS7068に移す。

【3505】

S7068において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、小当り遊技状態設定処理（図247のS7016参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S7068の処理を実行した後、処理をS7069に移す。

【3506】

S7069において、メインCPU201は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインCPU201は、S7069の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻す。

【3507】

S7071において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図254を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻す。

【3508】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S7051～S7071）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【3509】

[9-4-9. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図254を参照して、特別図柄遊技判定処理（図253参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図254は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【3510】

S7072において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセッ

10

20

30

40

50

トする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU201は、S7072の処理を実行した後、処理をS7073に移す。

【3511】

S7073において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインRAM203内の特別図柄判定領域(0)に記憶された始動情報をクリアする。メインCPU201は、S7073の処理を実行した後、処理をS7074に移す。

10

【3512】

さらに、本実施形態では、特別図柄遊技終了処理の中の遊技状態指定パラメータ設定処理において、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域を参照し、第2特別図柄始動記憶領域(1)～(3)のいずれにも第2特別図柄の始動情報が記憶されていないとき(第2特別図柄の保留個数=0)には、特2制御期間中フラグをオフにする。

【3513】

S7074において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S7074の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理(図253参照)に戻す。

20

【3514】

[9-4-10. 小当り遊技状態設定処理]

次に、図255を参照して、特別図柄管理処理(図247参照)中でメインCPU201により実行される小当り遊技状態設定処理について説明する。図255は、第7のパチンコ遊技機における小当り遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。

【3515】

S7081において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」であるかを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定した場合には、小当り遊技状態設定処理を終了して処理を特別図柄管理処理(図247参照)に戻し、特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定した場合には処理をS7082に移す。

30

【3516】

S7082において、メインCPU201は、図235に示す当り種類決定テーブルを参照し、小当り遊技状態の開放態様として、第2大入賞口7151の開放態様を決定するとともに、V入賞口7156を開閉させるVシャッタ7159の作動態様を決定する。なお、本実施形態では、Vシャッタ7159の作動態様は、第2大入賞口7151の開放時からV入賞口7156を開放状態とさせる作動態様が決定される。メインCPU201は、S7082の処理を実行した後、処理をS7083に移す。

40

【3517】

S7083において、メインCPU201は、第2大入賞口開閉制御処理を行う。この第2大入賞口開閉制御処理では、決定した小当り遊技状態の開放態様に基づいて第2大入賞口7151を開閉させる開閉パターンデータ(例えば、第2大入賞口7151の開放時間、ウェイト時間、最大開放回数等の時系列制御データ)を生成する。そして、生成した開閉パターンデータに基づく制御を開始する。メインCPU201は、S7083の処理を実行した後、処理をS7084に移す。

【3518】

S7084において、メインCPU201は、V入賞口開閉制御処理を行う。このV入

50

賞口開閉制御処理では、決定したVシャッタ7159の作動態様に基づいてV入賞口7156を開閉させる作動パターンデータ（例えば、V入賞口7156の開放時間、ウェイト時間、最大開放回数等の時系列制御データ）を生成する。そして、生成した作動パターンデータに基づく制御を開始する。メインCPU201は、S7084の処理を実行した後、処理をS7085に移す。

【3519】

S7085において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S7085）を行うことにより、この小当り遊技状態設定処理の終了後に、小当り遊技状態制御処理（図247のS7017参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S7085の処理を実行した後、処理をS7086に移す。

10

【3520】

S7086において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7086の処理を実行した後、小当り遊技状態設定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻す。

【3521】

[9-4-11. 小当り遊技状態制御処理]

20

次に、図256を参照して、特別図柄管理処理（図247参照）中でメインCPU201により実行される小当り遊技状態制御処理について説明する。図256は、第7のパチンコ遊技機における小当り遊技状態制御処理の一例を示すフローチャートである。

【3522】

S7091において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定した場合には、小当り遊技状態制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定した場合には処理をS7092に移す。

【3523】

30

S7092において、メインCPU201は、第2特電用シャッタ7154の作動により第2大入賞口7151が開放されたときに、第2大入賞口7151に入球した遊技球の個数（第2大入賞口7151の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第2大入賞口カウントスイッチ7152（図232参照）により計数された第2大入賞口カウンタの値が、予め規定された第2大入賞口7151の最大入賞個数の値（例えば10個）であるか否かが判定される。

【3524】

メインCPU201は、S7092において第2大入賞口7151の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をS7093に移し、S7092において第2大入賞口7151の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をS7094に移す。

40

【3525】

S7093において、メインCPU201は、第2大入賞口7151の開放態様がすべて終了したか否かを判定する。この処理では、S7084の処理（図255参照）で生成された開閉パターンデータに基づく制御が終了したか否かが判定される。

【3526】

メインCPU201は、S7093において第2大入賞口7151の開放態様がすべて終了していないと判定した場合には、小当り遊技状態制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻し、S7093において第2大入賞口7151の開放態様がすべて終了したと判定した場合には、処理をS7094に移す。

50

【3527】

S7094において、メインCPU201は、第2大入賞口7151の閉鎖処理を行う。メインCPU201は、S7094の処理を実行した後、処理をS7095に移す。

【3528】

S7095において、メインCPU201は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にV入賞口7156への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ7157による検出があったか否か）を判定する。

【3529】

メインCPU201は、S7095においてV入賞検出があったと判定した場合には、処理をS7097に移し、S7095においてV入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をS7105に移す。

10

【3530】

S7097において、メインCPU201は、第2のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、大当りのときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図232参照）に出力される外部信号（例えば、特別図柄の種類に応じた大当り信号等）を生成する。その後、生成した外部信号を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、S7097の処理を実行した後、処理をS7098に移す。

【3531】

S7098において、メインCPU201は、図235に示す当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「選択図柄コマンド」に応じて大当り遊技状態における最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM203の大当りラウンド数の上限値にセットする処理を行う。メインCPU201は、S7098の処理を実行した後、処理をS7099に移す。

20

【3532】

S7099において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、小当りに基づいて最初に行われた第2大入賞口7151の開放（すなわち第2特電用シャッタ7154の作動）が、1ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V入賞検出があったと判定された（S7095がYES判定された）ことによって実行される大当り遊技状態は、2ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインCPU201は、S7099の処理を実行した後、処理をS7100に移す。

30

【3533】

S7100において、メインCPU201は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示LEDデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S7100の処理を実行した後、処理をS7101に移す。

【3534】

S7101において、メインCPU201は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインCPU201は、時短フラグと時短カウンタ（第1時短カウンタ及び第2時短カウンタ）をクリアする処理を行う。メインCPU201は、S7101の処理を実行した後、処理をS7102に移す。

40

【3535】

S7102において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7102の処理を実行した後、処理をS7103に移す。

【3536】

S7103において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセッ

50

トする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図247）が行われることとなる。メインCPU201は、S7103の処理を実行した後、処理をS7104に移す。

【3537】

S7104において、メインCPU201は、V当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7104の処理を実行した後、小当り遊技状態制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻す。

【3538】

S7105において、メインCPU201は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7105の処理を実行した後、処理をS7106に移す。

10

【3539】

S7106において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図254を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU201は、S7106の処理を実行した後、小当り遊技状態制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻す。

【3540】

[9-4-12. 大入賞口開放準備処理]

次に、図257を参照して、特別図柄管理処理（図247参照）中でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図257は、第7のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

20

【3541】

S7111において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定した場合には処理をS7112に移す。

【3542】

S7112において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、S7112の処理を実行した後、処理をS7113に移す。

30

【3543】

S7113において、メインCPU201は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。

【3544】

メインCPU201は、S7113において大入賞口の開放回数が上限値であると判定した場合には、処理をS7114に移し、S7113において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定した場合には、処理をS7117に移す。

40

【3545】

S7114において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り遊技状態終了処理（図247）が行われることとなる。メインCPU201は、S7114の処理を実行した後、処理をS7115に移す。

【3546】

S7115において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわる

50

パラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7115の処理を実行した後、処理をS7116に移す。

【3547】

S7116において、メインCPU201は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S7116の処理後、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図247参照）に戻す。

【3548】

S7117において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU201は、S7117の処理を実行した後、処理をS7118に移す。

【3549】

S7118において、メインCPU201は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、大当り遊技状態に開放する大入賞口として第1大入賞口7131が選択される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として第1大入賞口7131を選択し、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであって、V入賞検出されたことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として、第1大入賞口7131ではなく、第2大入賞口7151を選択してもよい。メインCPU201は、S7118の処理を実行した後、処理をS7119に移す。

【3550】

S7119において、メインCPU201は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、第1大入賞口7131の開放回数、第1大入賞口7131の最大開放時間、第1大入賞口7131への最大入賞個数等がセットされる。なお、1ラウンドにおいて第1大入賞口7131が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただし、この場合は、ラウンド数を管理する制御と、第1大入賞口7131の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU201は、S7119の処理を実行した後、処理をS7120に移す。

【3551】

S7120において、メインCPU201は、開放制御データの生成処理を行う。この処理では、上記S7119の大入賞口関連各種設定処理で設定された情報に基づいて、第1大入賞口7131を開放させる開放制御データを生成する。そして、生成した開放制御データに基づく制御を開始する。メインCPU201は、S7120の処理を実行した後、処理をS7121に移す。

【3552】

S7121において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図247参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S7121の処理を実行した後、処理をS7122に移す。

【3553】

S7122において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S7122の処理を実行した後、処理をS7123に移す。

【3554】

S7123において、メインCPU201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約

10

20

30

40

50

処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 1 2 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）に戻す。

【 3 5 5 5 】

[9 - 4 - 1 3 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 2 5 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 2 5 8 は、第 7 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 5 5 6 】

S 7 1 3 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 6 」であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 6 」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「 6 」であると判定した場合には処理を S 7 1 3 2 に移す。

【 3 5 5 7 】

S 7 1 3 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 大入賞口 7 1 3 1 が開放されたときに、第 1 大入賞口 7 1 3 1 に入球した遊技球の個数（第 1 大入賞口 7 1 3 1 の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第 1 大入賞口カウンスイッチ 7 1 3 2（図 2 3 2 参照）により計数された第 1 大入賞口カウンタの値が、予め規定された第 1 大入賞口 7 1 3 1 の最大入賞個数の値（例えば 7 個）であるか否かが判定される。

【 3 5 5 8 】

メイン CPU 2 0 1 は、S 7 1 3 2 において第 1 大入賞口 7 1 3 1 の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理を S 7 1 3 3 に移し、S 7 1 3 2 において第 1 大入賞口 7 1 3 1 の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理を S 7 1 3 4 に移す。

【 3 5 5 9 】

S 7 1 3 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 大入賞口 7 1 3 1 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 2 5 7 の S 7 1 1 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 3 5 6 0 】

メイン CPU 2 0 1 は、S 7 1 3 3 において第 1 大入賞口 7 1 3 1 の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）に戻す。また、メイン CPU 2 0 1 は、S 7 1 3 3 において第 1 大入賞口 7 1 3 1 の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理を S 7 1 3 4 に移す。

【 3 5 6 1 】

S 7 1 3 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 大入賞口 7 1 3 1 の閉鎖処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 1 3 4 の処理を実行した後、処理を S 7 1 3 5 に移す。

【 3 5 6 2 】

S 7 1 3 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 2 5 7 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 1 3 5 の処理を実行した後、処理を S 7 1 3 6 に移す。

【 3 5 6 3 】

S 7 1 3 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 7 1 3 6 の処理を実行した後、処

10

20

30

40

50

理を S 7 1 3 7 に移す。

【 3 5 6 4 】

S 7 1 3 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 7 1 3 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）に戻す。

【 3 5 6 5 】

[9 - 4 - 1 4 . 大当たり遊技状態終了処理]

次に、図 2 5 9 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）中でメイン C P U 2 0 1 により実行される大当たり遊技状態終了処理について説明する。図 2 5 9 は、第 7 のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 5 6 6 】

S 7 1 4 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定した場合には、大当たり遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 2 4 7 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定した場合には処理を S 7 1 4 2 に移す。

【 3 5 6 7 】

S 7 1 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この特別図柄遊技終了設定処理では、大当たり遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 1 4 2 の処理を実行した後、処理を S 7 1 4 3 に移す。

【 3 5 6 8 】

S 7 1 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たり終了後状態設定処理を行う。この大当たり終了後状態設定処理では、図 2 3 5 に示す当り種類決定テーブルを参照し、上記 S 7 0 2 3 の特別図柄決定処理で決定された選択図柄コマンドと、上記 S 7 0 2 4 の当り種類決定処理でセットされた当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データとに基づいて、大当たり遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 1 4 3 の処理を実行した後、処理を S 7 1 4 4 に移す。

【 3 5 6 9 】

具体的には、当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に選択図柄コマンド「z 1」であるときには、時短フラグ = 1 をセット（時短フラグをオン）するとともに、第 1 時短回数カウンタ = 7 をセットし、第 2 時短回数カウンタ = 1 をセットする。また、当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に選択図柄コマンド「z 2 ~ 8」であるときには、時短フラグ = 1 をセット（時短フラグをオン）するとともに、第 1 時短回数カウンタ = 1 1 をセットし、第 2 時短回数カウンタ = 5 をセットする。そして、当選時の遊技状態が時短遊技状態である場合には、すべての選択図柄コマンドに対して、時短フラグ = 1 をセット（時短フラグをオン）するとともに、第 1 時短回数カウンタ = 7 をセットし、第 2 時短回数カウンタ = 1 をセットする。

【 3 5 7 0 】

さらに、本実施形態においては、第 1 時短回数カウンタ = 7 及び第 2 時短回数カウンタ = 1 がセットされた A 時短遊技状態を「第 1 の時短遊技状態」と識別するために、A 時短フラグ = 1 をセットし、第 1 時短回数カウンタ = 1 1 及び第 2 時短回数カウンタ = 5 がセットされた A 時短遊技状態を「第 2 の時短遊技状態」と識別するために、A 時短フラグ = 2 をセットする。そして、A 時短フラグに基づいて遊技状態指定コマンドを生成することができる。

【 3 5 7 1 】

10

20

30

40

50

S 7 1 4 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 2 5 4 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 1 4 4 の処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 1 8 7 参照）に戻す。

【 3 5 7 2 】

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

【 3 5 7 3 】

[9 - 6 - 1 5 . 普通図柄制御処理]

次に、図 2 6 0 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）でメイン C P U 2 0 1 により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図 2 6 0 に示される普通図柄制御処理に先だって、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【 3 5 7 4 】

図 2 6 0 は、第 7 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 2 6 0 に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「 0 」 ~ 「 4 」）は、普通図柄の制御状態番号である。メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【 3 5 7 5 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、普通図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する（S 7 3 0 0 ）。

【 3 5 7 6 】

S 7 3 0 0 において普通図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理の S 4 1 （図 2 1 参照）に移す。一方、普通図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 7 3 0 1 に移す。

【 3 5 7 7 】

S 7 3 0 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 3 0 1 の処理を実行した後、処理を S 7 3 1 0 に移す。なお、メイン C P U 2 0 1 は、S 7 3 0 1 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 7 3 1 0 以降の処理を行う。

【 3 5 7 8 】

S 7 3 1 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この S 7 3 1 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図 2 6 1 を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 7 3 2 0 に移す。

【 3 5 7 9 】

S 7 3 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この S 7 3 2 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 7 3 3 0 に移す。

【 3 5 8 0 】

この普通図柄可変表示終了処理において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（図 2 4 3 に示すように例えば、5 4 0 m s e c ）を、メイン R A M 2 0 3 内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする。この普通図柄の待ち時間は、例えば 2 m s e c 周期で行

10

20

30

40

50

われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【3581】

なお、普通図柄の図柄確定時間は、普通図柄の種類によって異なってもよいし、遊技状態に応じて異なってもよい。例えば、通常遊技状態である場合には、第5の図柄確定時間（例えば、540ms）とし、時短遊技状態である場合には、第5の図柄確定時間より短い第6の図柄確定時間（例えば、132ms）としてもよい。

【3582】

S7330において、メインCPU201は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS7330の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7340に移す。

【3583】

この普通図柄遊技判定処理において、メインCPU201は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物7146の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物7146の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

【3584】

この普通電動役物7146の開放パターン設定処理では、図242に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通電動役物7146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインCPU201は、決定した普通電動役物7146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

【3585】

S7340において、メインCPU201は、普通電動役物開放処理を行う。このS7340の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS7350に移す。

【3586】

この普通電動役物開放処理において、メインCPU201は、上記S7330の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物7146の開放パターンに従って、第2始動口7140を開放状態にさせ、普電用の規定個数（例えば1個）の遊技球が第2始動口7140に入球するか、普通電動役物7146の開放パターンがすべて終了すると、第2始動口7140を閉鎖状態にさせる。そして、普通電動役物7146の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットする。

【3587】

S7350において、メインCPU201は、普通図柄当り終了処理を行う。このS7350の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メインCPU201は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットし、普通図柄制御処理を終了して処理を主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【3588】

この普通図柄当り終了処理において、メインCPU201は、上記S7310～S7340において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

10

20

30

40

50

【 3 5 8 9 】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（S7300～S7350）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 3 5 9 0 】

[9 - 6 - 1 6 . 普通図柄可変表示開始処理]

次に、図261を参照して、普通図柄制御処理（図260参照）中でメインCPU201により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図261は、第7のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 5 9 1 】

図261に示されるように、メインCPU201は、まず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S7311）。

【 3 5 9 2 】

S7311において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メインCPU201は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図260参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」とであると判定された場合、メインCPU201は、処理をS7312に移す。

【 3 5 9 3 】

S7312において、メインCPU201は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインRAM203の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）～普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メインCPU201は、S7312の処理を実行した後、処理をS7313に移す。

【 3 5 9 4 】

S7313において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図240に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインCPU201は、S7313の処理を実行した後、処理をS7314に移す。

【 3 5 9 5 】

S7314において、メインCPU201は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図241に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄選択図柄データ」を決定する。メインCPU201は、S7314の処理を実行した後、処理をS7315に移す。

【 3 5 9 6 】

S7315において、メインCPU201は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインCPU201は、図243に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。メインCPU201は、S7315の処理を実行した後、処理をS7316に移す。

【 3 5 9 7 】

S7316において、メインCPU201は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理（S7315）で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインRAM203内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部161に普通図柄の変動表示を開始させる。この普通図柄の待ち時間は、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、S7316の処理を実行した後、処理をS7317に移す。

10

20

30

40

50

【 3 5 9 8 】

S 7 3 1 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号に「 1 」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「 1 」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図 2 6 0 の S 7 3 2 0 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 3 1 7 の処理を実行した後、処理を S 7 3 1 8 に移す。

【 3 5 9 9 】

S 7 3 1 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

10

【 3 6 0 0 】

[9 - 4 - 1 7 . スイッチ入力検出処理]

次に、図 2 6 2 を参照して、システムタイマ割込処理（図 4 5 参照）中でメイン C P U 2 0 1 により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図 2 6 2 は、第 7 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【 3 6 0 1 】

第 7 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と比して、第 1 大入賞口カウンタスイッチ 7 1 3 2、第 2 大入賞口カウンタスイッチ 7 1 5 2、V 入賞口スイッチ 7 1 5 7 の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

20

【 3 6 0 2 】

S 7 3 8 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 始動口入賞検出処理を実行する。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 3 8 1 の処理を実行した後、処理を S 7 3 8 2 に移す。

【 3 6 0 3 】

この第 1 始動口入賞検出処理において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 7 1 2 1 により第 1 始動口 7 1 2 0 への遊技球の入球が検出されると、第 1 始動口 7 1 2 0 に応じた払出情報をセットし、第 1 特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～第 1 特別図柄始動記憶領域（ 4 ）に空き領域があるか否かを判定する。

第 1 特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～第 1 特別図柄始動記憶領域（ 4 ）に空き領域があると判定すると、第 1 特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値を F I F O（ F i r s t I n、 F i r s t O u t ）形式で 1 つの第 1 特別図柄判定領域に記憶する。そして、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞と第 1 特別図柄の保留個数とを示す第 1 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第 1 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

30

一方、第 1 特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～第 1 特別図柄始動記憶領域（ 4 ）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第 1 始動口入賞検出処理を終了することになる。

【 3 6 0 4 】

40

S 7 3 8 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口入賞検出処理を実行する。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 3 8 2 の処理を実行した後、処理を S 7 3 8 3 に移す。

【 3 6 0 5 】

この第 2 始動口入賞検出処理において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 7 1 4 1 により第 2 始動口 7 1 4 0 への遊技球の入球が検出されると、第 2 始動口 7 1 4 0 に応じた払出情報をセットし、第 2 特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～第 2 特別図柄始動記憶領域（ 3 ）に空き領域があるか否かを判定する。

第 2 特別図柄始動記憶領域（ 1 ）～第 2 特別図柄始動記憶領域（ 3 ）に空き領域があると判定すると、第 2 特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数

50

値をFIFO形式で1つの第2特別図柄判定領域に記憶する。そして、第2始動口7140への入賞と第2特別図柄の保留個数とを示す第2特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45参照)において、サブ制御回路300に送信される。

一方、第2特別図柄始動記憶領域(1)~第2特別図柄始動記憶領域(3)のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第2始動口入賞検出処理を終了することになる。

【3606】

また、本実施形態では、第1特別図柄に関しては4つの第1特別図柄始動記憶領域を有しているが、第2特別図柄に関しては3つの第1特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第1特別図柄の保留個数は4個となり、第2特別図柄の保留個数は3個となるように構成されている。なお、第1特別図柄の保留個数及び第2特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、4個以内とすることが望ましい。

【3607】

S7383において、メインCPU201は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口122への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU201は、S7383の処理を実行した後、処理をS7384に移す。

【3608】

S7384において、メインCPU201は、第1大入賞口通過検出処理を行う。第1大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、第1大入賞口カウントスイッチ7132により第1大入賞口7131への遊技球の入球が検出されると、第1大入賞口7131に応じた払出情報をセットするとともに、第1大入賞口7131への遊技球の入賞数を計数するための第1大入賞口カウンタに1を加算して更新する。そして、第1大入賞口7131への入賞を示す第1大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第1大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S7384の処理を実行した後、処理をS7385に移す。

【3609】

S7385において、メインCPU201は、第2大入賞口通過検出処理を行う。第2大入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、第2大入賞口カウントスイッチ7152により第2大入賞口7151への遊技球の入球が検出されると、第2大入賞口7151に応じた払出情報をセットするとともに、第2大入賞口7151への遊技球の入賞数を計数するための第2大入賞口カウンタに1を加算して更新する。そして、第2大入賞口7151への入賞を示す第2大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第2大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S7385の処理を実行した後、処理をS7386に移す。

【3610】

S7386において、メインCPU201は、V入賞口通過検出処理を行う。V入賞口通過検出処理では、メインCPU201は、V入賞口スイッチ7157によりV入賞口7156への遊技球の通過が検出されると、V入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がV入賞口7156を通過したことを示すV通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV通過コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45)において、サブ制御回路300に送信される。なお、V入賞口7156に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインCPU201は、S7386の処理を実行した後、処理をS7387に移す。

【3611】

S7387において、メインCPU201は、ゲート通過検出処理を行う。メインCPU

10

20

30

40

50

U 2 0 1 は、S 7 3 8 7 の処理を実行した後、処理を S 7 3 8 8 に移す。

【 3 6 1 2 】

このゲート通過検出処理において、メインCPU201は、通過ゲートスイッチ7127により通過ゲート7126への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域(1)~普通図柄始動記憶領域(4)に空き領域があるか否かを判定する。

普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。

一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【 3 6 1 3 】

S7388において、メインCPU201は、先読みコマンド生成処理を行う。メインCPU201は、S7388の処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【 3 6 1 4 】

この先読みコマンド生成処理においては、図 2 3 9 の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第 1 始動口入賞検出処理または第 2 始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図 2 3 9 の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第 2 始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第 2 特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路 3 0 0 に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信されることになる。

【 3 6 1 5 】

[9 - 5 - 1 . 遊技状態の移行図]

次に、図 263 を参照して、第 7 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図 263 は、第 7 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【 3 6 1 6 】

上述したように、「第1の通常遊技状態」は、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態であり、第1始動口7120に遊技球が入球することは容易である一方、第2始動口7140に遊技球が入球することは困難な状態である。

【 3 6 1 7 】

「第2の通常遊技状態」は、時短遊技状態が終了したときにメインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されていた第2特別図柄の始動情報に基づいて行われる第2特別図柄の制御期間中の通常遊技状態（すなわち、時短遊技状態に記憶した第2特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態）である。ここで、第2の通常遊技状態は、正規な遊技態様として左打ちであっても右打ちであってもよいが、第2特別図柄の保留個数の消化中には、再び第2の時短遊技状態へと移行される引き戻し割合が高いことから（約70%）、右打ちを正規な遊技態様として設定している（図245参照）。

【 3 6 1 8 】

第１～３の時短遊技状態からなる時短遊技状態は、いずれも右打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口７１２０に遊技球が入球することは困難である一方、第２始動口７１４０に遊技球が入球することは容易な状態である。上述したように、Ａ時短終了条件として「第２特別図柄の時短回数＝１」が決定されたときの時短遊技状態を「第１の時短遊技状態」といい、Ａ時短終了条件として「第２特別図柄の時短回数＝５」が決定されたときの時短遊技状態を「第２の時短遊技状態」といい、Ｂ時短遊技状態を「第３の時短遊技状態

」という。

【3619】

(第1の通常遊技状態の移行制御)

図263に示すように、第1の通常遊技状態において、第1始動口7120に遊技球が入球すると、第1特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」または「ハズレ」が判定され(図233参照)、「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行する。そして、第1の通常遊技状態における第1特別図柄の始動情報を契機とした大当たり遊技状態の終了後には、選択図柄コマンドに応じて90%が第1の時短遊技状態に移行し、10%が第2の時短遊技状態に移行する(図234、図235参照)。

【3620】

なお、図示は省略するが、第1の通常遊技状態において、イレギュラー的な遊技態様等により、第2始動口7140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」が判定され(図233参照)、「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、「小当たり」が判定されると小当たり遊技状態に移行する。そして、第1の通常遊技状態における第2特別図柄の始動情報を契機とした大当たり遊技状態の終了後には、すべて第2の時短遊技状態に移行する(図235参照)。

【3621】

また、第1の通常遊技状態(第2の通常遊技状態も含む)において、特別図柄の変動表示の回数が599回となった後には、通常遊技状態から第3の時短遊技状態に移行する。

【3622】

(第1の時短遊技状態の移行制御)

第1の時短遊技状態において、第2始動口7140に遊技球が入球すると、「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」が判定され(図233参照)、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、「小当たり」が判定されると小当たり遊技状態に移行する。特に、本実施形態では、第2特別図柄の始動情報に基づくときには、遊技状態に関わらず、約1/3という高い確率で「小当たり」と判定され、小当たり遊技状態からの第2のルートを経て大当たり遊技状態に移行可能に構成されている。

【3623】

ここで、第1の時短遊技状態においては、第1始動口7120に遊技球が入球することは困難であるが、通常遊技状態のときに記憶した第1特別図柄の保留個数が残存しているケースがある。このようなケースには、第1特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」または「ハズレ」が判定され(図233参照)、「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行する。

【3624】

そして、大当たりまたは小当たりの当選時の遊技状態が第1の時短遊技状態であるときには、大当たり遊技状態の終了後にはすべて第2の時短遊技状態に移行する(図235参照)。

【3625】

また、第1の時短遊技状態であるときに、第2特別図柄の始動情報に基づいて「ハズレ」が判定される(非当選である)と、第1の時短遊技状態から第1の通常遊技状態に移行することになる。

【3626】

さらに、第1の時短遊技状態においてイレギュラー的な遊技態様等によりA時短終了条件として「特別図柄合計時短回数=7回」が成立するとき、すなわち、第2始動口7140に遊技球が入球せずに、第1特別図柄の始動情報に基づいて7回の「ハズレ」判定(7回の第1特別図柄の変動表示)が行われるときには、第1の時短遊技状態から第1の通常遊技状態に移行することになる。

【3627】

(第2、第3の時短遊技状態の移行制御)

第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態において、第2始動口7140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」、「小当たり」または「ハズ

10

20

30

40

50

レ」が判定され（図 2 3 3 参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。

【 3 6 2 8 】

ここで、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態においては、第 1 始動口 7 1 2 0 に遊技球が入球することは困難であるが、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態に移行する前の通常遊技状態のときに記憶した第 1 特別図柄の保留個数が残存しているケースがある。このようなケースには、第 1 特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」または「ハズレ」が判定され（図 2 3 3 参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行する。

【 3 6 2 9 】

そして、大当りまたは小当りの当選時の遊技状態が第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態であるときには、大当り遊技状態の終了後には、第 2 の時短遊技状態に移行する（図 2 3 5 参照）。

【 3 6 3 0 】

また、第 2 特別図柄の始動情報に基づいて 5 回の「ハズレ」判定（5 回の第 1 特別図柄の変動表示）が行われるか、第 1 特別図柄の始動情報または第 2 特別図柄の始動情報に基づいて 1 1 回の「ハズレ」判定（1 1 回の特別図柄の変動表示）が行われると、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態が終了する。

【 3 6 3 1 】

第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態が終了する場合に、第 2 特別図柄の保留個数がある（メイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に第 2 特別図柄の始動情報が記憶されている）ときには、第 2 の通常遊技状態に移行する。一方、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態が終了する場合に、第 2 特別図柄の保留個数がない（メイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に第 2 特別図柄の始動情報が記憶されていない）ときには、第 1 の通常遊技状態に移行する。

【 3 6 3 2 】

（第 2 の通常遊技状態の移行制御）

第 2 の通常遊技状態において、第 2 特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され（図 2 3 3 参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。

【 3 6 3 3 】

そして、第 2 の通常遊技状態における第 2 特別図柄の始動情報を契機とした大当り遊技状態の終了後には、再び第 2 の時短遊技状態に移行する（図 2 3 5 参照）。

【 3 6 3 4 】

また、第 2 の時短遊技状態が終了したときの第 2 特別図柄の保留個数を消化すると（メイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に記憶された第 2 特別図柄の始動情報が全て「ハズレ」と判定されて消去されると）と、第 2 の通常遊技状態が終了し、第 1 の通常遊技状態に移行する。

【 3 6 3 5 】

[9 - 5 - 2 . 演出フロー]

次に、第 7 のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて演出の概略を説明する。図 2 6 4 は、第 7 のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。

【 3 6 3 6 】

第 7 のパチンコ遊技機において行われる演出としては、表示装置 7 の表示領域に表示される特別図柄に対応した装飾図柄の変動表示からなる変動演出、キャラクタ等の表示演出や、スピーカ 3 2 から出力される音声演出、LED 群 4 6 から発光されるランプ演出、演出用役物群 5 8 を駆動させる演出役物演出、演出ボタン 5 4 の操作態様の变化演出等を行う。なお、本実施形態においては、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の 3 つの主図柄とその主図柄よりも極めて小さい副図柄とで構成されている。なお、装飾図柄の数お

10

20

30

40

50

よび種類はこれに限定されない。

【3637】

また、実施形態においては、第1特別図柄の抽選に基づく演出を「第1特別図柄の演出」、第2特別図柄の抽選に基づく演出を「第2特別図柄の演出」という。

【3638】

(第1の通常遊技状態における演出)

第1の通常遊技状態においては、一般演出状態と限定演出状態とで実行可能な演出が異なっている。

【3639】

第1の通常遊技状態の一般演出状態においては、「第1特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」が実行可能に構成され、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「カード演出」が実行可能に構成されている。

10

【3640】

また、第1の通常遊技状態の限定演出状態においては、「第1特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「ステップアップリーチ」が実行可能に構成され、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「カード演出」が実行可能に構成されている。

【3641】

また、第1の通常遊技状態においては、特別図柄の変動表示の回数が天井値である599回転目になると、「扉演出」が実行可能に構成されている。なお、「扉演出」は、他の遊技状態においても実行可能に構成されている。

20

【3642】

また、第1の通常遊技状態における「第1特別図柄の演出」の予告演出として、当該変動において「ウィンドウ予告」が実行可能に構成され、事前変動において先読み演出としての「保留変化予告」と「フラッシュ予告」とが実行可能に構成されている。

【3643】

「通常変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、順番に停止表示をしていく変動態様の演出であり、特別図柄の抽選でハズレのときに実行可能な演出である。

30

【3644】

「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」とは、一般演出状態で実行可能な第1特別図柄の専用演出であり、第1特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ノーマルリーチ」は、左図柄と右図柄とが同種の図柄で仮停止表示されると行われるリーチ演出であり、一例として、中図柄が低速で変動表示を行うリーチ演出である。そして、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示するとハズレとなり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると大当たりとなる。また、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が停止表示されずに「スーパーリーチ」へと発展することがあり、「スーパーリーチ」から更に「超スーパーリーチ」へと発展することできるように構成されている。

40

【3645】

そして、図236(1)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1によれば、「ノーマルリーチ」<「スーパーリーチ」<「超スーパーリーチ」の順に大当たりとなる期待度が高くなるように、演出選択用乱数値等が設定されている。

【3646】

また、「カード演出」とは、第2特別図柄の専用演出であり、第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「カード演出」は、一例として、所定の模様が表示されたカードが表示され、カードがゆっくりと反転されると、大当たりまたは小当たりを示唆する文字が表示される演出である。

【3647】

50

また、「ステップアップリーチ」とは、限定演出状態で実行可能な第1特別図柄の専用演出であり、第1特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ステップアップリーチ」は、一例として、所定のキャラクタがSTEP1からSTEP3まで成長可能に表示され、最終的にSTEP3まで成長すると大当たりとなり、STEP1またはSTEP2までしか成長しないとハズレとなる。

【3648】

「扉演出」は、特別図柄の種類にかかわらず実行可能な演出であり、その演出時間が不定に規定され（終了時間が規定されておらず）、各遊技状態の移行を示唆する演出でもある。「扉演出」は、一例として、左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしまるような表示を行い、扉が完全に閉まって再び扉が完全に開放されると、背景等が変更されており、遊技状態が移行されたことが報知される。

10

【3649】

第1の通常遊技状態においては、特別図柄の変動表示の回数が天井値である599回転目になると「扉演出」が実行され、次の特別図柄（600回転目）からは、B時短遊技状態（第3の時短遊技状態）に移行したことが報知される。

【3650】

「ウィンドウ予告」とは、特別図柄の変動表示が行われているときに、ステージの変更、図柄演出パターンの演出内容または特別図柄の抽選の抽選結果を予告する演出である。「ウィンドウ予告」は、一例として、表示装置7の表示領域にウィンドウが表示され、そのウィンドウに所定の予告内容が表示される。

20

【3651】

「保留変化予告」とは、先読み演出の一例であり、特別図柄の抽選が行われるよりも事前に、特別図柄の保留個数を示す保留画像の表示態様によって特別図柄の抽選結果や特別図柄の変動情報を示唆する演出である。

【3652】

「フラッシュ予告」とは、先読み演出の一例であり、第1始動口7120への入賞時から当該変動が開始されるまで、LED群46が所定の発光を行う演出をいう。

【3653】

（第1の時短遊技状態における演出）

第1の時短遊技状態においては、「第1特別図柄の演出」として、少なくとも「ボスバトル演出」、「超短縮変動」、「扉演出」が実行可能に構成され、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「ボスバトル演出」が実行可能に構成されている。

30

【3654】

「超短縮変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、極めて短時間（例えば200ms）で全ての装飾図柄が停止表示をする変動態様の演出である。

【3655】

「ボスバトル演出」とは、第1の時短遊技状態で実行可能な専用演出であり、特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ボスバトル演出」は、一例として、ボスキャラクタが登場して、主人公キャラクタとボスキャラクタが対決する演出であり、主人公キャラクタが勝利すると（「ボスバトル演出（勝利）」）、大当たりまたは小当たりとなり、主人公キャラクタが敗北すると（「ボスバトル演出（敗北）」）、ハズレとなる。

40

【3656】

上述したように、第1の時短遊技状態においては、A時短終了条件として「第2特別図柄の時短回数＝1」が決定されていることから、第2特別図柄の抽選が行われ、大当たりまたは小当たりであると第2の時短遊技状態に移行し、ハズレであると第1の通常遊技状態に移行する。そして、第1の時短遊技状態において第2特別図柄の抽選が行われ、大当たりまたは小当たりであると「ボスバトル演出（勝利）」が実行され、ハズレであると「ボスバトル演出（敗北）」が実行される。

【3657】

50

また、第1の時短遊技状態において、通常遊技状態のときに記憶した第1特別図柄の保留個数が残存しているようなケースの場合に、第1特別図柄の抽選が行われ、大当たりであると「ボスバトル演出（勝利）」が実行され、ハズレであると「超短縮変動」が実行される。

【3658】

そして、第1の時短遊技状態においてイレギュラー的な遊技態様等によりA時短終了条件として「特別図柄合計時短回数＝7回」が成立するとき、すなわち、第2始動口7140に遊技球が入球せずに、第1特別図柄の抽選が7回行われたときに、大当たりであると「ボスバトル演出（勝利）」が実行され、ハズレであると「扉演出」が実行される。ここで、第1の時短遊技状態において「扉演出」が実行されると、第1の通常遊技状態に移行したことが報知されることになる。

10

【3659】

（第2、第3の時短遊技状態における演出）

第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の特別図柄の最終変動以外では、少なくとも「戦国タイム演出」が実行可能に構成され、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の特別図柄の最終変動では、少なくとも「戦国タイム演出」、「扉演出」、「連続バトル突入演出」が実行可能に構成されている。

【3660】

「戦国タイム演出」とは、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって行われる一連の演出を称し、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって行われる期間を「戦国タイム」とも称する。この「戦国タイム演出」の詳細については、詳しくは図288及び図289を用いて後述する。

20

【3661】

「連続バトル突入演出」とは、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態で実行可能な専用演出であり、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態が終了（戦国タイムが終了）し、次回に連続バトルリーチが行われることを報知する演出である。

【3662】

上述したように、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態が終了する場合に、第2特別図柄の保留個数があるときには第2の通常遊技状態に移行し、第2特別図柄の保留個数がないときには第1の通常遊技状態に移行する。そして、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態の特別図柄の最終変動のときに、第2特別図柄の保留個数があるときには「連続バトル突入演出」が実行され、第2特別図柄の保留個数がないときには「扉演出」が実行される。ここで、第2の時短遊技状態または第3の時短遊技状態において「扉演出」が実行されると、第1の通常遊技状態に移行したことが報知されることになる。

30

【3663】

（第2の通常遊技状態における演出）

第2の通常遊技状態においては、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「連続バトル演出」が実行可能に構成されている。

【3664】

「連続バトル演出」とは、第2の通常遊技状態で実行可能な専用演出であり、特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「連続バトル演出」は、一例として、ライバルキャラクタが登場して、主人公キャラクタとライバルキャラクタとが連続して最大3回の対決をする演出であり、いずれかの対決で主人公キャラクタが勝利すると（「連続バトル演出（勝利）」）大当たりまたは小当たりとなり、主人公キャラクタが敗北すると（「連続バトル演出（敗北）」）ハズレとなる。

40

【3665】

また、本実施形態においては、図264に示した演出以外にも様々な大当たり中演出、演出の基礎（演出のモチーフ）となる複数の詳細なステージを備えているが、詳しくは後述する。

【3666】

50

[9 - 6 . サブ制御回路]

以上のような演出を実行するために、主制御回路 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路 3 0 0 の制御内容について説明する。

【 3 6 6 7 】

まず、サブ制御回路 3 0 0 のプログラム ROM 3 0 2 に記憶されている各種テーブルの詳細について、図 2 6 5 ~ 図 2 7 7 を用いて説明する。

【 3 6 6 8 】

[9 - 6 - 1 . 第 1 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル]

第 1 の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブル E 1 について説明する。図 2 6 5 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

10

【 3 6 6 9 】

「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン 5 4 の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。また、「図柄演出パターン」とは、特別図柄に対応した装飾図柄の変動態様を中心として、それに関連するおよびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン 5 4 の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。なお、図柄演出パターンの他に、予告演出パターン等の各種の表示演出が重畳して実行可能となっている。

【 3 6 7 0 】

図 2 6 5 に示されるように、第 1 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 は、主制御回路 2 0 0 から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出表示状態を定めた演出ステージと、通常遊技状態が開始されてから計数された特別図柄の変動表示回数と、選択率（第 1 乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

20

【 3 6 7 1 】

ここで、「演出ステージ」とは、演出の背景・モチーフ等の演出表示状態を定めた情報であり、例えば、「演出ステージ 0 」は、第 1 の通常遊技状態の一般演出状態における山村ステージを示し、「演出ステージ 1 」は、第 1 の通常遊技状態の一般演出状態における城下町ステージを示し、「演出ステージ 2 」は、第 1 の通常遊技状態の限定演出状態における海辺ステージを示している。なお、本実施形態においては、第 1 の通常遊技状態の一般演出状態において 2 つのステージしか備えられていないが、3 つ以上の異なるステージを備えてもよい。

30

【 3 6 7 2 】

また、「選択率」とは、第 1 の乱数範囲からなる第 1 乱数値に対して、取得された第 1 乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については 1 ~ 1 0 0 % の他に 0 % が含まれていてもよく、0 % の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、図 2 6 7 ~ 図 2 7 7 等に示すテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

【 3 6 7 3 】

図 2 6 5 に示す第 1 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、演出ステージに応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

40

【 3 6 7 4 】

また、図 2 6 5 に示す第 1 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、特別図柄の変動表示回数に応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。そして、特別図柄の変動表示回数 = 5 9 9 であり、かつ特別図柄の抽選で「ハズレ」であるとき（すなわち、B 時短遊技状態（第 3 の時短遊技状態）に移行するとき）には、扉演出を実行する演出パターン 1 0 0 が決定されるように構成されている。また、特別図柄の変動表示回数 = 5

50

99であったとしても、特別図柄の抽選で「大当たり」または「小当たり」であるときには、B時短遊技状態（第3の時短遊技状態）に移行せずに大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に移行することから、大当たりまたは小当たりを示唆する演出（第2特別図柄の演出であればカード演出）を実行する図柄演出パターンが決定されるように構成されている。なお、演出ステージ2は、限定演出状態における専用のステージであり、特別図柄の変動表示回数＝599となることはないため、扉演出を実行する演出パターン100が決定されることはない。

【3675】

[9-6-2. 第2の通常遊技状態の開始時決定テーブル]

第2の通常遊技状態が開始するときにおいて、図柄演出パターン決定テーブルを決定するための開始時決定テーブルについて説明する。図266は、第7のパチンコ遊技機における第2の通常遊技状態の開始時決定テーブルの一例である。

10

【3676】

第2の通常遊技状態においては、第2の通常遊技状態が開始するとき、すなわち第2の通常遊技状態における1回目の第2特別図柄の変動表示を開始するとき、複数の図柄演出パターン決定テーブルの中から1つの図柄演出パターン決定テーブルが決定され、それ以降の第2特別図柄の変動表示を開始するときには、第2の通常遊技状態が開始するときに既に決定された図柄演出パターン決定テーブルが参照されることになる。

【3677】

図266に示されるように、第2の通常遊技状態の開始時決定テーブルは、第2特別図柄の保留個数と、第2特別図柄の保留個数内の当たり個数と、引き戻し情報と、図柄演出パターン決定テーブルE2～E8とが対応付けられている。

20

【3678】

ここで、「第2特別図柄の保留個数内の当たり個数」とは、メインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域に記憶されている大当たりまたは小当たりと判定される始動情報（大当たり判定用乱数値）の個数をいい、第2特別図柄の保留個数が最大3個に設定されているため、第2特別図柄の変動表示の開始のときには（1個減算され）第2特別図柄の保留個数は2個が最大となっている。

【3679】

「引き戻し情報」とは、第2の通常遊技状態において1回目の変動と保留記憶とを含む始動情報のうち最初に大当たりまたは小当たりと判定される変動情報をいい、第2の通常遊技状態において1回目の第2特別図柄の変動表示のときに最初に大当たりまたは小当たりと判定される情報を「1」とし、2回目の第2特別図柄の変動表示のときに最初に大当たりまたは小当たりと判定される情報を「2」とし、3回目の第2特別図柄の変動表示のときに最初に大当たりまたは小当たりと判定される情報を「3」とし、大当たりまたは小当たりと判定される情報がないときには「0」としている。

30

【3680】

そして、「第2特別図柄の保留個数内の当たり個数」と「引き戻し情報」とからは、今回の大当たり遊技状態（小当たり状態から移行した大当たり遊技状態）の終了後に、再び大当たりまたは小当たりと判定される回数に対応した「保留連ストック個数」を把握できることになる。

40

【3681】

このため、図266に示す第2の通常遊技状態の開始時決定テーブルは、第2の通常遊技状態において最初に大当たりまたは小当たりと判定される第2特別図柄の変動表示の順番（回数）と、保留連ストック個数とに応じて、第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルを決定しているともいえる。

【3682】

[9-6-3. 第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル]

第2の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルE2～E8について説明する。図267は、第7のパチンコ遊技機における第2

50

の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【 3 6 8 3 】

図 2 6 7 (1) に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 2 は、すべてハズレ (引き戻し情報 0) かつ保留連ストック個数 = 0 のときに決定されるテーブルであり、主制御回路 2 0 0 から受信した第 2 特別図柄の変動パターンコマンドと、第 2 特別図柄の保留個数と、選択率 (第 1 乱数値) と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 3 6 8 4 】

また、図 2 6 7 (1) に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 2 によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、第 2 特別図柄の保留個数に応じて異なる図柄演出パターン (異なる演出) を決定可能に構成され、第 2 特別図柄の保留個数 = 0 (第 2 の通常遊技状態の最終変動) であるときには、第 2 の通常遊技状態が終了することを示す演出が実行される図柄演出パターン R 3 が決定されるように構成されている。

【 3 6 8 5 】

図 2 6 7 (2) に示されるように、第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 3 は、1 変動目当り (引き戻し情報 1) かつ保留連ストック個数 = 0 のときに決定されるテーブルであり、主制御回路 2 0 0 から受信した第 2 特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率 (第 1 乱数値) と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 3 6 8 6 】

図 2 6 7 (3) に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 4 は、1 変動目当り (引き戻し情報 1) かつ保留連ストック個数 = 1 のときに決定されるテーブルであり、主制御回路 2 0 0 から受信した第 2 特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率 (第 1 乱数値) と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 3 6 8 7 】

図 2 6 7 (4) に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 5 は、1 変動目当り (引き戻し情報 1) かつ保留連ストック個数 = 2 のときに決定されるテーブルであり、主制御回路 2 0 0 から受信した第 2 特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率 (第 1 乱数値) と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 3 6 8 8 】

図 2 6 7 (5) に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 6 は、2 変動目当り (引き戻し情報 2) かつ保留連ストック個数 = 0 のときに決定されるテーブルであり、主制御回路 2 0 0 から受信した第 2 特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率 (第 1 乱数値) と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 3 6 8 9 】

図 2 6 7 (6) に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 7 は、2 変動目当り (引き戻し情報 2) かつ保留連ストック個数 = 1 のときに決定されるテーブルであり、主制御回路 2 0 0 から受信した第 2 特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率 (第 1 乱数値) と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 3 6 9 0 】

図 2 6 7 (7) に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 8 は、3 変動目当り (引き戻し情報 3) かつ保留連ストック個数 = 0 のときに決定されるテーブルであり、主制御回路 2 0 0 から受信した第 2 特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率 (第 1 乱数値) と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 3 6 9 1 】

そして、図 2 6 7 に示す第 2 の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 2 ~ E 8 によれば、最初に大当たりまたは小当たりと判定される第 2 特別図柄の変動表示の順番 (引き戻し情報) と、保留連ストック個数 (「第 2 特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」) とに応じて、異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。

【 3 6 9 2 】

10

20

30

40

50

[9 - 6 - 4 . 第 1 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル]

第 1 の時短遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブル E 9 について説明する。図 2 6 8 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【 3 6 9 3 】

図 2 6 8 に示されるように、主制御回路 2 0 0 から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第 1 乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 3 6 9 4 】

また、図 2 6 8 に示す第 1 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 9 によれば、イレギュラーな遊技態様で行われたときに対応し、第 1 の時短遊技状態の最終変動時に送信されるハズレに対応した第 1 特別図柄の変動パターンコマンド（8 3 H 1 2 H、図 2 3 7 参照）であるときには、扉演出を実行する演出パターン 1 0 0 が決定されるように構成されている。

【 3 6 9 5 】

また、本実施形態においては、第 1 の時短遊技状態の最終変動時に決定した第 2 特別図柄の図柄演出パターン C 4 ~ C 9 は、第 2 特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたってボスバトル演出が実行されるように構成されている。同様にして、第 1 の時短遊技状態の最終変動時に決定した演出パターン 1 0 0 は、第 1 特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたって扉演出が実行されるように構成されている。

【 3 6 9 6 】

また、本実施形態においては、大当りに対応した第 1 特別図柄の図柄演出パターン C 1 は、第 1 特別図柄の変動表示時間にわたってボスバトル演出が実行されるように構成されており、第 1 の時短遊技状態の最終変動時であるときには、その第 1 特別図柄の図柄確定時間にわたって再びボスバトル演出が実行される（ボスバトル演出がループして実行される）ように構成されている。

【 3 6 9 7 】

[9 - 6 - 5 . 第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル]

第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブル E 1 0、E 1 1 について説明する。図 2 6 9 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動以外の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。また、図 2 7 0 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【 3 6 9 8 】

（第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動以外）

第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動以外には、図 2 6 9 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 0 が参照される。

【 3 6 9 9 】

図 2 6 9 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 0 には、主制御回路 2 0 0 から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出ステージと、選択率（第 1 乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【 3 7 0 0 】

ここで、「演出ステージ 3 0」は、第 2、第 3 の時短遊技状態における男性キャラクターステージを示し、「演出ステージ 3 1」は、第 2、第 3 の時短遊技状態における女性キャラクターステージを示している。この「演出ステージ 3 0」及び「演出ステージ 3 1」は、所定の選択条件が成立しているときに遊技者により選択可能なステージである。なお、本実施形態においては、第 2、第 3 の時短遊技状態において遊技者により選択可能なステージとして 2 つのステージしか備えられていないが、3 つ以上の異なるステージを備えてもよい。

10

20

30

40

50

【 3 7 0 1 】

また、「演出ステージ 4 0」は、第 2、第 3 の時短遊技状態において保留連ストック個数 1 を示唆する女性キャラクタ用のプレミアステージを示し、「演出ステージ 4 1」は、第 2、第 3 の時短遊技状態において保留連ストック個数 = 1 を示唆する男性キャラクタ用のプレミアステージ 1 を示し、「演出ステージ 4 2」は、第 2、第 3 の時短遊技状態において保留連ストック個数 2 を示唆する男性キャラクタ用のプレミアステージ 2 を示している。

【 3 7 0 2 】

図 2 6 9 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 0 によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、演出ステージに応じて異なる図柄演出パターン（異なる背景表示態様による演出）が決定可能に構成されている。

10

【 3 7 0 3 】

しかしながら、図 2 6 9 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 0 に対応付けられている図柄演出パターンは、演出ステージに応じて背景表示態様、キャラクタ等による演出は異なるものの、装飾図柄の演出態様としては、一部の大当りを除き（変動パターンコマンド 8 4 H 1 4 H のムービー演出）、全ての装飾図柄がバラバラで高速の変動表示を開始し、左右図柄が順番に仮停止することなく、全ての装飾図柄が略同時に停止表示をする通常変動態様の演出が行われることになる。このことは、図 2 7 0 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 に対応付けられている図柄演出パターンにおいても、特別図柄の抽選で「ハズレ」である場合を除いて同様である。

20

【 3 7 0 4 】

（第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時）

第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時には、図 2 7 0 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 が参照される。

【 3 7 0 5 】

図 2 7 0 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 には、主制御回路 2 0 0 から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出ステージと、第 2 特別図柄の保留個数と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

30

【 3 7 0 6 】

図 2 7 0 に示す第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、第 2 特別図柄の保留個数に応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）を決定可能に構成されている。

【 3 7 0 7 】

そして、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時に特別図柄の抽選が「ハズレ」である場合において、第 2 特別図柄の保留個数 1 であるとき（第 2 特別図柄の保留個数があるとき）には、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の遊技結果を示すリザルト演出を行った後、連続バトル突入演出を実行する図柄演出パターン F 1 0 ~ 1 3 のいずれかが決定されるように構成され、第 2 特別図柄の保留個数 = 0 であるとき（第 2 特別図柄の保留個数がないとき）には、リザルト演出を行った後、扉演出を実行する図柄演出パターン F 2 0 ~ 2 3 が決定されるように構成されている。なお、演出ステージ 4 0 ~ 4 2 は、保留連ストック個数がある専用のステージであり、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時に特別図柄の抽選が「ハズレ」となることはない。

40

【 3 7 0 8 】

なお、本実施形態において、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態の最終変動時に特別図柄の抽選が「ハズレ」である場合に決定される図柄演出パターン F 1 0 ~ 1 3

50

、F 2 0 ~ 2 3 は、特別図柄の変動表示中にリザルト演出を実行し、特別図柄の図型確定表示中に連続バトル突入演出または扉演出を実行するものであるが、特別図柄の変動表示中に連続バトル突入演出または扉演出を実行してもよい。

【 3 7 0 9 】

[9 - 6 - 6 . 第 1 の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブル]

第 1 の通常遊技状態においてウィンドウ予告の予告演出パターンを決定するための予告演出パターン決定テーブルについて説明する。図 2 7 1 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【 3 7 1 0 】

図 2 7 1 に示されるように、第 1 の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出表示状態を定めた演出ステージと、選択率（第 2 乱数値）と、予告演出パターンとが対応付けられている。

10

【 3 7 1 1 】

本実施形態においては、予告演出パターンとして、ステージの変更を示す「ステージチェンジ」の文字が表示される演出される予告演出パターン 1 と、図柄演出パターンの演出内容としてリーチを示唆する「リーチ」の文字が表示される予告演出パターン 2 と、特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆する「激アツ」の文字が表示される予告演出パターン 3 とを備えている。なお、本実施形態においては、予告演出パターンは 3 種類しか備えられていないが、予告する内容を細分化させて 4 種類以上の表示態様を備えて構成してもよい。

20

【 3 7 1 2 】

そして、ステージの変更を示す「ステージチェンジ」の文字が表示される演出される予告演出パターン 1 が決定された場合には、第 1 の通常遊技状態における演出ステージ 0 と演出ステージ 1 とが交互に切り替えられることになる。なお、第 1 の通常遊技状態の一般演出状態において 3 つ以上の異なるステージを備えた場合には、所定の法則（例えば、所定の順序）によって切り替えるようにすればよい。

【 3 7 1 3 】

[9 - 6 - 7 . 第 1 の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブル]

30

第 1 の通常遊技状態において保留変化予告の保留予告演出パターンを決定するための保留予告演出パターン決定テーブルについて説明する。図 2 7 2 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【 3 7 1 4 】

図 2 7 2 に示されるように、第 1 の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 から受信した先読みコマンド（図 2 3 9 参照）と、選択率（第 3 乱数値）と、保留予告演出パターンとが対応付けられている。

【 3 7 1 5 】

後述するように、特別図柄の入賞コマンドを受信すると、現在の演出ステージと特別図柄の保留個数とに基づいて、所定の表示態様の保留画像が表示される。本実施形態においては、第 1 の通常遊技状態の一般演出状態（演出ステージ 0 , 1 ）であるときには、所定の表示態様として「通常保留 1 」が表示され、第 1 の通常遊技状態の限定演出状態（演出ステージ 2 ）であるときには、所定の表示態様として「通常保留 2 」が表示される。

40

【 3 7 1 6 】

そして、本実施形態においては保留変化予告の表示態様として、第 1 の通常遊技状態の一般演出状態（演出ステージ 0 , 1 ）であるときには、特別図柄の変動情報としてリーチ以上を示唆する示唆する「特別保留 1」、または特別図柄の変動情報としてスーパーリーチ以上及び特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆する「特別保留 2」に変化可能に構成され、第 1 の通常遊技状態の限定演出状態（演出ステージ 2）

50

であるときには、特別図柄の変動情報としてリーチ以上及び特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆する「特別保留 3」に変化可能に構成されている。なお、本実施形態においては、保留変化予告の表示態様として 3 種類の表示態様しか備えられていないが、事前に示唆する内容を細分化させて 4 種類以上の表示態様を備えて構成してもよい。

【 3 7 1 7 】

例えば、保留予告演出パターン 1 0 であれば、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞時には保留画像の表示態様として「通常保留 1」が表示され、当該変動で「通常保留 1」が「特別保留 1」の表示態様に変更される。保留予告演出パターン 1 1 であれば、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞時から保留画像の表示態様として「特別保留 1」が当該変動まで継続して表示

10

【 3 7 1 8 】

また、保留予告演出パターン 2 0 であれば、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞時には保留画像の表示態様として「通常保留 1」が表示され、当該変動で「通常保留 1」が「特別保留 2」の表示態様に変更される。保留予告演出パターン 2 1 であれば、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞時から保留画像の表示態様として「特別保留 2」が当該変動まで継続して表示されることになる。

【 3 7 1 9 】

また、保留予告演出パターン 3 0 であれば、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞時には保留画像の表示態様として「通常保留 2」が表示され、当該変動で「通常保留 2」が「特別保留 3」の表示態様に変更される。保留予告演出パターン 2 1 であれば、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞時から保留画像の表示態様として「特別保留 3」が当該変動まで継続して表示されることになる。

20

【 3 7 2 0 】

[9 - 6 - 8 . 第 1 の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブル]

第 1 の通常遊技状態においてフラッシュ予告の入賞時予告演出パターンを決定するための入賞時予告演出パターン決定テーブルについて説明する。図 2 7 3 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルの一例である。

30

【 3 7 2 1 】

図 2 7 3 に示されるように、第 1 の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 から受信した先読みコマンド（図 2 3 9 参照）と、選択率（第 4 乱数値）と、入賞時予告演出パターンとが対応付けられている。

【 3 7 2 2 】

本実施形態においては、入賞時予告演出パターンとして、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞時から当該変動が開始されるまで、LED 群 4 6 が白色の発光を行う入賞時予告演出パターン 1 と、第 1 始動口 7 1 2 0 への入賞時から当該変動が開始されるまで、LED 群 4 6 が虹色の発光を行う入賞時予告演出パターン 2 とを備えている。なお、本実施形態においては、入賞時予告演出パターンは 2 種類しか備えられていないが、示唆する内容を細分化させて 3 種類以上の入賞時予告演出パターンを備えて構成してもよい。

40

【 3 7 2 3 】

そして、本実施形態においては、入賞時予告演出パターン 1 が決定されて LED 群 4 6 が白色の発光を行うと、特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆し、入賞時予告演出パターン 2 が決定されて LED 群 4 6 が虹色の発光を行うと、特別図柄の抽選の抽選結果として大当たりとなることを示唆する。

【 3 7 2 4 】

[9 - 6 - 9 . 先読み演出の禁止条件設定テーブル]

第 1 の通常遊技状態において先読み演出（保留変化予告、フラッシュ予告）の実行の可否を決定するための先読み演出の禁止条件設定テーブルについて説明する。図 2 7 4 は、

50

第 7 のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【 3 7 2 5 】

図 2 7 4 に示されるように、先読み演出の実行を禁止するための禁止条件として、保留変化予告及びフラッシュ予告の両者の予告の実行を禁止する「共通禁止条件」と、フラッシュ予告のみの実行を禁止する「第 1 禁止条件」とが設定されている。

【 3 7 2 6 】

共通禁止条件は、共通禁止条件 1 ～ 5 の 5 つの禁止条件が設定されている。「共通禁止条件 1」は、第 2 特別図柄の保留個数があるときに成立し、「共通禁止条件 2」は、第 2 特別図柄の制御期間中（第 2 特別図柄の可変表示中）のときに成立し、「共通禁止条件 3」は、ステージ切り替え後の前後 5 回の変動表示以内のときに成立し、「共通禁止条件 4」は、全回転演出の表示中のときに成立し、「共通禁止条件 5」は、先読みフラグを参照して既に同じ先読み演出が実行中のときに成立するものである。

10

【 3 7 2 7 】

この共通禁止条件 1 ～ 5 のいずれかの禁止条件が成立していると、保留変化予告及びフラッシュ予告のいずれの先読み演出も実行されないことになる。

【 3 7 2 8 】

第 1 禁止条件は、第 1 禁止条件 1 ～ 4 の 4 つの禁止条件が設定されている。「第 1 禁止条件 1」は、通常変動以外の変動演出が行われている場合に第 1 始動口 7 1 2 0 に入賞したときに成立し、「第 1 禁止条件 2」は、第 1 特別図柄の図柄確定の 1 5 0 0 m s 前から図柄確定中の期間に第 1 始動口 7 1 2 0 に入賞したときに成立し、「第 1 禁止条件 3」は、第 1 特別図柄の変動表示開始から 5 0 0 m s 以内に第 1 始動口 7 1 2 0 に入賞したときに成立し、「第 1 禁止条件 4」は、デモ表示中に第 1 始動口 7 1 2 0 に入賞したときに成立するものである。

20

【 3 7 2 9 】

この第 1 禁止条件 1 ～ 4 のいずれかの禁止条件が成立していると、フラッシュ予告が実行されないことになるが、保留変化予告は実行可能に構成されている。

【 3 7 3 0 】

[9 - 6 - 1 0 . 小当り演出パターン決定テーブル]

小当り遊技状態における演出パターンを決定するための小当り演出パターン決定テーブルについて説明する。図 2 7 5 は、第 7 のパチンコ遊技機における小当り演出パターン決定テーブルの一例である。

30

【 3 7 3 1 】

本実施形態では、図 2 7 5 に示されるように、小当り演出パターン決定テーブルとして、図 2 7 5 (1) に示す小当り開始演出パターン決定テーブルと、図 2 7 5 (2) に示す小当り終了演出パターン決定テーブルとを備えている。

【 3 7 3 2 】

図 2 7 5 (1) に示す小当り開始演出パターン決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 から受信した小当り開始表示コマンドと、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態の情報（演出ステージ）と、保留連ストック個数と、選択率（第 5 乱数値）と、小当り開始演出パターンとが対応付けられている。

40

【 3 7 3 3 】

ここで、「小当り開始演出パターン」とは、小当り遊技状態の開始時に行われる演出であり、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン 5 4 の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。

【 3 7 3 4 】

本実施形態においては、小当り開始表示コマンドを受信したときに決定される小当り開始演出パターンとして、小当り遊技状態において通常キャラクタが遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン 1 と、小当り遊技状態において男性キャラクタが背景 A 1（例えば、青背景）で遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン 1 0 と、小当り遊技状態において男性キャラクタ

50

が背景 A 2（例えば、赤背景）遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン 1 1 と、小当り遊技状態において女性キャラクタが背景 A 1（例えば、青背景）で遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン 2 0 と、小当り遊技状態において女性キャラクタが背景 A 2（例えば、赤背景）遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン 2 1 とを備えている。

【3 7 3 5】

そして、図 2 7 5（1）に示す小当り開始演出パターン決定テーブルによれば、第 1 の通常遊技状態（演出ステージ 0 ～ 2）、第 2 の通常遊技状態（演出ステージ 1 0）、第 1 の時短遊技状態（演出ステージ 2 0）であるときには、通常の小当り演出として、小当り開始演出パターン 1 が決定されるように構成されている。

10

【3 7 3 6】

これに対して、第 2 の時短遊技状態であるときには、遊技者により選択可能なステージ「演出ステージ 3 0」及び「演出ステージ 3 1」に基づいて、異なる小当り開始演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

具体的には、男性キャラクタの「演出ステージ 3 0」であるときには、小当り開始演出パターン 1 0 または小当り開始演出パターン 1 1 が決定され、女性キャラクタの「演出ステージ 3 1」であるときには、小当り開始演出パターン 2 0 または小当り開始演出パターン 2 1 が決定されるように構成されている。

【3 7 3 7】

20

また、「演出ステージ 4 1」及び「演出ステージ 4 2」は後述するように遊技者により選択された男性キャラクタの「演出ステージ 3 0」からのみ移行し、「演出ステージ 4 0」は遊技者により選択された女性キャラクタの「演出ステージ 3 1」からのみ移行する。このため、「演出ステージ 4 1」及び「演出ステージ 4 2」であるときには、男性キャラクタの「演出ステージ 3 0」と同様に、小当り開始演出パターン 1 0 または小当り開始演出パターン 1 1 が決定され、「演出ステージ 4 0」であるときには、女性キャラクタの「演出ステージ 3 1」と同様に、小当り開始演出パターン 2 0 または小当り開始演出パターン 2 1 が決定されるように構成されている。

【3 7 3 8】

さらに、第 2 の時短遊技状態であるときには、保留連ストック個数に基づいて、異なる小当り開始演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

30

具体的には、保留連ストック個数が多いほど、男性キャラクタの演出ステージ（3 0、4 1、4 2）であるときには、小当り開始演出パターン 1 0 よりも小当り開始演出パターン 1 1 が決定されやすく、女性キャラクタの演出ステージ（3 1、4 0）であるときには、小当り開始演出パターン 2 0 よりも小当り開始演出パターン 2 1 が決定されやすく構成されている。

【3 7 3 9】

これにより、第 2 の時短遊技状態であるときには、小当り開始演出パターンによって保留連ストック個数を示唆することができることになる。

【3 7 4 0】

40

図 2 7 5（2）に示す小当り終了演出パターン決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 から受信した小当り終了表示コマンドと、第 2 特別図柄の保留個数と、扉演出を実行する演出パターンと、小当り終了後の演出ステージとが対応付けられている。

【3 7 4 1】

ここで、「小当り終了演出パターン」とは、小当り遊技状態の終了時に行われる演出であり、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン 5 4 の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。また、上述したように、小当り終了表示コマンドは、遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過せずに、小当り遊技状態が終了したときに送信されるコマンドであり（図 2 5 6 の S 7 1 0 5 参照）、時短遊技状態が終了することにもなる。

【3 7 4 2】

50

本実施形態においては、小当り終了演出パターンとして、扉演出を実行した後、演出ステージ 2 へのステージチェンジ演出を実行する演出パターン 1 0 1 と、扉演出を実行した後、連続バトル突入演出を実行する演出パターン 1 0 2 とを備えている。

【 3 7 4 3 】

そして、図 2 7 5 (2) に示す小当り終了演出パターン決定テーブルによれば、小当り遊技状態の終了時に第 2 特別図柄の保留個数がないときには、演出パターン 1 0 1 と演出ステージ 2 が決定され、小当り遊技状態の終了時に第 2 特別図柄の保留個数があるときには、演出パターン 1 0 2 と演出ステージ 1 0 が決定されるように構成されている。

【 3 7 4 4 】

なお、本実施形態において、小当り終了演出パターンとして決定される演出パターン 1 0 1 及び演出パターン 1 0 2 は、小当り遊技状態が終了しているときの終了インターバル時間において行われるものであるが、その演出の一部が小当り遊技状態の終了直後の特別図柄の変動表示に行われてもよい。例えば、小当り遊技状態の終了インターバル時間において扉演出を実行し、小当り遊技状態の終了直後の特別図柄の変動表示においてステージチェンジ演出または連続バトル突入演出を実行してもよい。

【 3 7 4 5 】

[9 - 6 - 1 1 . V 通過演出パターン決定テーブル]

小当り遊技状態において V 通過演出パターンを決定するための V 通過演出パターン決定テーブルについて説明する。図 2 7 6 は、第 7 のパチンコ遊技機における V 通過演出パターン決定テーブルの一例である。

【 3 7 4 6 】

「 V 通過演出パターン」とは、小当り遊技状態において遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過したときに行われる演出であり、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン 5 4 の操作態様の变化演出等を定めた情報をいう。

【 3 7 4 7 】

図 2 7 6 に示されるように、 V 通過演出パターン決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 から受信した V 通過コマンドと、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態の情報（演出ステージ）と、保留連ストック個数と、選択率（第 6 乱数値）と、 V 通過演出パターンとが対応付けられている。

【 3 7 4 8 】

本実施形態においては、 V 通過演出パターンとして、通常表示態様で V 表示する V 通過演出パターン 1 と、第 1 表示態様で V 表示する V 通過演出パターン 1 0 と、第 1 表示態様で V 表示するとともに、保留連ストック個数 = 1 を示唆する「 S T O C K 1 」を表示する V 通過演出パターン 1 1 と、第 1 表示態様で V 表示するとともに、保留連ストック個数 = 2 を示唆する「 S T O C K 2 」を表示する V 通過演出パターン 1 2 と、第 2 表示態様で V 表示する V 通過演出パターン 2 0 と、保留連ストック個数 1 を示唆し、特殊表示態様で V 表示する V 通過演出パターン 2 1 とを備えている。

【 3 7 4 9 】

そして、図 2 7 6 に示す V 通過演出パターン決定テーブルによれば、第 1 の通常遊技状態（演出ステージ 0 ~ 2 ）、第 2 の通常遊技状態（演出ステージ 1 0 ）、第 1 の時短遊技状態（演出ステージ 2 0 ）であるときには、通常の V 通過演出として、 V 通過演出パターン 1 が決定されるように構成されている。

【 3 7 5 0 】

これに対して、第 2 の時短遊技状態であるときには、演出ステージに基づいて、異なる V 通過演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

具体的には、男性キャラクタの「演出ステージ 3 0 、 4 1 、 4 2 」であるときには、 V 通過演出パターン 1 0 、 V 通過演出パターン 1 1 または V 通過演出パターン 1 2 が決定され、女性キャラクタの「演出ステージ 3 1 、 4 0 」であるときには、 V 通過演出パターン 2 0 または V 通過演出パターン 2 1 が決定されるように構成されている。

【 3 7 5 1 】

10

20

30

40

50

さらに、第2の時短遊技状態であるときには、保留連ストック個数に基づいて、異なるV通過演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

具体的には、男性キャラクタの演出ステージ（30、41、42）の場合に、保留連ストック個数＝1であるときには、V通過演出パターン10よりもV通過演出パターン11が決定されやすく、保留連ストック個数2であるときには、V通過演出パターン10よりもV通過演出パターン12が決定されやすく構成されている。また、女性キャラクタの演出ステージ（31、40）の場合に、保留連ストック個数1であるときには、V通過演出パターン20よりもV通過演出パターン21が決定されやすく構成されている。

【3752】

これにより、第2の時短遊技状態であるときには、V通過演出パターンによって保留連ストック個数を示唆することができることになる。

10

【3753】

また、図275（1）に示す小当り開始演出パターン決定テーブル及び図276に示すV通過演出パターン決定テーブルによれば、第2の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって、第2の時短遊技状態で選択された同じ演出ステージに基づいた演出が行われることになる。これにより、第2の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって一連の演出のように実行させることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。詳しくは、図288及び図289を用いて後述する。

【3754】

[9-6-12. 大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル]

20

大当り遊技状態終了後の演出ステージを決定するための演出ステージ選択テーブルについて説明する。図277は、第7のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブルの一例である。

【3755】

本実施形態では、図277に示されるように、大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブルとして、図277（1）に示す第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態及び第1の時短遊技状態のときの大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1と、図277（2）に示す第2の時短遊技状態のときの大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル2との2つの演出ステージ選択テーブルを備えている。

【3756】

30

図277（1）に示されるように、大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1は、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態と、当り図柄と、演出ステージとが対応付けられている。

【3757】

ここで、図277（1）に示す「選択許可フラグON」とは、遊技者が男性キャラクタの「演出ステージ30」または女性キャラクタの「演出ステージ31」を選択可能にする選択許可フラグがオン（許可される）ことを示している。

【3758】

図277（1）に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1によれば、当選時の遊技状態が第1の通常遊技状態（演出ステージ0～2）である場合に、当り図柄として図柄指定コマンド「ZA1」に対応した「第1特別図柄_5R大当り図柄1」であるときには、第1の時短遊技状態に移行することから、第1の時短遊技状態における戦国突入チャンス用ステージを示す「演出ステージ20」が選択される。

40

【3759】

図277（1）に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1によれば、当選時の遊技状態が第1の通常遊技状態（演出ステージ0～2）であるときに図柄指定コマンド「ZA2～4」に対応した当り図柄である場合、当選時の遊技状態が第2の通常遊技状態（演出ステージ10）である場合、当選時の遊技状態が第1の時短遊技状態（演出ステージ20）である場合には、いずれの場合であっても、いわゆる初当りまたは引き戻し当りとして第2の時短遊技状態に移行することから、遊技者が「演出ステージ30」ま

50

たは「演出ステージ 3 1」を選択可能にするための「選択許可フラグ ON」とする。

【 3 7 6 0 】

図 2 7 7 (2) に示されるように、大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル 2 は、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態の情報 (演出ステージ) と、上述した V 通過演出パターンと、保留連ストック個数と、演出ステージとが対応付けられている。

【 3 7 6 1 】

図 2 7 7 (2) に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル 2 によれば、V 通過演出パターンによって保留連ストック個数が報知されたか否かによって、大当り遊技状態終了後に選択される演出ステージが異なっている。

10

【 3 7 6 2 】

具体的には、当選時の遊技状態が演出ステージ 3 0 である場合に、V 通過演出パターン 1 0 によって保留連ストック個数が報知されなかったときには、再び演出ステージ 3 0 を選択 (演出ステージ 3 0 を継続) し、V 通過演出パターン 1 1 によって保留連ストック個数 = 1 が報知されたときには、演出ステージ 4 1 を選択し、V 通過演出パターン 1 2 によって保留連ストック個数 = 2 が報知されたときには、演出ステージ 4 2 を選択する。

【 3 7 6 3 】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ 4 1 である場合に、V 通過演出パターン 1 0 によって保留連ストック個数が報知されなかったときには、演出ステージ 3 0 を選択し、V 通過演出パターン 1 1 によって保留連ストック個数 = 1 が報知されたときには、演出ステージ 4 1 を選択 (演出ステージ 4 1 を継続) し、V 通過演出パターン 1 2 によって保留連ストック個数 = 2 が報知されたときには、演出ステージ 4 2 を選択する。

20

【 3 7 6 4 】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ 4 2 である場合に、V 通過演出パターン 1 0 によって保留連ストック個数が報知されずに保留連ストック個数 = 1 であるときには、演出ステージ 4 1 を選択し、V 通過演出パターン 1 0 によって保留連ストック個数が報知されなかったものの保留連ストック個数 = 2 であるときには、演出ステージ 4 2 を選択 (演出ステージ 4 2 を継続) し、V 通過演出パターン 1 1 によって保留連ストック個数 = 1 が報知されたときには、演出ステージ 4 2 を選択 (演出ステージ 4 2 を継続) する。

【 3 7 6 5 】

30

これにより、男性キャラクタ用のプレミアステージ 1 である「演出ステージ 4 1」は、第 2、第 3 の時短遊技状態において少なくとも保留連ストック個数 = 1 を示唆することができ、男性キャラクタ用のプレミアステージ 2 である「演出ステージ 4 2」は、第 2、第 3 の時短遊技状態において少なくとも保留連ストック個数 2 を示唆することができる。このため、演出ステージ 4 1、4 2 による演出が実行されているときには、遊技者に保留連ストック個数を把握させて、安心して遊技を行わせることができる。

【 3 7 6 6 】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ 3 1 である場合に、V 通過演出パターン 2 0 によって保留連ストック個数が報知されなかったときには、演出ステージ 3 1 を選択 (演出ステージ 3 1 を継続) し、V 通過演出パターン 2 1 によって保留連ストック個数 1 が報知されたときには、演出ステージ 4 0 を選択する。

40

【 3 7 6 7 】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ 4 0 である場合に、V 通過演出パターン 2 0 によって保留連ストック個数が報知されずに保留連ストック個数 = 0 であるときには、演出ステージ 3 1 を選択し、V 通過演出パターン 2 0 によって保留連ストック個数が報知されなかったものの保留連ストック個数 1 であるときには、演出ステージ 4 0 を選択 (演出ステージ 4 0 を継続) し、V 通過演出パターン 2 1 によって保留連ストック個数 1 が報知されたときにも、演出ステージ 4 0 を選択 (演出ステージ 4 0 を継続) する。

【 3 7 6 8 】

これにより、女性キャラクタ用のプレミアステージである「演出ステージ 4 0」は、第

50

2、第3の時短遊技状態において保留連ストック個数 1を示唆することができる。このため、演出ステージ40による演出が実行されているときには、遊技者に保留連ストック個数が幾つあるのか、演出ステージ40がいつまで継続されるのかの興味を与えることができる。

【3769】

[9-7-1.サブ制御回路処理]

次に、図278を参照して、サブ制御回路300のサブCPU301により実行される各種処理の内容について説明する。図278は、第7のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【3770】

図278に示すように、サブCPU301は、まず、初期化処理を行う(S7500)。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS7510に移す。

【3771】

なお、上述の初期化処理(S7500)は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のS7510～S7580の処理が繰り返し実行される。

【3772】

S7510において、サブCPU301は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート308の読込処理と、演出ボタン54の入力処理との両方の処理が行われる。

【3773】

コマンド入力ポート308の読込処理では、コマンド入力ポート308にセットされている主制御回路200から送信されたコマンドを読み出す。

【3774】

また、演出ボタン54の入力処理では、演出ボタン54によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路310から入力する。また、サブCPU301は、ボタン制御回路310から操作情報を入力すると、入力した操作情報を有効とするか無効として破棄するかを判定するとともに、現在の演出等の状況に応じて、操作情報の入力を許可する受付時間、入力した操作情報を有効とする有効時間、入力した操作情報を無効とする無効期間を設定する。

【3775】

コマンド入力ポート308の読込処理と、演出ボタン54の入力処理とが終了すると、サブCPU301は、処理をS7520に移す。

【3776】

S7520において、サブCPU301は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S7510の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS7530に移す。

【3777】

S7530において、サブCPU301は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト(例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等)を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図279を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS7540に移す。

【3778】

S7540において、サブCPU301は、描画制御処理を実行する。この処理におい

10

20

30

40

50

て、サブCPU301は、描画リクエストを表示制御回路304に送信する。表示制御回路304は、サブCPU301から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置7の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS7550に移す。

【3779】

S7550において、サブCPU301は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、サウンドリクエストを音声制御回路305に送信する。音声制御回路305は、サブCPU301から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ32に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS7560に移す。

10

【3780】

S7560において、サブCPU301は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、LEDリクエストをLED制御回路306に送信する。LED制御回路306は、サブCPU301から送信されたメッセージ（LEDリクエスト）に基づいて、LED群46を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS7570に移す。

【3781】

S7570において、サブCPU301は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、役物リクエストを役物制御回路307に送信する。役物制御回路307は、サブCPU301から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群58を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS7580に移す。

20

【3782】

S7580において、サブCPU301は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブCPU301は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路310に送信する。ボタン制御回路310は、サブCPU301から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン54の操作態様を変化させたり、演出ボタン54を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU301は、サブ制御回路処理を終了する。

30

【3783】

〔9-7-2. 演出態様決定処理〕

次に、図279を参照して、サブ制御回路処理（図278参照）中でサブCPU301により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図279は、第7のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【3784】

S7531において、サブCPU301は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、表示装置7に表示される表示演出の態様や、スピーカ32から出力される音演出の態様、演出ボタン54の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。この演出パターン決定処理の詳細については、図280～図283を参照して後述する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS7532に移す。

40

【3785】

S7532において、サブCPU301は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S7531において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS7533に移す。

【3786】

S7533において、サブCPU301は、描画リクエストの生成処理を実行する。こ

50

の処理では、S 7 5 3 2 において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、処理をS 7 5 3 4 に移す。

【3 7 8 7】

S 7 5 3 4 において、サブCPU 3 0 1 は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 7 5 3 1 において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、処理をS 7 5 3 5 に移す。

【3 7 8 8】

S 7 5 3 5 において、サブCPU 3 0 1 は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 7 5 3 1 において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、処理をS 7 5 3 6 に移す。

10

【3 7 8 9】

S 7 5 3 6 において、サブCPU 3 0 1 は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 7 5 3 1 において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、処理をS 7 5 3 7 に移す。

【3 7 9 0】

S 7 5 3 7 において、サブCPU 3 0 1 は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S 7 5 3 1 において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図2 7 8 参照）に戻す。

20

【3 7 9 1】

[9 - 7 - 3 . 演出パターン決定処理]

次に、図2 8 0 ~ 図2 8 2 を参照して、演出態様決定処理（図2 7 9 参照）中でサブCPU 3 0 1 により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図2 8 0 ~ 図2 8 2 は、第7 のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【3 7 9 2】

S 7 5 3 1 - 1 において、サブCPU 3 0 1 は、メインCPU 2 0 1 から送信されたコマンドが「特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

30

【3 7 9 3】

S 7 5 3 1 - 1 において「特別図柄の入賞コマンド」であると判定された場合、サブCPU 3 0 1 は、処理をS 7 5 3 1 - 2 に移す。一方、「特別図柄の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブCPU 3 0 1 は、処理をS 7 5 3 1 - 3 に移す。

【3 7 9 4】

S 7 5 3 1 - 2 において、サブCPU 3 0 1 は、特別図柄の保留個数を加算等する特別図柄の保留個数加算処理を行う。

【3 7 9 5】

この特別図柄の保留個数加算処理では、「第1 特別図柄の入賞コマンド」であるか「第2 特別図柄の入賞コマンド」であるかを判別し、「第1 特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークRAM 3 0 3 の第1 特別図柄の保留個数（第1 特別図柄の保留個数カウンタ）に1 を加算し、「第2 特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークRAM 3 0 3 の第2 特別図柄の保留個数（第2 特別図柄の保留個数カウンタ）に1 を加算する。また、ワークRAM 3 0 3 の演出ステージ記憶領域を参照し、現在の演出ステージと今回加算した特別図柄の保留個数とに基づいて保留画像の表示態様を決定し、決定した表示態様の保留画像を表示装置7 に表示させるための保留表示パターンを決定する。

40

この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図2 7 9 参照）に移す。

【3 7 9 6】

50

S 7 5 3 1 - 3 において、サブ C P U 3 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 から送信されたコマンドが特別図柄の「先読みコマンド」であるか否かを判定する。

【 3 7 9 7 】

S 7 5 3 1 - 3 において「先読みコマンド」とであると判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 4 に移す。一方、「先読みコマンド」でないと判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 1 0 に移す。

【 3 7 9 8 】

S 7 5 3 1 - 4 において、サブ C P U 3 0 1 は、特別図柄の始動情報の内容を記憶する保留情報記憶処理を行う。

【 3 7 9 9 】

この保留情報記憶処理では、「第 1 特別図柄の先読みコマンド」であるか「第 2 特別図柄の先読みコマンド」であるかを判別し、先読みコマンドの各種パラメータ（図 2 3 9 参照）を、メイン R A M 2 0 3 の特別図柄判定領域、第 1 特別図柄始動記憶領域及び第 2 特別図柄始動記憶領域と対応するように、ワーク R A M 3 0 3 の装飾図柄判定領域、第 1 装飾図柄始動記憶領域及び第 2 装飾図柄始動記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は処理を S 7 5 3 1 - 5 に移す。

【 3 8 0 0 】

S 7 5 3 1 - 5 において、サブ C P U 3 0 1 は、先読み演出を決定する先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理の詳細については、図 2 8 3 を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 7 9 参照）に移す。

【 3 8 0 1 】

S 7 5 3 1 - 1 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 から送信されたコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。

【 3 8 0 2 】

S 7 5 3 1 - 1 0 において「図柄指定コマンド」とであると判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 1 1 に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 2 0 に移す。

【 3 8 0 3 】

S 7 5 3 1 - 1 1 において、サブ C P U 3 0 1 は、装飾図柄を決定する装飾図柄決定処理を行う。

【 3 8 0 4 】

この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの種類とワーク R A M 3 0 3 の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）とに基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワーク R A M 3 0 3 の停止図柄記憶領域に記憶する。また、図柄指定コマンドの種類が大当たりまたは小当たりを示す図柄指定コマンドであるときには、当選時の遊技状態を保持するために、ワーク R A M 3 0 3 の当選時状態記憶領域に現在の遊技状態の情報を記憶する。さらに、当選時の遊技状態が第 1 の通常遊技状態でなければ（すなわち、第 2 の通常遊技状態、第 1 ～ 3 の時短遊技状態であると）、ワーク R A M 3 0 3 の連荘回数カウンタに 1 を加算し、当選時の遊技状態が第 1 の通常遊技状態であれば、ワーク R A M 3 0 3 の連荘回数カウンタをクリア（0 をセット）する。

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 7 9 参照）に移す。

【 3 8 0 5 】

S 7 5 3 1 - 2 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 から送信されたコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【 3 8 0 6 】

S 7 5 3 1 - 2 0 において「特別図柄の変動パターンコマンド」とであると判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 2 1 に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 3 0

10

20

30

40

50

に移す。

【3807】

S7531-21において、サブCPU301は、特別図柄の保留個数を減算等する特別図柄の保留個数減算処理を行う。

【3808】

この特別図柄の保留個数減算処理では、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」であるか「第2特別図柄の変動パターンコマンド」であるかを判別し、「第1特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数カウンタから1を減算し、「第2特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークRAM303の第2特別図柄の保留個数カウンタから1を減算する。また、今回減算した特別図柄の保留画像に対して、表示装置7に保留画像をシフトして表示させる保留シフト表示パターンを決定する。

10

さらに、ワークRAM303の装飾図柄判定領域、第1装飾図柄始動記憶領域及び第2装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを、メインRAM203の特別図柄判定領域、第1特別図柄始動記憶領域及び第2特別図柄始動記憶領域と同様にシフトさせる。

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7531-22に移す。

【3809】

S7531-22において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、各種回数カウンタを更新する回数カウンタ更新処理を行う。

20

【3810】

この回数カウンタ更新処理では、通常遊技状態である場合には、通常遊技状態における特別図柄の変動表示回数を計数するワークRAM303の「通常変動表示回数カウンタ」に1を加算して更新する。

また、時短遊技状態である場合には、第1特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、ワークRAM303の「第1時短回数サブカウンタ」及び「第2時短回数サブカウンタ」から1を減算し、第2特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、ワークRAM303の「第2時短回数サブカウンタ」から1を減算する。

また、保留変化予告の実行中であることを示す第1先読みフラグがオンであるときには、ワークRAM303の「第1先読み回数カウンタ」から1を減算して更新し、フラッシュ予告の実行中であることを示す第2先読みフラグがオンであるときには、ワークRAM303の「第2先読み回数カウンタ」から1を減算して更新する。なお、第1先読み回数カウンタ=0になると第1先読みフラグがオフになり、第2先読み回数カウンタ=0になると第2先読みフラグがオフになる。

30

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7531-23に移す。

【3811】

S7531-23において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）を参照し、現在の遊技状態が「第1の通常遊技状態」であるか否かを判定する。

40

【3812】

S7531-23において「第1の通常遊技状態」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-24に移す。一方、「第1の通常遊技状態」でないと判定された場合、サブCPU301は、サブCPU301は処理をS7531-26に移す。

【3813】

S7531-24において、サブCPU301は、第1の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定する第1図柄演出パターン決定処理を行う。

【3814】

この第1図柄演出パターン決定処理では、第1乱数値を取得した後、図265に示す図

50

柄演出パターン決定テーブルE 1を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワークRAM 303の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワークRAM 303の通常変動表示回数カウンタに記憶されている特別図柄の変動表示回数と、取得した第1乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU 301は処理をS 7531 - 25に移す。

【3815】

S 7531 - 25において、サブCPU 301は、第1の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。

【3816】

この予告演出パターン決定処理では、第2乱数値を取得した後、図271に示すウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワークRAM 303の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、取得した第2乱数値とに基づいて、予告演出パターンを決定する。ここで、ステージの変更を示す予告演出パターン1が決定された場合には、ワークRAM 303の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージ0を演出ステージ1に、または演出ステージ1を演出ステージ0に切り替えて更新する。

この処理を終了すると、サブCPU 301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理(図279参照)に移す。

【3817】

S 7531 - 26において、サブCPU 301は、ワークRAM 303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報(現在の遊技状態)を参照し、現在の遊技状態が「第2の通常遊技状態」であるか否かを判定する。

【3818】

S 7531 - 26において「第2の通常遊技状態」であると判定された場合、サブCPU 301は、処理をS 7531 - 27に移す。一方、「第2の通常遊技状態」でないと判定された場合、サブCPU 301は、サブCPU 301は処理をS 7531 - 29に移す。

【3819】

S 7531 - 27において、サブCPU 301は、第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルを決定する図柄演出パターンテーブル決定処理を行う。

【3820】

この図柄演出パターンテーブル決定処理では、まずワークRAM 303の装飾図柄判定領域及び第2装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを参照し、「第2特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」とを算出する。

そして、図266に示す第2の通常遊技状態の開始時決定テーブルを参照して、ワークRAM 303の第2特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第2特別図柄の保留個数と、算出した「第2特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」とに基づいて、図柄演出パターン決定テーブルE 2～E 8のうちのいずれかの図柄演出パターン決定テーブルを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU 301は処理をS 7531 - 28に移す。

【3821】

S 7531 - 28において、サブCPU 301は、第2の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定する第2図柄演出パターン決定処理を行う。

【3822】

この第2図柄演出パターン決定処理では、第1乱数値を取得した後、上記S 7531 - 27で決定した図柄演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワークRAM 303の第2特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第2特別図柄の保留個数と、取得した第1乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU 301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処

10

20

30

40

50

理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 7 9 参照）に移す。

【 3 8 2 3 】

S 7 5 3 1 - 2 9 において、サブ C P U 3 0 1 は、時短遊技状態において図柄演出パターンを決定する第 3 図柄演出パターン決定処理を行う。

【 3 8 2 4 】

この第 3 図柄演出パターン決定処理では、まずワーク R A M 3 0 3 の遊技状態記憶領域を参照し、第 1 の時短遊技状態であるか第 2、第 3 の時短遊技状態であるかを判別する。

【 3 8 2 5 】

第 3 図柄演出パターン決定処理において、第 1 の時短遊技状態である場合には、第 1 乱数値を取得した後、図 2 6 8 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 9 を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、取得した第 1 乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 7 9 参照）に移す。

10

【 3 8 2 6 】

第 3 図柄演出パターン決定処理において、第 2、第 3 の時短遊技状態である場合には、時短遊技状態の最終変動であるか否かを判別する。ここで、時短遊技状態の最終変動であるか否かは、ワーク R A M 3 0 3 の「第 1 時短回数サブカウンタ」及び「第 2 時短回数サブカウンタ」を参照し、いずれかの時短回数サブカウンタ = 0 であれば、最終変動であると判別される。

【 3 8 2 7 】

20

第 3 図柄演出パターン決定処理において、第 2、第 3 の時短遊技状態である場合に、時短遊技状態の最終変動以外であるときには、図 2 6 9 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 0 を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワーク R A M 3 0 3 の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージとに基づいて、図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 7 9 参照）に移す。

【 3 8 2 8 】

第 3 図柄演出パターン決定処理において、第 2、第 3 の時短遊技状態である場合に、時短遊技状態の最終変動であるときには、図 2 6 9 に示す図柄演出パターン決定テーブル E 1 1 を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワーク R A M 3 0 3 の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワーク R A M 3 0 3 の第 2 特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第 2 特別図柄の保留個数とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 7 9 参照）に移す。

30

【 3 8 2 9 】

S 7 5 3 1 - 3 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 から送信されたコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

【 3 8 3 0 】

S 7 5 3 1 - 3 0 において「特別図柄演出停止コマンド」とであると判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 3 1 に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 3 2 に移す。

40

【 3 8 3 1 】

S 7 5 3 1 - 3 1 において、サブ C P U 3 0 1 は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。

【 3 8 3 2 】

この図柄演出終了処理では、ワーク R A M 3 0 3 の遊技状態記憶領域、「第 1 時短回数サブカウンタ」及び「第 2 時短回数サブカウンタ」を参照し、第 1 ~ 3 の時短遊技状態の最終変動であるか否かを判別する。第 1 ~ 3 の時短遊技状態の最終変動以外である場合には、図柄演出パターンや扉演出の演出パターン 1 0 0 による演出の実行を終了させる図柄演出実行終了データを作成する。また、第 1 ~ 3 の時短遊技状態の最終変動である場合に

50

は、特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたって演出を実行させるために、図柄演出実行終了データを作成せずに図柄演出終了処理を終了する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279参照）に移す。

【3833】

S7531-32において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「特別図柄遊技終了コマンド」であるか否かを判定する。

【3834】

S7531-32において「特別図柄遊技終了コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-33に移す。一方、「特別図柄遊技終了コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-40に移す。

10

【3835】

S7531-33において、サブCPU301は、背景等の一部の演出を除き、特別図柄の抽選に係る全演出を終了させるための全演出終了処理を行う。

【3836】

この全演出終了処理では、特別図柄の抽選に係る全演出の実行を終了させる全演出実行終了データを作成する。上記S7531-31において第1～3の時短遊技状態の最終変動である場合に図柄演出実行終了データが作成されなかったときであっても、この全演出実行終了データにより、第1～3の時短遊技状態の最終変動の最終変動であるときの図柄演出パターンによる演出の実行が終了することになる。

20

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279参照）に移す。

【3837】

S7531-40において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【3838】

S7531-40において「小当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-41に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-42に移す。

【3839】

30

S7531-41において、サブCPU301は、小当り開始演出を行うための小当り開始演出パターンを決定する小当り開始演出決定処理を行う。

【3840】

この小当り演出決定処理では、まずワークRAM303の第2装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを参照し、大当りまたは小当りとなるパラメータの個数となる「保留連ストック個数」を算出し、算出した「保留連ストック個数」をワークRAM303の保留連ストック個数カウンタに上書きして記憶する。

そして、第5乱数値を取得した後、図275(1)に示す小当り開始演出パターン決定テーブルを参照し、ワークRAM303の当選時状態記憶領域に記憶されている遊技状態の情報と、ワークRAM303の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワークRAM303の保留連ストック個数カウンタに記憶されている保留連ストック個数と、取得した第5乱数値とに基づいて、小当り開始演出パターンを決定する。

40

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279参照）に移す。

【3841】

S7531-42において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「V通過コマンド」であるか否かを判定する。

【3842】

S7531-42において「V通過コマンド」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-43に移す。一方、「V通過コマンド」でないと判定された

50

場合、サブCPU301は、処理をS7531-44に移す。

【3843】

S7531-43において、サブCPU301は、V通過演出を行うためのV通過演出パターンを決定するV通過演出決定処理を行う。

【3844】

このV通過演出決定処理では、第6乱数値を取得した後、図276に示すV通過演出パターン決定テーブルを参照し、ワークRAM303の当選時状態記憶領域に記憶されている遊技状態の情報と、ワークRAM303の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワークRAM303の保留連ストック個数カウンタに記憶されている保留連ストック個数と、取得した第6乱数値とに基づいて、V通過演出パターンを決定する。

10

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279参照）に移す。

【3845】

S7531-44において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「小当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

【3846】

S7531-44において「小当り終了表示コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-45に移す。一方、「小当り終了表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-50に移す。

【3847】

20

S7531-45において、サブCPU301は、小当り終了演出を行うための演出パターンを決定する小当り終了演出決定処理を行う。

【3848】

この小当り終了演出決定処理では、図275（2）に示す小当り終了演出パターン決定テーブルを参照し、ワークRAM303の第2特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第2特別図柄の保留個数に基づいて、小当り終了演出パターンと演出ステージとを決定する。そして、決定した演出ステージの情報をワークRAM303の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279参照）に移す。

30

【3849】

S7531-50において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【3850】

S7531-50において「大当り開始表示コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-51に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-52に移す。

【3851】

S7531-51において、サブCPU301は、大当り開始演出を行うための演出パターンを決定する大当り開始演出決定処理を行う。この大当り開始演出決定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）に応じて大当り開始演出の演出パターンを決定する。

40

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279参照）に移す。

【3852】

S7531-52において、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

【3853】

S7531-52において「大当り終了表示コマンド」とであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-53に移す。一方、「大当り終了表示コマンド」で

50

ないと判定された場合、サブCPU301は、処理をS7531-70に移す。

【3854】

S7531-53において、サブCPU301は、大当り遊技状態終了後の演出ステージを決定するための演出ステージ決定処理を行う。

【3855】

この演出ステージ決定処理では、ワークRAM303の当選時状態記憶領域を参照し、当選時の遊技状態が第2の時短遊技状態であるか否かを判別する。

【3856】

演出ステージ決定処理において当選時の遊技状態が第2の時短遊技状態でない場合（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態及び第1の時短遊技状態である場合）には、図277(1)に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1を参照し、ワークRAM303の当選時状態記憶領域に記憶されている遊技状態の情報と、ワークRAM303の停止図柄記憶領域に記憶されている当り図柄とに基づいて、演出ステージ（演出ステージ20または選択許可フラグON）を新たに決定する。

10

【3857】

ここで、新たに演出ステージ20が決定されたときには、演出ステージ20の情報をワークRAM303の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶して、今回の演出ステージ決定処理を終了し、処理をS7531-54に移す。

【3858】

また、選択許可フラグONが決定されたときには、大当り遊技状態終了時の終了インターバル時間以内の操作有効時間を設定し、初期の選択ステージを演出ステージ30として、遊技者から演出ボタン54の操作が入力される毎に演出ステージ30と演出ステージ31との選択ステージを切り替える。そして、操作有効時間が経過したときに、選択許可フラグがOFFとなり、選択ステージとして選択されている演出ステージが新たに決定され、新たに決定した演出ステージの情報をワークRAM303の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶する。なお、当選時の遊技状態が第2の時短遊技状態である場合には、選択許可フラグがONになることはない。この処理が終了すると、処理をS7531-54に移す。

20

【3859】

また、演出ステージ決定処理において当選時の遊技状態が第2の時短遊技状態である場合には、まずワークRAM303の第2装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを参照し、大当りまたは小当りとなるパラメータの個数となる「保留連ストック個数」を算出し、算出した「保留連ストック個数」をワークRAM303の保留連ストック個数カウンタに上書きして記憶する。

30

そして、図277(2)に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル2を参照し、ワークRAM303の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、上記S7531-43で決定された（実行された）V通過演出パターンと、ワークRAM303の保留連ストック個数カウンタに記憶されている保留連ストック個数とに基づいて、演出ステージを新たに決定する。その後、新たに決定した演出ステージの情報をワークRAM303の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶する。

40

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7531-54に移す。

【3860】

S7531-54において、サブCPU301は、大当り終了演出を行うための演出パターンを決定する大当り終了演出決定処理を行う。この大当り終了演出決定処理では、ワークRAM303の停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄（当り図柄）や、上記S7531-53で新たに決定された演出ステージ、選択許可フラグON・OFFに応じて大当り終了演出の演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブCPU301は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279参照）に移す。

【3861】

50

S 7 5 3 1 - 7 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 から送信されたコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【 3 8 6 2 】

S 7 5 3 1 - 7 0 において「遊技状態指定コマンド」とであると判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 7 1 に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 8 0 に移す。

【 3 8 6 3 】

S 7 5 3 1 - 7 1 において、サブ C P U 3 0 1 は、遊技状態指定コマンドの種類に応じて、現在の遊技状態を示す状態情報をワーク R A M 3 0 3 の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は処理を S 7 5 3 1 - 7 2 に移す。

10

【 3 8 6 4 】

また、本実施形態の状態情報更新処理において、通常遊技状態から第 1 の時短遊技状態の状態情報に更新されるとき（第 1 の時短遊技状態が開始するとき）には、ワーク R A M 3 0 3 の「第 1 時短回数サブカウンタ」= 7、「第 2 時短回数サブカウンタ」= 1 がセットされ、通常遊技状態から第 2 の時短遊技状態の状態情報に更新されるとき（第 2 の時短遊技状態が開始するとき）には、ワーク R A M 3 0 3 の「第 1 時短回数サブカウンタ」= 1 1、「第 2 時短回数サブカウンタ」= 5 がセットされることになる。

【 3 8 6 5 】

S 7 5 3 1 - 7 2 において、サブ C P U 3 0 1 は、演出ステージを移行させるか否かを判定する演出ステージ移行判定処理を行う。

20

【 3 8 6 6 】

この演出ステージ移行判定処理では、まず、ワーク R A M 3 0 3 の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報に変更があったか否かを判定し、第 1 ~ 3 の時短遊技状態または第 2 の通常遊技状態から第 1 の通常遊技状態の状態情報に変更されるとき（第 1 の通常遊技状態に移行するとき）には演出ステージ 2 を決定し、第 2、3 の時短遊技状態から第 2 の通常遊技状態の状態情報に変更されるとき（第 2 の通常遊技状態に移行するとき）には演出ステージ 1 0 を決定し、第 1 の通常遊技状態から第 3 の時短遊技状態の状態情報に変更されるとき（B 時短遊技状態に移行するとき）には演出ステージ 3 0 を決定する。次に、ワーク R A M 3 0 3 の通常変動表示回数カウンタを参照し、第 1 の通常遊技状態において特別図柄の変動表示が所定回数（例えば 2 0 回）行われた場合には、演出ステージ 0 を決定する。

30

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 7 9 参照）に移す。

【 3 8 6 7 】

S 7 5 3 1 - 8 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 から送信されたコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。

【 3 8 6 8 】

S 7 5 3 1 - 8 0 において「デモ表示コマンド」とであると判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 8 1 に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定された場合、サブ C P U 3 0 1 は、処理を S 7 5 3 1 - 9 0 に移す。

40

【 3 8 6 9 】

S 7 5 3 1 - 8 1 において、サブ C P U 3 0 1 は、遊技の待機中の演出を行うためのデモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図 2 7 9 参照）に移す。

【 3 8 7 0 】

S 7 5 3 1 - 9 0 において、サブ C P U 3 0 1 は、その他、メイン C P U 2 0 1 から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。例えば、第 1 大入賞口入賞コマンド及び第 1 大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したり

50

する。この処理を終了すると、サブCPU301は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279参照）に移す。

〔9-7-4.先読み演出決定処理〕

次に、図283を参照して、演出パターン決定処理（図280参照）中でサブCPU301により実行される先読み演出決定処理の詳細について説明する。図283は、第7のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【3871】

S7601において、サブCPU301は、ワークRAM303の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）を参照し、現在の遊技状態が「第1の通常遊技状態」であるか否かを判定する。

10

【3872】

S7601において「第1の通常遊技状態」であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7602に移す。一方、「第1の通常遊技状態」でないと判定された場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279及び図280参照）に移す。

【3873】

S7602において、サブCPU301は、図274に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、共通禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。

【3874】

20

S7602において共通禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7603に移す。一方、共通禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立でないと判定された場合、処理をS7606に移す。

【3875】

S7603において、サブCPU301は、保留変化予告の保留予告演出パターンを決定する保留変化予告演出決定処理を行う。

【3876】

この保留変化予告演出決定処理では、第3乱数値を取得した後、図272に示す保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した先読みコマンド（図239参照）と、取得した第3乱数値とに基づいて、保留予告演出パターンを決定する。そして、保留変化予告を行う保留予告演出パターンが決定された場合、共通禁止条件5（図274参照）の成立を判定するために、ワークRAM303のフラグ記憶領域に第1先読みフラグが既にセットされているか（保留変化予告の実行中であるか否か）否かを判定する。第1先読みフラグが既にセットされていると、今回決定した保留予告演出パターンを破棄して、本処理を終了する。一方、第1先読みフラグがセットされていないと、ワークRAM303のフラグ記憶領域に第1先読みフラグをセット（第1先読みフラグをオン）し、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第1特別図柄の保留個数に対応した回数をワークRAM303の第1先読み回数カウンタにセットして、本処理を終了する。

30

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7604に移す。

40

【3877】

S7604において、サブCPU301は、図274に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、第1禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。

【3878】

S7604において第1禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立であると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7603に移す。一方、第1禁止条件1～4のいずれかの禁止条件も未成立でないと判定された場合、処理をS7606に移す。

【3879】

S7605において、サブCPU301は、フラッシュ予告の入賞時予告演出パターン

50

を決定する入賞時予告演出決定処理を行う。

【3880】

この入賞時予告演出決定処理では、第4乱数値を取得した後、図273に示すフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した先読みコマンド（図239参照）と、取得した第4乱数値とに基づいて、入賞時予告演出パターンを決定する。そして、フラッシュ予告を行う入賞時予告演出パターンが決定された場合、共通禁止条件5（図274参照）の成立を判定するために、ワークRAM303のフラグ記憶領域に第2先読みフラグが既にセットされているか（フラッシュ予告の実行中であるか否か）否かを判定する。第2先読みフラグが既にセットされていると、今回決定した入賞時予告演出パターンを破棄して、本処理を終了する。一方、第2先読みフラグがセットされていないと、ワークRAM303のフラグ記憶領域に第2先読みフラグをセット（第2先読みフラグをオン）し、ワークRAM303の第1特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第1特別図柄の保留個数に対応した回数をワークRAM303の第2先読み回数カウンタにセットする。

10

この処理を終了すると、サブCPU301は処理をS7606に移す。

【3881】

S7606において、サブCPU301は、受信した先読みコマンドが第2特別図柄の先読みコマンドであるか否か、すなわち、第1の通常遊技状態において第2始動口7140に遊技球が入球したか否かを判定する。

【3882】

20

S7606において、受信した先読みコマンドが第2特別図柄の先読みコマンドであると判定された場合、サブCPU301は、処理をS7607に移す。一方、受信した先読みコマンドが第2特別図柄の先読みコマンドでないと判定された場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図279及び図280参照）に移す。

【3883】

S7607において、サブCPU301は、第1特別図柄の先読み情報の消去処理を行う。この消去処理では、第1先読みフラグ、第2先読みフラグ、第1先読み回数カウンタ、第2先読み回数カウンタ、保留予告演出パターン、入賞時予告演出パターンを消去（＝0）する。

30

【3884】

第1の通常遊技状態において保留変化予告やフラッシュ予告の先読み演出が行われている場合であっても、第2始動口7140に遊技球が入球すると、先読み演出の実行が中止されるようになっている。

【3885】

[9-8. 演出内容]

以上の主制御回路200及びサブ制御回路300等の制御により実行される演出について、表示装置7の表示領域に表示される表示画像の演出内容の一例について説明する。

【3886】

（通常表示画像）

40

まず、図284を参照して、第1の通常遊技状態の通常表示画像について説明する。図284は、第7のパチンコ遊技機における第1の通常遊技状態の通常表示画像の一例である。

【3887】

図284に示すように、第1の通常遊技状態の通常表示画像においては、表示装置7の表示領域の中央側に、第1特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄7071L、中図柄7071C、右図柄7071Rが表示可能に構成されている。

【3888】

また、表示装置7の表示領域の右隅には、第1特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第1副図柄7072、第2特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第2副図

50

柄 7 0 7 3 が小さく表示可能に構成されている。

【 3 8 8 9 】

本実施形態においては、第 1 の通常遊技状態のときに特別図柄の変動表示が行われる場合には、左図柄 7 0 7 1 L、中図柄 7 0 7 1 C 及び右図柄 7 0 7 1 R の主図柄の変動表示に加え、特別図柄の種類に応じて第 1 副図柄 7 0 7 2 または第 2 副図柄 7 0 7 3 の副図柄の変動表示も行われることになる。このことは、第 2 の通常遊技状態、第 1 ~ 3 の時短遊技状態についても同様である。ただし、第 1 の時短遊技状態のときに特別図柄の変動表示が行われる場合には、左図柄 7 0 7 1 L、中図柄 7 0 7 1 C 及び右図柄 7 0 7 1 R の主図柄が表示されず、第 1 副図柄 7 0 7 2 または第 2 副図柄 7 0 7 3 のみの変動表示が行われることになる。

10

【 3 8 9 0 】

また、本実施形態においては、左図柄 7 0 7 1 L、中図柄 7 0 7 1 C 及び右図柄 7 0 7 1 R の主図柄は、「 1 ~ 9 」の数字やキャラクタの図柄で構成され、大当たりや小当たりのときには、全て同じ図柄で停止表示されることになる。これに対し、第 1 副図柄 7 0 7 2 及び第 2 副図柄 7 0 7 3 の副図柄は、「○・×・」等の記号で構成され、大当たりや小当たりのときであっても、異なる記号の組み合わせが停止表示されるように構成されている。

【 3 8 9 1 】

表示装置 7 の表示領域の左下には、第 1 特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第 1 特別図柄の保留個数に応じて、第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) に始動情報が記憶されていることを示す第 1 保留画像 7 0 7 4 a、第 1 特別図柄始動記憶領域 (2) に始動情報が記憶されていることを示す第 2 保留画像 7 0 7 4 b、第 1 特別図柄始動記憶領域 (3) に始動情報が記憶されていることを示す第 3 保留画像 7 0 7 4 c、第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に始動情報が記憶されていることを示す第 4 保留画像 7 0 7 4 d が表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像 7 0 7 5 が表示可能に構成されている。なお、本実施形態には、第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第 2 特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

20

【 3 8 9 2 】

(カード演出及び扉演出)

30

次に、図 2 8 5 を参照して、第 1 の通常遊技状態において第 2 特別図柄の変動表示が行われたときのカード演出及び扉演出について説明する。図 2 8 5 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の通常遊技状態のカード演出及び扉演出を説明する表示画像の一例である。

【 3 8 9 3 】

なお、カード演出の説明においては、図 2 8 4 で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極めて小さく表示される第 1 副図柄 7 0 7 2、第 2 副図柄 7 0 7 3 の図示についても省略する。このことは、図 2 8 6 ~ 図 2 9 2 で説明する演出においても同様である。

【 3 8 9 4 】

40

図 2 8 5 の左列 (a)、(b - 1)、(c - 1)、(d - 1) は、第 1 の通常遊技状態において特別図柄の変動表示回数 = 5 9 9 であり、第 2 特別図柄の抽選結果として大当たりであるときに、図柄演出パターン A 1 4 (図 2 6 5 参照) で実行されるカード演出の一例である。

【 3 8 9 5 】

また、図 2 8 5 の右列 (a)、(b - 2)、(c - 2)、(d - 2) は、第 1 の通常遊技状態において特別図柄の変動表示回数 = 5 9 9 であり、第 2 特別図柄の抽選結果としてハズレであるときに、カード演出が実行されずに、演出パターン 1 0 0 (図 2 6 5 参照) で実行される扉演出の一例である。

【 3 8 9 6 】

50

図 2 8 5 (a) は、第 1 の通常遊技状態において 5 9 9 回転目の第 2 特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【 3 8 9 7 】

図 2 8 5 (b - 1) は、第 2 特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が開始されたときの表示画像の一例である。図 2 8 5 (b - 1) に示すように、図柄演出パターン A 1 4 (図 2 6 5 参照) が決定されてカード演出が開始されると、大当り、小当り、ハズレの文字が記載されたチャンスカードが裏返しになってシャッフルされ、そのカードを 1 つ選択するような演出が行われる。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

10

【 3 8 9 8 】

図 2 8 5 (c - 1) は、第 2 特別図柄の変動表示が行われており、カード演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。図 2 8 5 (c - 1) に示すように、カード演出において 1 つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、大当りの文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

【 3 8 9 9 】

図 2 8 5 (d - 1) は、第 2 特別図柄の変動表示が終了するときに、第 2 特別図柄の抽選結果として大当りであることが報知される表示画像の一例である。図 2 8 5 (d - 1) に示すように、大当りの文字が記載されたチャンスカードが表示されると、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく表示され、全ての主図柄が同じ図柄で停止表示され、遊技者に大当りであることが報知される。

20

【 3 9 0 0 】

図 2 8 5 (b - 2) は、第 2 特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が実行されずに扉演出が開始されたときの表示画像の一例である。図 2 8 5 (b - 2) に示すように、演出パターン 1 0 0 (図 2 6 5 参照) が決定されて扉演出が開始されると、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような演出が行われる。ここで、扉演出の演出パターンはその演出の終了時間が規定されておらず、演出終了の指示があるまでは、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような演出が繰り返し行われる。

【 3 9 0 1 】

30

図 2 8 5 (c - 2) は、第 2 特別図柄の変動表示が終了し、扉演出が終了するときの表示画像の一例である。図 2 8 5 (c - 2) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が終了すると (特別図柄演出停止コマンドを受信すると) 、扉が閉まる演出が行われ、全ての装飾図柄が停止表示を行う。

【 3 9 0 2 】

図 2 8 5 (d - 2) は、図 2 8 5 (c - 2) から引き続き、6 0 0 回転目の特別図柄の変動表示を開始するときの表示画像の一例である。図 2 8 5 (d - 2) に示すように、第 1 の通常遊技状態から 6 0 0 回転目の特別図柄の変動表示を開始するときに扉が開放され、第 1 の通常遊技状態から B 時短遊技状態 (第 3 の時短遊技状態) に移行したことが背景等によって報知される。なお、図 2 8 5 の S 7 5 3 1 - 7 2 において上述したように、第 1 の通常遊技状態から B 時短遊技状態 (第 3 の時短遊技状態) に移行したときには、初期値の演出ステージとして男性キャラクタの演出ステージ 3 0 が決定されることになる。

40

【 3 9 0 3 】

(戦国突入チャンス)

次に、図 2 8 6 を参照して、第 1 の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出について説明する。図 2 8 6 は、第 7 のパチンコ遊技機における第 1 の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出を説明する表示画像の一例である。

【 3 9 0 4 】

図 2 8 6 は、第 1 の時短遊技状態において第 2 特別図柄の抽選結果として大当りまたは小当りであるときに、戦国突入チャンスの演出として、図柄演出パターン C 4 ~ C 7 (図

50

268参照)で実行されるボスバトル演出の一例である。

【3905】

図286(a)は、第1の時短遊技状態の戦国突入チャンスが開始されたときの表示画像の一例である。図286(a)に示すように、第1の時短遊技状態の戦国突入チャンスにおいては、一例として、表示領域の右上に遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、戦国突入チャンス用ステージを示す「演出ステージ20」の背景とが表示されている。

【3906】

図286(b)は、第1の時短遊技状態において第2始動口7140に遊技球が入球して、第2特別図柄の変動表示中のときに行われるボスバトル演出の表示画像の一例である。

10

【3907】

ここで、図237(1)及び図268で上述したように、第1の時短遊技状態において第2始動口7140に遊技球が入球することにより行われる第2特別図柄の抽選は、第1の時短遊技状態の最終変動時となり、第2特別図柄の変動表示時間が極めて短い変動表示時間(0.2秒)に決定され、第2特別図柄の図柄確定時間が極めて長い図柄確定時間(89秒)に決定される。

【3908】

このため、図286(b)に示すように、第1の時短遊技状態において第2始動口7140に遊技球が入球すると、主図柄が表示されずに、第2副図柄7073の変動表示がすぐさま停止表示される。このとき、第2特別図柄の変動表示のときに開始されたボスバトル演出は、第2特別図柄の停止表示に合わせて終了することなく、ボスキャラクタが継続して表示されている。

20

【3909】

図286(c)は、第2特別図柄の図柄確定表示中のときに行われるボスバトル演出の表示画像の一例である。図286(c)に示すように、第2特別図柄の図柄確定表示中のときには、ボスキャラクタと戦うような演出が行われ、第2特別図柄の変動表示中に開始されたボスバトル演出が継続して実行されている。

【3910】

図286(d)は、第2特別図柄の図柄確定表示中のときに行われるボスバトル演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。図286(d)に示すように、ボスキャラクタと戦いに勝利すると、第2特別図柄の抽選結果として大当たりまたは小当たりであることが報知され、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に移行することになる。

30

【3911】

そして、第1の時短遊技状態からの大当たり遊技状態(小当たり遊技状態を経由する場合も含む)の終了時には、選択許可フラグがONになり、遊技者による戦国タイムの演出ステージの選択が可能になる。

【3912】

(遊技者による演出ステージの選択)

次に、図287を参照して、遊技者による戦国タイムの演出ステージの選択について説明する。図287は、第7のパチンコ遊技機における遊技者による演出ステージの選択を説明する表示画像の一例である。

40

【3913】

ここで、図277(1)で上述したように、当選時の遊技状態が第1の通常遊技状態であるときに図柄指定コマンド「Z A 2~4」に対応した当り図柄である場合、当選時の遊技状態が第2の通常遊技状態である場合、当選時の遊技状態が第1の時短遊技状態である場合には、いずれの場合であっても、いわゆる初当たりまたは引き戻し当たりとして第2の時短遊技状態に移行することから、大当たり遊技状態終了時の終了インターバルにおいて、遊技者による戦国タイムの演出ステージの選択を可能にしている。

【3914】

50

図 2 8 7 (a) は、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて戦国タイムの演出ステージを選択するときの表示画像の一例である。図 2 8 6 (a) に示すように、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいては、遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、演出ボタン 5 4 の操作を示す演出ボタン操作画像と、演出ボタン 5 4 の操作有効時間の残り時間を示す残存時間画像と、演出ボタン 5 4 によるステージ選択の操作方法を説明する操作説明画像と、男性キャラクタステージ（演出ステージ 3 0 ）と女性キャラクタステージ（演出ステージ 3 0 ）との選択を示すステージ選択画像とが表示されている。

【 3 9 1 5 】

図 2 8 7 (b) は、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて戦国タイムの演出ステージが決定されたときの表示画像の一例である。図 2 8 6 (b) に示すように、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて、演出ボタン 5 4 の操作有効時間が経過したとき（残存時間画像がゼロになったとき）には、選択していた演出ステージが戦国タイムの演出ステージとして決定されることになる。

【 3 9 1 6 】

（戦国タイム演出）

次に、図 2 8 8 及び図 2 8 9 を参照して、戦国タイム演出について説明する。図 2 8 8 は、第 7 のパチンコ遊技機における男性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。また、図 2 8 9 は、第 7 のパチンコ遊技機における女性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。

【 3 9 1 7 】

図 2 8 8 (a) は、第 2 の時短遊技状態の戦国タイム演出が開始されたときの表示画像の一例である。図 2 8 8 (a) に示すように、第 2 の時短遊技状態の戦国タイム演出においては、一例として、表示領域の左上に戦国タイムの残り変動表示回数（第 2 時短回数）を示す残存回数画像と、遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、戦国タイムの演出ステージの背景とが表示されている。なお、図 2 8 8 (a) においては、男性キャラクタ用のプレミアステージ 1（保留連ストック個数 = 1）を示す「演出ステージ 4 1」の星柄の背景が表示されている。また、男性キャラクタの通常ステージを示す「演出ステージ 3 0」は、無地の背景とされている。

【 3 9 1 8 】

図 2 8 8 (b) は、第 2 の時短遊技状態において第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球して、第 2 特別図柄の変動表示中のときに行われる戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターン P 1 0、P 1 3、P 1 6 により実行される演出（図 2 6 9 及び図 2 7 0 参照））の表示画像の一例である。図 2 8 8 (b) に示すように、「演出ステージ 4 1」に対応して男性キャラクタと星柄の背景とが表示され、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。このとき、装飾図柄の演出として左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、全ての図柄がバラバラで高速の変動表示を開始し、左右図柄が順番に仮停止することなく、全ての図柄が略同時に停止表示をする通常変動態様の演出が行われることになる。

【 3 9 1 9 】

図 2 8 8 (c) は、第 2 特別図柄の変動表示が終了するとき、特別図柄の抽選結果として大当りまたは小当りであることが報知される戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターン P 1 0、P 1 3、P 1 6 により実行される演出）の表示画像の一例である。図 2 8 8 (c) に示すように、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく表示され、全ての主図柄が同じ図柄で停止表示されて、第 2 特別図柄の抽選において大当りまたは小当りとなったことが報知される。なお、第 2 特別図柄の抽選でハズレであるときには、左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の右下に縮小表示されたままバラバラの図柄で停止表示される。

【 3 9 2 0 】

10

20

30

40

50

図 2 8 8 (d) は、男性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当り遊技状態が開始されたときに行われる戦国タイム演出（例えば、小当り開始演出パターン 1 0 により実行される演出（図 2 7 5 参照））の表示画像の一例である。図 2 8 8 (d) に示すように、小当り遊技状態においては男性キャラクタが背景 A 1（例えば、青背景）で遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する演出が行われる。このとき、背景 A 1（例えば、青背景）または背景 A 2（例えば、赤背景）によって、保留連ストック個数を事前に示唆することができる。

【 3 9 2 1 】

図 2 8 8 (e) は、男性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当り遊技状態において遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過したときに行われる戦国タイム演出（例えば、V 通過演出パターン 1 1 により実行される演出（図 2 7 6 参照））の表示画像の一例である。図 2 8 8 (e) に示すように、小当り遊技状態において遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過すると、第 1 表示態様で V 表示されるとともに、保留連ストック個数 = 1 であれば、保留連ストック個数 = 1 を示唆する「 S T O C K 1 」が表示可能となっている。このように、男性キャラクタの演出ステージにおいては遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過すると、保留連ストック個数を報知可能になっている。

【 3 9 2 2 】

図 2 8 9 (a) は、第 2 の時短遊技状態の戦国タイム演出が開始されたときの表示画像の一例である。図 2 8 9 (a) に示すように、第 2 の時短遊技状態の戦国タイム演出においては、一例として、表示領域の左上に戦国タイムの残り変動表示回数（第 2 時短回数）を示す残存回数画像と、遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、戦国タイムの演出ステージの背景とが表示されている。なお、図 2 8 9 (a) においては、女性キャラクタ用のプレミアステージ（保留連ストック個数 1）を示す「演出ステージ 4 0」のハート柄の背景が表示されている。また、女性キャラクタの通常ステージを示す「演出ステージ 3 1」は無地の背景とされている。

【 3 9 2 3 】

図 2 8 9 (b) は、第 2 の時短遊技状態において第 2 始動口 7 1 4 0 に遊技球が入球して、第 2 特別図柄の変動表示中のあるときに行われる戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターン P 1 2、P 1 5、P 1 8 により実行される演出（図 2 6 9 及び図 2 7 0 参照））の表示画像の一例である。図 2 8 9 (b) に示すように、「演出ステージ 4 0」に対応して女性キャラクタとハート柄の背景とが表示され、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。このとき、装飾図柄の演出として左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、全ての図柄がバラバラで高速の変動表示を開始し、左右図柄が順番に仮停止することなく、全ての図柄が略同時に停止表示をする通常変動態様の演出が行われることになる。

【 3 9 2 4 】

図 2 8 9 (c) は、第 2 特別図柄の変動表示が終了するとき、特別図柄の抽選結果として大当りまたは小当りであることが報知される戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターン P 1 2、P 1 5、P 1 8 により実行される演出）の表示画像の一例である。図 2 8 9 (c) に示すように、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく表示され、全ての主図柄が同じ図柄で停止表示されて、第 2 特別図柄の抽選において大当りまたは小当りとなったことが報知される。なお、第 2 特別図柄の抽選でハズレであるときには、左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の右下に縮小表示されたままバラバラの図柄で停止表示される。

【 3 9 2 5 】

図 2 8 9 (d) は、女性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当り遊技状態が開始されたときに行われる戦国タイム演出（例えば、小当り開始演出パターン 2 0 により実行される演出（図 2 7 5 参照））の表示画像の一例である。図 2 8 9 (d) に示すように、小当り遊技状態においては女性キャラクタが背景 A 1（例えば、青背景）で遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する演出が行われる。このとき、背景 A 1（

10

20

30

40

50

例えば、青背景）または背景 A 2（例えば、赤背景）によって、保留連ストック個数を事前に示唆することができる。

【 3 9 2 6 】

図 2 8 9 (e - 1) は、女性キャラクタの演出ステージが選択されており、保留連ストック個数 = 0 である場合に、小当り遊技状態において遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過したときに行われる戦国タイム演出（例えば、V 通過演出パターン 2 0 により実行される演出（図 2 7 6 参照））の表示画像の一例である。図 2 8 9 (e - 1) に示すように、保留連ストック個数 = 0 である場合に遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過すると、第 2 表示態様で V 表示可能となっている。

【 3 9 2 7 】

図 2 8 9 (e - 2) は、女性キャラクタの演出ステージが選択されており、保留連ストック個数 1 である場合に、小当り遊技状態において遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過したときに行われる戦国タイム演出（例えば、V 通過演出パターン 2 1 により実行される演出）の表示画像の一例である。図 2 8 9 (e - 2) に示すように、保留連ストック個数 1 である場合に遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過すると、特殊表示態様で V 表示可能となっている。

【 3 9 2 8 】

このように、女性キャラクタの演出ステージにおいては遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 に通過すると、保留連ストック個数 1（保留連ストック個数があるか否か）を報知可能になっている。

【 3 9 2 9 】

（小当り遊技状態：パンク）

次に、図 2 9 0 を参照して、小当り遊技状態において遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過しなかったとき（いわゆるパンクのとき）に行われる演出について説明する。図 2 9 0 は、第 7 のパチンコ遊技機における小当り遊技状態において遊技球が V 入賞口を通過しなかったときに行われる演出を説明する表示画像の一例である。

【 3 9 3 0 】

図 2 9 0 (a) は、男性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当り遊技状態が開始されたときに行われる戦国タイム演出の表示画像の一例である。図 2 9 0 (a) に示すように、小当り遊技状態においては男性キャラクタが遊技球を V 入賞口 7 1 5 6 へ通過させることを指示する演出が行われるが、遊技者が右打ち等を行わずに、遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過しなかったものとする。

【 3 9 3 1 】

図 2 9 0 (b) は、遊技球が V 入賞口 7 1 5 6 を通過せずに小当り遊技状態が終了するときに行われる演出（例えば、演出パターン 1 0 1、1 0 2 により実行される演出（図 2 7 5 参照））の表示画像の一例である。図 2 9 0 (b) に示すように、小当り遊技状態の終了インターバル時間においては、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタした後に扉が閉まるような扉演出が行われる。

【 3 9 3 2 】

図 2 9 0 (c - 1) は、扉演出が行われた後に、小当り遊技状態の終了時に第 2 特別図柄の保留個数があるときに行われる演出（例えば、演出パターン 1 0 2 により実行される演出）の表示画像の一例である。図 2 9 0 (c - 1) に示すように、小当り遊技状態の終了時に第 2 特別図柄の保留個数があるときには、扉が開放され、第 2 の通常遊技状態における連続バトルの専用ステージ（演出ステージ 1 0）に移行することを報知する連続バトル突入演出が行われる。

【 3 9 3 3 】

図 2 9 0 (c - 2) は、扉演出が行われた後に、小当り遊技状態の終了時に第 2 特別図柄の保留個数がないときに行われる演出（例えば、演出パターン 1 0 1 により実行される演出）の表示画像の一例である。図 2 9 0 (c - 2) に示すように、小当り遊技状態の終了時に第 2 特別図柄の保留個数がないときには、扉が開放され、第 1 の通常遊技状態にお

10

20

30

40

50

ける限定演出状態の海辺ステージ（演出ステージ２）に移行することを報知するステージチェンジ演出が行われる。

【３９３４】

（戦国タイムの終了）

次に、図２９１を参照して、戦国タイムが終了するときに行われる演出について説明する。図２９１は、第７のパチンコ遊技機における戦国タイムが終了するときの演出を説明する表示画像の一例である。

【３９３５】

図２９１（ａ）は、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時において、特別図柄の変動表示が開始されたときに行われる戦国タイム演出の表示画像の一例である。図２９１（ａ）に示すように、「演出ステージ３０」に対応して男性キャラクタと無地の背景とが表示され、表示領域の右下には縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が変動表示されている。

10

【３９３６】

図２９１（ｂ）は、特別図柄の抽選でハズレと判定され、特別図柄の変動表示が行われているときに行われる戦国タイムのリザルト演出（例えば、図柄演出パターンＦ１０～Ｆ１３、Ｆ２０～Ｆ２３により実行される演出（図２７０参照））の表示画像の一例である。図２９１（ｂ）に示すように、戦国タイムの遊技結果として、大当たり回数の情報や遊技者に払い出された遊技球数を示す獲得ポイント等が表示され、特別図柄の変動表示の終了とともに、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄がバラバラの図柄で停止表示される。

20

【３９３７】

図２９１（ｃ－１）は、特別図柄の変動表示の終了したときに第２特別図柄の保留個数がある場合に、特別図柄の図柄確定表示中のときに行われる連続バトル突入演出の表示画像の一例である。図２９１（ｃ－１）に示すように、特別図柄の図柄確定表示中においては、第２の通常遊技状態における連続バトルの専用ステージ（演出ステージ１０）に移行することを報知する連続バトル突入演出が行われる。

【３９３８】

図２９１（ｃ－２）は、特別図柄の変動表示の終了したときに第２特別図柄の保留個数がない場合に、特別図柄の図柄確定表示中のときに行われる扉演出の表示画像の一例である。図２９１（ｃ－２）に示すように、特別図柄の図柄確定表示中においては、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタした後に扉が閉まるような扉演出が行われる。

30

【３９３９】

（連続バトルの演出）

次に、図２９２を参照して、第２の通常遊技状態の連続バトルの演出について説明する。図２９２は、第７のパチンコ遊技機における第２の通常遊技状態の連続バトルの演出を説明する表示画像の一例である。

【３９４０】

図２９２は、第２の通常遊技状態において第２特別図柄の抽選結果として２変動目に当たりとなるときに、１変動目が図柄演出パターンＲ２（図２６７参照）による連続バトルの演出が実行され、２変動目が図柄演出パターンＲ１０、Ｒ１１（図２６７参照）による連続バトルの演出が実行される一例である。

40

【３９４１】

図２９２（ａ）は、第２の通常遊技状態の連続バトルの演出が開始されたときの表示画像の一例である。図２９２（ａ）に示すように、第２の通常遊技状態の連続バトルの演出においては、一例として、表示領域の右上に遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、表示領域の左側に第２特別図柄の変動表示回数に対応した１～３回戦表示画像と、表示領域の中央に闘技場を模した連続バトルの専用ステージ（演出ステージ１０）の背景とが表示されている。また、左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、連続バトルの演出の邪

50

魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【 3 9 4 2 】

図 2 9 2 (b) は、第 2 の通常遊技状態において 1 変動目の第 2 特別図柄の変動表示が開始したときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図 2 9 2 (b) に示すように、連続バトルの演出として、主人公キャラクタとライバルキャラクタとが登場して対決をする演出 (図柄演出パターン R 2 による連続バトルの演出) が行われる。

【 3 9 4 3 】

図 2 9 2 (c) は、第 2 の通常遊技状態において 1 変動目の第 2 特別図柄の変動表示が終了するときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図 2 9 2 (c) に示すように、連続バトルの演出結果として、対決の決着がつかないものの主人公キャラクタが優勢として引き分けになる演出が行われる。

10

【 3 9 4 4 】

図 2 9 2 (d) は、第 2 の通常遊技状態において 2 変動目の第 2 特別図柄の変動表示が開始したときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図 2 9 2 (d) に示すように、連続バトルの演出として、主人公キャラクタとライバルキャラクタとが引き続き対決をする演出 (図柄演出パターン R 1 0、R 1 1 による連続バトルの演出) が行われる。

【 3 9 4 5 】

図 2 9 2 (e) は、第 2 の通常遊技状態において 2 変動目の第 2 特別図柄の変動表示が終了するときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図 2 9 2 (e) に示すように、連続バトルの演出結果として、対決の決着がつき、主人公キャラクタが勝利した演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が、全て同じ図柄で仮停止表示される。その後、全て同じ図柄で仮停止表示され主図柄が、表示領域の中央に大きく表示され、遊技者に大当たりまたは小当たりとなったことが報知されることになる。

20

【 3 9 4 6 】

このように、第 7 のパチンコ遊技機では、第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態、第 1 の時短遊技状態、第 2 の時短遊技状態及び第 3 の時短遊技状態への移行を可能とし、各遊技状態に応じて適切な演出を行うので、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 3 9 4 7 】

また、第 7 のパチンコ遊技機では、第 1 の通常遊技状態における先読み演出 (保留変化予告、フラッシュ予告) において、図 2 7 4 等において説明したように、その遊技状況等に応じて先読み演出の実行の可否を決定しているので、先読み演出を適切なタイミングで実行し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【 3 9 4 8 】

また、第 7 のパチンコ遊技機では、イレギュラーな遊技態様で行われたときにも、そのイレギュラーな遊技態様による遊技状態の移行にあわせて、適切な演出パターンによる演出を実行していることから、遊技性の維持及び向上を図ることができる。

【 3 9 4 9 】

また、第 7 のパチンコ遊技機では、図 2 4 4 等において説明したように、第 2 特別図柄の変動表示時間を極めて短い第 1 の変動表示時間に決定することにより第 1 の時短遊技状態を素早く終了させ、普通電動役物 7 1 4 6 に関する普電用の規定個数を 1 個とし、第 1 の時短遊技状態の普通図柄の変動表示時間を第 2 特別図柄の第 1 の変動表示時間以上に設定したため、第 2 特別図柄の保留個数を記憶させない第 1 の時短遊技状態の制御を行うことができる。また、第 2 特別図柄の保留個数を記憶させる第 2 の時短遊技状態の制御を行うこともできる。

40

【 3 9 5 0 】

また、第 7 のパチンコ遊技機では、図 2 8 6 等において説明したように、第 1 の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出においては、第 2 特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたって演出を実行するので、演出の自由度を向上し、より遊技の興趣の向上を図

50

ることができる。

【 3 9 5 1 】

また、第 7 のパチンコ遊技機では、図 2 8 8 及び図 2 8 9 等において説明したように、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって行われる期間である「戦国タイム」において、同じ演出ステージに基づいた演出が行われるので、第 2 の時短遊技状態または第 3 の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって一連の演出のように実行させることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。さらに、戦国タイム演出においては、小当り開始演出パターン及び V 通過演出パターンによって保留連ストック個数を示唆することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 3 9 5 2 】

(その他)

上述の第 7 のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【 3 9 5 3 】

また、第 7 のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【 3 9 5 4 】

更に、上記 [4 . 拡張例] は、第 7 のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【 3 9 5 5 】

[1 0 . 第 8 のパチンコ遊技機]

次に、第 8 のパチンコ遊技機について説明する。第 8 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と同様に、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第 8 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

【 3 9 5 6 】

なお、第 8 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と同様に、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを並行して可変表示させず、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【 3 9 5 7 】

また、第 8 のパチンコ遊技機は、特定条件下 (時短遊技状態) における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数 (例えば 1 0 0 回) に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制する「回数リミッタ機能」を備えている。さらに、第 8 のパチンコ遊技機は、「回数リミッタ機能」に加え、1 日あたりに大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数しており、累計大当り出玉数が所定の打止出玉数 (例えば 1 0 万個) に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制する「出玉リミッタ機能」も備えている。

【 3 9 5 8 】

以降、第 8 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【 3 9 5 9 】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益 (遊技球の払い出し、遊技状態の移行) を付与することが可能な入球口 (例えば、始動口や大入賞口) に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停

10

20

30

40

50

止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を1回の「可変表示」と称する。

【3960】

[10-1. 遊技盤ユニット]

図293を参照して、第8のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット8010について説明する。この遊技盤ユニット8010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43(図2参照)の後方に位置するようにベースドア3(図2参照)の前方に配置される。

【3961】

図293は、第8のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット8010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット8010は、遊技盤としての遊技パネル8100を備え、遊技パネル8100に各種部材が配置され、遊技パネル8100の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域105が形成されている。

【3962】

図293に示されるように、第8のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット8010は、第1のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート8126と、第2始動口8140と、普通電動役物ユニット8145と、第1特別電動役物ユニット8130と、第2特別電動役物ユニット8150との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【3963】

なお、第8のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口8120は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される第1始動口120と機能的にも共通するものであるが、第2始動口8140との関連性から、第1のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【3964】

(通過ゲート)

通過ゲート8126は、右側領域107の後述する普通電動役物ユニット8145の上方に配置されており、右打ちされた遊技球が通過可能(左打ちされた遊技球が通過困難または不可能)となっている。そして、通過ゲート8126には、通過ゲート8126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ8127(後述の図294参照)が備えられている。なお、本実施形態においては、通過ゲート8126を右側領域107における普通電動役物ユニット8145の上方に配置したが、通過ゲート8126を右側領域107における普通電動役物ユニット8145の下方に配置してもよい。

【3965】

通過ゲート8126に遊技球が通過すると、普通図柄抽選(普通図柄の当り判定処理)や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート8126に遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球(例えば1個の遊技球)が払い出されるような入賞口としてもよい。

【3966】

また、通過ゲート8126を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること(大当たりとなる特別図柄が停止表示されていること)を前提として、通過ゲート8126に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当たり遊技状態に移行するようにしてもよい。

【3967】

(第1始動口)

第1始動口8120は、表示装置7の表示領域の下方の遊技領域105に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第1始動口8120には、第1始動口8120への遊技球の入球を検出する第1始動口スイッチ8121(後述の図294参照)が備えられている。

10

20

30

40

50

【 3 9 6 8 】

第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄抽選（第 1 特別図柄の当り判定処理）や、第 1 特別図柄の可変表示や、第 1 始動口用の賞球（例えば 3 個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【 3 9 6 9 】

（第 2 始動口）

第 2 始動口 8 1 4 0 は、右側領域 1 0 7 であって後述する通過ゲート 8 1 2 6 の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット 8 1 4 5 に設けられており、右打ちされた遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。そして、第 2 始動口 8 1 4 0 には、第 2 始動口 8 1 4 0 への遊技球の入球を検出する第 2 始動口スイッチ 8 1 4 1 が備えられている。

10

【 3 9 7 0 】

また、本実施形態においては、第 2 始動口 8 1 4 0 は、通過ゲート 8 1 2 6 の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート 8 1 2 6 を通過した遊技球は、後述する普通電動役物 8 1 4 6 が作動しているときには、第 2 始動口 8 1 4 0 への遊技球の入球が可能となっている。

【 3 9 7 1 】

第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄抽選（第 2 特別図柄の当り判定処理）や、第 2 特別図柄の可変表示や、第 2 始動口用の賞球（例えば 1 個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

20

【 3 9 7 2 】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 8 1 4 5 は、右側領域 1 0 7 であって通過ゲート 8 1 2 6 の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット 8 1 4 5 は、第 2 始動口 8 1 4 0 と、第 2 始動口 8 1 4 0 への遊技球の入球を検出する第 2 始動口スイッチ 8 1 4 1 と、普通電動役物 8 1 4 6 とを一体化したユニット体である。

【 3 9 7 3 】

普通電動役物 8 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 8 1 4 7 と、この普電用シャッタ 8 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 8 1 4 8（後述の図 2 9 4 参照）とを備える。普通電動役物 8 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 8 1 4 7 は、第 2 始動口 8 1 4 0 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 8 1 4 0 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

30

【 3 9 7 4 】

具体的には、普電用シャッタ 8 1 4 7 は、第 2 始動口 8 1 4 0 の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第 2 始動口 8 1 4 0 に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ 8 1 4 7 が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第 2 始動口 8 1 4 0 の入口と対向する対向領域に位置して、第 2 始動口 8 1 4 0 への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル 8 1 0 0 の表面に埋没し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ 8 1 4 7 が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第 2 始動口 8 1 4 0 の入口と対向しない回避領域（例えば、遊技釘の傘上部から保護ガラス 4 3 までの空隙）に位置して、第 2 始動口 8 1 4 0 への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル 8 1 0 0 の表面から突出して、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第 2 始動口 8 1 4 0 へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 8 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

40

【 3 9 7 5 】

50

また、普通電動役物 8 1 4 6 は、第 2 始動口 8 1 4 0 を開放状態とさせているときに、普通電動の規定個数（例えば 1 個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第 2 始動口 8 1 4 0 を閉鎖状態にさせる。

【 3 9 7 6 】

（第 1 特別電動役物ユニット）

第 1 特別電動役物ユニット 8 1 3 0 は、右側領域 1 0 7 において通過ゲート 8 1 2 6、普通電動役物ユニット 8 1 4 5 及び後述する第 2 特別電動役物ユニット 8 1 5 0 よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第 1 特別電動役物ユニット 8 1 3 0 は、右側領域 1 0 7 において通過ゲート 8 1 2 6、普通電動役物ユニット 8 1 4 5 及び後述する第 2 特別電動役物ユニット 8 1 5 0 の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 1 0 6 に設けられていてもよい。

10

【 3 9 7 7 】

第 1 特別電動役物ユニット 8 1 3 0 は、第 1 大入賞口 8 1 3 1 と、第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入球を検出する第 1 大入賞口カウントスイッチ 8 1 3 2（後述の図 2 9 4 参照）と、前後方向に進退可能な第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 と、この第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 を作動させる第 1 特電用ソレノイド 8 1 3 5（後述の図 2 9 4 参照）とを一体化したユニット体である。

【 3 9 7 8 】

第 1 大入賞口 8 1 3 1 は、大当りのときに開放される入賞口であり、1 回の大当りにおける 1 つのラウンドにおいて第 1 大入賞口 8 1 3 1 に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば 1 0 個）が規定されている。この第 1 大入賞口 8 1 3 1 に 1 つの遊技球が入球する毎に、第 1 大入賞口用の賞球（例えば 1 5 個の遊技球）が払い出されることになる。

20

【 3 9 7 9 】

第 1 大入賞口 8 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第 1 のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第 2 大入賞口 8 1 5 1 が開放し、開放された第 2 大入賞口 8 1 5 1 に進入した遊技球が第 2 大入賞口 8 1 5 1 内の V 入賞口 8 1 5 6 に入賞した場合の第 2 のルートときである。

【 3 9 8 0 】

第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 は、第 1 特電用ソレノイド 8 1 3 5（後述の図 2 9 4 参照）の作動により、第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。

30

【 3 9 8 1 】

具体的には、第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第 1 大入賞口 8 1 3 1 が開口し、右側領域 1 0 7 に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第 1 大入賞口 8 1 3 1 へ誘導する。一方、第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第 1 大入賞口 8 1 3 1 を閉口し、第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入球が不可能または困難となる。なお、上記の第 1 特電用シャッタ 8 1 3 4 に代えて、下方が軸支され、左右のいずれか一方側に傾斜可能な可動部材を採用してもよい。

40

【 3 9 8 2 】

（第 2 特別電動役物ユニット）

第 2 特別電動役物ユニット 8 1 5 0 は、右側領域 1 0 7 において通過ゲート 8 1 2 6 及び普通電動役物ユニット 8 1 4 5 の下方（下流側）に設けられている。なお、第 2 特別電動役物ユニット 8 1 5 0 は、通過ゲート 8 1 2 6 または普通電動役物ユニット 8 1 4 5 の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 1 0 6 に設けられていてもよい。

50

【3983】

第2特別電動役物ユニット8150は、第2大入賞口8151と、第2大入賞口8151への遊技球の入球を検出する第2大入賞口カウントスイッチ8152と、第2大入賞口8151を開閉させることが可能な第2特電用シャッタ8154と、この第2特電用シャッタ8154を作動させて第2大入賞口8151を開閉させる第2特電用ソレノイド8155（後述の図294参照）と、第2大入賞口8151に進入した遊技球が通過可能なV入賞口8156と、V入賞口8156に遊技球が通過したことを検出するV入賞口スイッチ8157と、第2大入賞口8151に進入した遊技球のうちV入賞口8156に進入しなかった遊技球が通過可能なハズレ口8158と、V入賞口8156を開閉させるVシャッタ8159と、このVシャッタ8159を作動させてV入賞口8156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド8160（後述の図294参照）とを一体化したユニット体である。

10

【3984】

第2大入賞口8151は、小当りのときに開放される入賞口であり、1回の小当りにおいて第2大入賞口8151に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば10個）が規定されている。この第2大入賞口8151に1つの遊技球が入球する毎に、第2大入賞口用の賞球（例えば15個の遊技球）が払い出されることになる。

【3985】

第2特電用シャッタ8154は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第2特電用ソレノイド8155（後述の図294参照）の作動により、第2特電用シャッタ8154を前方に進出させて第2大入賞口8151への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第2特電用シャッタ8154を後方に退出させて第2大入賞口8151への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

20

【3986】

V入賞口8156は、Vシャッタ8159により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【3987】

第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V入賞口8156への遊技球の通過したときの第2大入賞口8151の開放を1ラウンド目として、V入賞口8156への遊技球の通過した後（2ラウンド目以降）は、第1大入賞口8131を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V入賞口8156への遊技球の通過した後（2ラウンド目以降）も、第2大入賞口8151が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

30

【3988】

また、例えば第1大入賞口8131の内部にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第1大入賞口8131が開放状態とされ、第1大入賞口8131の内部に設けられたV入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第2のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

40

【3989】

ハズレ口8158は、第2大入賞口8151に進入したもののV入賞口8156を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口8158を通過した遊技球は機外に排出される。なお、小当りのときに、開放した第2大入賞口8151に進入した遊技球のすべてがハズレ口8158を通過し、V入賞口8156への遊技球の通過がなかった場合、小当り遊技状態から大当り遊技状態には移行されないことになる。

【3990】

Vシャッタ8159は、Vシャッタ用ソレノイド8160（後述の図294参照）の作

50

動により、V入賞口8156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【3991】

特に、第8のパチンコ遊技機においては、同じ小当たり（小当たり遊技状態）であっても、Vシャッタ8159の作動態様（Vシャッタ用ソレノイド8160の作動タイミング）により、V入賞口8156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な「転落小当たり」と、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）な「V小当たり」との異なる種別の小当たりを創出している。

【3992】

[10-2. 電氣的構成]

次に、図294を参照して、第8のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図294は、第8のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【3993】

図294に示されるように、第8のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路300と、払出・発射制御回路400と、電源供給回路450とから構成される。

【3994】

しかしながら、第8のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続されるデバイス、サブ制御回路300及び払出・発射制御回路400の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【3995】

[10-2-1. 主制御回路]

主制御回路200は、第1のパチンコ遊技機と比して、主制御回路200に接続される普電用ソレノイド8148、第1特電用ソレノイド8135、第2特電用ソレノイド8155、Vシャッタ用ソレノイド8160、第1始動口スイッチ8121、第2始動口スイッチ8141、通過ゲートスイッチ8127、第1大入賞口カウントスイッチ8132、第2大入賞口カウントスイッチ8152、V入賞口スイッチ8157の構成が一部異なっている。

【3996】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド8148は、普電用シャッタ8147を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド8148は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、普電用シャッタ8147を前方に進出させて第2始動口8140を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、普電用シャッタ8147を後方に退出させて第2始動口8140を閉鎖状態とさせる。

【3997】

（第1特電用ソレノイド）

第1特電用ソレノイド8135は、開閉扉からなる第1特電用シャッタ8134を作動させる電磁ソレノイドである。第1特電用ソレノイド8135は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、第1特電用シャッタ8134を前方に倒れさせ第1大入賞口8131を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと（OFFであると）と、第1特電用シャッタ8134を後方に倒立させて第1大入賞口8131を閉鎖状態とさせる。

【3998】

（第2特電用ソレノイド）

第2特電用ソレノイド8155は、第2特電用シャッタ8154を作動させる電磁ソレノイドである。第2特電用ソレノイド8155は、メインCPU201により通電が行われる（ONである）と、第2特電用シャッタ8154を後方に退出させて第2大入賞口8

10

20

30

40

50

151を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、第2特電用シャッタ8154を前方に進出させて第2大入賞口8151を閉鎖状態とさせる。

【3999】

(Vシャッタ用ソレノイド)

Vシャッタ用ソレノイド8160は、Vシャッタ8159を作動させる電磁ソレノイドである。Vシャッタ用ソレノイド8160は、メインCPU201により通電が行われる(ONであると)、Vシャッタ8159を後方に退出させてV入賞口8156を開放状態とさせ、メインCPU201により通電が行われないと(OFFであると)と、Vシャッタ8159を前方に進出させてV入賞口8156を閉鎖状態とさせる。

10

【4000】

(第1始動口スイッチ)

第1始動口スイッチ8121は、第1始動口8120への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【4001】

第1始動口スイッチ8121により第1始動口8120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1の始動条件が成立したものと、第1特別図柄の始動情報(大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得する。取得した第1特別図柄の始動情報は、「第1特別図柄の保留個数(例えば4個)」までメインRAM203の第1特別図柄始動記憶領域(第1特別図柄始動記憶領域(1)~第1特別図柄始動記憶領域(4)に順番)に記憶され、第1特別図柄の判定開始条件(例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理や、第1特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第1始動口スイッチ8121により第1始動口8120への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第1始動口用の賞球(例えば3個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

20

【4002】

(第2始動口スイッチ)

第2始動口スイッチ8141は、第2始動口8140への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

30

【4003】

第2始動口スイッチ8141により第2始動口8140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2の始動条件が成立したものと、第2特別図柄の始動情報(大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等)を取得する。取得した第2特別図柄の始動情報は、「第2特別図柄の保留個数(例えば4個)」までメインRAM203の第2特別図柄始動記憶領域(第2特別図柄始動記憶領域(1)~第2特別図柄始動記憶領域(4)に順番)に記憶され、第2特別図柄の判定開始条件(例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等)が成立すると、第2特別図柄の当り判定処理や、第2特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第2始動口スイッチ8141により第2始動口8140への遊技球の入球が検出されると、メインCPU201は、第2始動口用の賞球(例えば1個の遊技球)の払い出し処理を払出・発射制御回路400に指示する。

40

【4004】

また、実施形態においては、第1特別図柄の始動情報に基づいた第1特別図柄の当り判定処理を「第1特別図柄の抽選」、第2特別図柄の始動情報に基づいた第2特別図柄の当り判定処理を「第2特別図柄の抽選」ともいい、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【4005】

(通過ゲートスイッチ)

通過ゲートスイッチ8127は、通過ゲート8126への遊技球の通過を検出する貫通

50

型の近接スイッチである。

【 4 0 0 6 】

通過ゲートスイッチ 8 1 2 7 が通過ゲート 8 1 2 6 への遊技球の通過を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）が取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば 4 個）」までメイン RAM 2 0 3 の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（ 1 ）～普通図柄始動記憶領域（ 4 ）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、通過ゲートスイッチ 8 1 2 7 により通過ゲート 8 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

10

【 4 0 0 7 】

（第 1 大入賞口カウントスイッチ）

第 1 大入賞口カウントスイッチ 8 1 3 2 は、第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第 1 大入賞口カウントスイッチ 8 1 3 2 が第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、1 ラウンドあたりの第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入球数をカウントするとともに、第 1 大入賞口用の賞球（例えば 1 5 個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示したりすることになる。

【 4 0 0 8 】

20

（第 2 大入賞口カウントスイッチ）

第 2 大入賞口カウントスイッチ 8 1 5 2 は、第 2 大入賞口 8 1 5 1 への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第 2 大入賞口カウントスイッチ 8 1 5 2 が第 2 大入賞口 8 1 5 1 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 大入賞口 8 1 5 1 への遊技球の入球数をカウントするとともに、第 2 大入賞口用の賞球（例えば 1 5 個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路 4 0 0 に指示したりすることになる。

【 4 0 0 9 】

（V 入賞口スイッチ）

V 入賞口スイッチ 8 1 5 7 は、V 入賞口 8 1 5 6 への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。V 入賞口スイッチ 8 1 5 7 が V 入賞口 8 1 5 6 への遊技球の入球を検出すると、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、V 入賞口スイッチ 8 1 5 7 により V 入賞口 8 1 5 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

30

【 4 0 1 0 】

[1 0 - 2 - 2 . サブ制御回路]

サブ制御回路 3 0 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、サブ CPU 3 0 1、プログラム ROM 3 0 2、ワーク RAM 3 0 3、表示制御回路 3 0 4、音声制御回路 3 0 5、LED 制御回路 3 0 6、役物制御回路 3 0 7 およびコマンド入力ポート 3 0 8 を備えることは共通であるが、ボタン制御回路 3 1 0 と演出ボタン 5 4 とを更に備えていることが相違している。

40

（ボタン制御回路 3 1 0 ）

ボタン制御回路 3 1 0 は、演出ボタン 5 4 を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路 3 1 0 は、演出ボタン 5 4 の操作態様を変化させたり、演出ボタン 5 4 を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路 3 1 0 は、サブ CPU 3 0 1 からの駆動命令に応じて、演出ボタン 5 4 を駆動させることになる。

【 4 0 1 1 】

また、ボタン制御回路 3 1 0 は、演出ボタン 5 4 が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路 3 1 0 は、演出ボタン 5 4 から操作信号を入力すると、サブ CPU 3 0 1 に所定の操作情報を出力することになる。

【 4 0 1 2 】

50

[1 0 - 2 - 3 . 払出・発射制御回路]

払出・発射制御回路 4 0 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路 4 0 0 には、遊技球を払い出すことが可能な払出装装置 8 2、遊技球を発射させることが可能な発射装置 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 1 8 0 等が接続されている。

【 4 0 1 3 】

さらに、第 8 のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路 4 0 0 には、1 日あたりに大当たり遊技状態で払い出された遊技球の累計大当たり出玉数が所定の打止出玉数（例えば 1 0 万個）に到達すると、「出玉リミッタ機能」の作動により、遊技不許可状態に関する制御として、発射装置 6 による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）、及び払出装装置 8 2 からの賞球の払い出し禁止の制御が行われる。この遊技不許可状態に関する制御については、詳しくは後述する。

【 4 0 1 4 】

[1 0 - 3 . 基本仕様]

次に、図 2 9 5 ~ 図 3 0 6 を参照して、第 8 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 8 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 4 0 1 5 】

第 8 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メイン C P U 2 0 1 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第 8 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当たりの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【 4 0 1 6 】

また、第 8 のパチンコ遊技機では、後述するように、時短終了条件の観点から区別される時短遊技状態として、次回の大当たりまでが実質的に保障された「特殊時短遊技状態」と、次回の大当たりまでが保障されていない「一般時短遊技状態」とを備えている。また、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当たりを契機として大当たり遊技状態の終了後に移行する「A 時短遊技状態」と、大当たりを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「B 時短遊技状態」とを備えている。詳しくは後述するが、本実施形態においては、時短終了条件と時短移行条件との観点から、「一般時短遊技状態」は、第 1 の時短終了条件からなる「A 時短遊技状態」で構成され、「特殊時短遊技状態」は、第 2 の時短終了条件からなる「B 時短遊技状態」、または第 2 の時短終了条件からなる「A 時短遊技状態」で構成されている。また、本実施形態においては、特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態のいずれも区別しないときは、単に「時短遊技状態」ともいう。

【 4 0 1 7 】

また、本実施形態においては、一般的な通常遊技状態（後述する第 1 の通常遊技状態）では原則として左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ C P U 3 0 1 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 7 の表示領域に表示する。

【 4 0 1 8 】

[1 0 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 2 9 5 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 2 9 5 に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第 8 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 4 0 1 9 】

特別図柄の当り判定テーブルは、「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」を判定するためのテーブルである。

10

20

30

40

50

【 4 0 2 0 】

特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 8 1 2 0 への入球に基づいて実行される第 1 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。また、第 2 始動口 8 1 4 0 への入球に基づいて実行される第 2 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。なお、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は 6 5 5 3 6 である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲（幅）で発生する。

10

【 4 0 2 1 】

図 2 9 5 に示すように、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球した場合、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約 1 / 3 1 9 . 7 の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球した場合、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約 1 / 3 1 9 . 7 の選択率で「大当り」と判定し、約 1 / 3 6 . 6 の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

20

【 4 0 2 2 】

なお、「大当り」または「小当り」と決定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【 4 0 2 3 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第 1 特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第 2 特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。

【 4 0 2 4 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理または第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、大当り遊技状態に移行せずに時短遊技状態（C 時短遊技状態）に直接移行する「時短当り」が判定されるように構成してもよい。

30

【 4 0 2 5 】

また、第 8 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りおよび/または小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第 8 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【 4 0 2 6 】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、V 入賞口 8 1 5 6 の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えて V 入賞口 8 1 5 6 への通過率を変えたり、時短終了条件（小当り当選回数等）を設定値毎に変えたりしてもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、V 入賞口 8 1 5 6 の開放頻度（すなわち第 2 特電用シャッタ 8 1 5 4 の作動頻度）や開放時間および時短終了条件等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

40

【 4 0 2 7 】

[1 0 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル]

図 2 9 6 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図 2 9 6 に示す特別図柄判定テーブルは、第 8 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2

50

00のメインROM202に記憶されている。

【4028】

特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルである。

【4029】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置7の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路300に送信されるコマンドである。

【4030】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第1始動口8120または第2始動口8140に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に関連付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【4031】

図296に示す特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～19のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z1」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA1」を決定する。第1特別図柄の図柄乱数値が20～59のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z2」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA2」を決定する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z3」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA3」を決定する。

【4032】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z4」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA4」を決定する。

【4033】

第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～5のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z5」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA5」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が6～75のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z6」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA5」を決定する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が76～99のいずれかであるときには、メインCPU201は、特別図柄の選択図柄として「z7」を決定し、図柄指定コマンドとして「zA6」を決定する。

【4034】

このように、本実施形態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合には、図296に示す特別図柄判定テーブルにより、特別図柄の選択図柄としては、「z1」<「z2」=「z3」の選択率の関係式が成立するように構成されている。

【4035】

また、詳しくは図298を用いて後述するが、小当り判定値データが得られた場合に、特別図柄の選択図柄として「z5」または「z6」が決定されたときには、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）な「V小当り」としての小当り遊技状態が行われ、特別図柄の選択図柄として「z7」が決定されたときには、V入賞口8156への遊技球の通過が不可能（又は困難）な「転落小当り」としての小当り遊技状態が行われる。「V小当り」としての小当り遊技状態が行われたときに、V入賞口8156に遊技球が通過することにより、第2のルートからの大当り遊技状態に移行することになる。これに対

10

20

30

40

50

して、「転落小当り」としての小当り遊技状態が行われたときには、V入賞口8156に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当り遊技状態に移行することになく、時短遊技状態であれば、後述するA時短終了条件としての小当り当選回数が減算され、時短遊技状態が終了する契機にもなる。

【4036】

そして、図296の特別図柄判定テーブルの右欄には、「大当り判定用乱数値（図295参照）」及び「図柄乱数値（図296参照）」を合算することにより算出される特別図柄の各選択図柄の「合算確率」を参考として図示している。本実施形態においては、第2始動口8140に遊技球が入球した場合には、「V小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z5、z6」の合算確率は、約 $1/48.2$ となり、「転落小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z7」の合算確率は、約 $1/152.6$ となるように構成されている。また、第2始動口8140に遊技球が入球した場合に、第1のルートの「大当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z4」及び第2のルートの「V小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z5、z6」の合算確率、すなわち、第2始動口8140に遊技球が入球した場合に、第1のルート及び第2のルートを経由して大当り遊技状態に移行する実質当りの確率は、約 $1/41.9$ となるように構成されている。

【4037】

なお、第8のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路200のメインROM202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図294参照）に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。

【4038】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【4039】

[10-3-3. 大当り種類決定テーブル]

図297は、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図297に示す大当り種類決定テーブルは、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【4040】

大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。第8のパチンコ遊技機においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無（後述するリミッタ作動フラグの有無）、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、異なる大当り種類決定テーブルが参照されることになる。

【4041】

図297（a）に示す大当り種類決定テーブル1は、大当りのリミッタ回数が設定されていないとき（リミッタ作動フラグ=0のとき）に参照される大当り種類決定テーブルである。すなわち、A時短遊技状態以外の遊技状態（通常遊技状態またはB時短遊技状態）における最初の大当りのとき（いわゆる初当り時）に参照される大当り種類決定テーブルである。

【4042】

10

20

30

40

50

図 2 9 7 (b) に示す大当り種類決定テーブル 2 は、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上のときに参照される大当り種類決定テーブルである。

【 4 0 4 3 】

図 2 9 7 (c) に示す大当り種類決定テーブル 3 は、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 0 以下のときに参照される大当り種類決定テーブルである。

【 4 0 4 4 】

図 2 9 7 に示されるように、大当り種類決定テーブル 1 ~ 3 には、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【 4 0 4 5 】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第 1 大入賞口 8 1 3 1 の最大ラウンド数、第 1 大入賞口 8 1 3 1 の開放パターンを規定している。第 1 大入賞口 8 1 3 1 の開放パターンには、O P 待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、E D 待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第 1 大入賞口 8 1 3 1 の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、1 回のラウンドあたりに第 1 大入賞口 6 1 3 1 を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。

【 4 0 4 6 】

ここで、第 2 特別図柄の小当りの「特別図柄の選択図柄 z 5 ~ 7」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第 2 大入賞口 8 1 5 1 に進入した遊技球が V 入賞口 8 1 5 6 を通過する第 2 のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第 2 のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第 2 大入賞口 8 1 5 1 の開放を 1 ラウンド目として、2 ラウンド目以降から、第 1 大入賞口 8 1 3 1 を開放させる大当り遊技状態が開始される。

【 4 0 4 7 】

また、小当り遊技状態のときに開放された第 2 大入賞口 8 1 5 1 に進入した遊技球が V 入賞口 8 1 5 6 を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。特に、本実施形態においては、「転落小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z 7」が決定された場合には、V 入賞口 8 1 5 6 に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当り遊技状態は事質的には実行されないことになる。

【 4 0 4 8 】

図 2 9 7 に示すように、大当り種類決定テーブル 1 ~ 3 によれば、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第 1 大入賞口 8 1 3 1 の開放パターンにおける O P 待ち時間（オープニング時間）及び E D 待ち時間（エンディング時間）が異なるように構成されている。

【 4 0 4 9 】

特に、本実施形態においては、図 2 9 7 に示すように、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数が少なくなるほど（大当りの連続回数が計数されるほど）、第 1 大入賞口 8 1 3 1 の開放パターンにおける O P 待ち時間（オープニング時間）及び E D 待ち時間（エンディング時間）が短くなるように構成されている。

【 4 0 5 0 】

なお、本実施形態においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第 1 大入賞口 8 1 3 1 の開放パターンにおける O P 待ち時間（オープニング時間）及び E D 待ち時間（エンディング時間）が異なるように構成したが、O P 待ち時間（オープニング時間）のみ、または E D 待ち時間（エンディング時間）のみが異なるように大当り種類決定テーブル 1 ~ 3 を構成してもよい。

【 4 0 5 1 】

10

20

30

40

50

さらには、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第1大入賞口8131の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）の少なくともいずれかが異なるように大当り種類決定テーブル1～3を構成してもよい。

【4052】

[10 - 3 - 4 . 小当り種類決定テーブル]

図298は、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図298に示す小種類決定テーブルは、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

10

【4053】

小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。第8のパチンコ遊技機においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無（後述するリミッタ作動フラグの有無）、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、異なる小当り種類決定テーブルが参照されることになる。

【4054】

図298(a)に示す小当り種類決定テーブル1は、大当りのリミッタ回数が設定されていないとき（リミッタ作動フラグ＝0のとき）に参照される小当り種類決定テーブルである。すなわち、A時短遊技状態以外の遊技状態（通常遊技状態またはB時短遊技状態）における最初の小当りのとき（いわゆる初当り時）に参照される小当り種類決定テーブルである。

20

【4055】

図298(b)に示す小当り種類決定テーブル2は、リミッタ作動フラグ＝1が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときに参照される小当り種類決定テーブルである。

【4056】

図298(c)に示す小当り種類決定テーブル3は、リミッタ作動フラグ＝1が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が90以下のときに参照される小当り種類決定テーブルである。

30

【4057】

図298に示されるように、小当り種類決定テーブル1～3には、特別図柄の選択図柄に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【4058】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第2大入賞口8151の最大開放回数、第2大入賞口8151の開放パターン及びV入賞口8156の開放パターンを規定している。第2大入賞口8151の開放パターンには、OP待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、V入賞口8156の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。なお、V入賞口8156の開放パターンとして、第2大入賞口8151の開放パターンのように、V入賞口8156を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。

40

【4059】

ここで、小当り遊技状態の開始時には、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）とV入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていくことになる。

【4060】

そして、「V小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときには、第2大入賞口8151が最大16回の開放を行い、第2大入賞口8151の2回目

50

以降の開放のときには、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が経過しており、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。このため、「V小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときには、小当り遊技状態の開放態様としては有利作動態様が決定されることになる。

【4061】

また、「転落小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたときには、第2大入賞口8151が1回の開放を行い、第2大入賞口8151の1回目の開放のときには、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が経過しておらず、V入賞口8156への遊技球の通過が不可能（又は困難）となっている。このため、「転落小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたときには、小当り遊技状態の開放態様としては不利作動態様が決定されることになる。

10

【4062】

なお、本実施形態においては、小当り遊技状態の開放態様における有利作動態様と不利作動態様とを、第2大入賞口8151の開放タイミング（第2特電用ソレノイド8155の作動タイミング）とV入賞口8156の開放タイミング（Vシャッタ用ソレノイド8160の作動タイミング）とを用いて構成したが、V入賞口8156の開放頻度や開放時間を変えてV入賞口8156への通過率が異なるように、有利作動態様と不利作動態様とを構成してもよい。

【4063】

そして、図298に示すように、小当り種類決定テーブル1～3によれば、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）、ED待ち時間（エンディング時間）、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が異なるように構成されている。

20

【4064】

特に、本実施形態においては、図298に示すように、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数が少なくなるほど（大当りの連続回数が計数されるほど）、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）、ED待ち時間（エンディング時間）、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が短くなるように構成されている。

30

【4065】

なお、本実施形態においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）、ED待ち時間（エンディング時間）、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間が異なるように構成したが、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）、ED待ち時間（エンディング時間）及びV入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブル1～3を構成してもよい。

【4066】

さらには、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、第2大入賞口8151の開放パターンにおけるOP待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ED待ち時間（エンディング時間）、V入賞口8156の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブル1～3を構成してもよい。

40

【4067】

また、大当り遊技状態における1ラウンドの最大開放時間（例えば28秒）よりも、小当り遊技状態における1回の最大開放時間（例えば0.1秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第1開放態様」により第1大入賞口8131が開放

50

し、小当り遊技状態においては第1開放態様よりも不利な「第2開放態様」により第2大入賞口8151が開放するといえる。

【4068】

[10-3-5. 遊技状態関連設定テーブル]

図299は、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図299に示す遊技状態関連設定テーブルは、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【4069】

遊技状態関連設定テーブルは、大当り遊技状態の終了後に遊技状態を設定するためのテーブルである。第8のパチンコ遊技機においては、回数リミッタ機能によるリミッタ回数の設定の有無（リミッタ作動フラグの有無）、回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数に応じて、異なる遊技状態関連設定テーブルが参照されることになる。

【4070】

（遊技状態関連設定テーブル1）

図299（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1は、大当りのリミッタ回数が設定されていないとき（リミッタ作動フラグ＝0のとき）に参照される遊技状態関連設定テーブルである。すなわち、A時短遊技状態以外の遊技状態（通常遊技状態またはB時短遊技状態）における最初の大当りのとき（いわゆる初当り時）に、その大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【4071】

図299（a）に示されるように、遊技状態関連設定テーブル1には、特別図柄の選択図柄に対して、大当りまたは小当りと判定されたときの遊技状態（当選時の遊技状態）に基づいて、「状態フラグ」及び「A時短終了条件」からなる「遊技状態の設定」と、「リミッタ作動フラグ」と、「リミッタ回数」とが対応付けられている。

【4072】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインRAM203の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ＝0は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ＝1は「A時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝2は「B時短遊技状態」を示している。なお、本実施形態では、C時短遊技状態が実行されないものの、C時短遊技状態を実行可能とする場合には、状態フラグ＝3がC時短遊技状態を示すことになる。

【4073】

「A時短終了条件」とは、時短遊技状態としてのA時短遊技状態が終了する専用条件であり、「小当りの当選回数」と「時短回数」との2つの終了条件から構成されている。この「小当りの当選回数」と「時短回数」とのいずれかの終了条件が成立すると、A時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【4074】

なお、本実施形態においては、「A時短終了条件」を「小当りの当選回数」と「時短回数」との2つの終了条件から構成したが、「小当りの当選回数」のみ、または「時短回数」のみから構成してもよい。このことは、後述する「B時短終了条件」においても同様である。

【4075】

「小当りの当選回数」は、時短遊技状態において小当りに当選した回数を示しており、上述した「V小当り」及び「転落小当り」を区別することなく計数しているが、「V小当り」に当選した場合には、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）であり、大当り遊技状態に移行可能になるが、「転落小当り」に当選した場合には、V入賞口8156に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当り遊技状態に移行することなく、小当りの当選回数が減算され、時短遊技状態が終了する契機となる。

【4076】

例えば、小当りの当選回数＝1回が設定された場合には、「V小当り」よりも先に「転

10

20

30

40

50

落小当り」が当選すると、V入賞口8156に遊技球が通過することは不可能（又は困難）であり、大当り遊技状態に移行することなく、時短遊技状態が終了することになる。これに対して、小当りの当選回数＝255回が設定された場合には、「転落小当り（約1/152.6）」よりも「V小当り（約1/48.2）」の方が当選確率が高く、小当りが255回当選するまでには、少なくとも「V小当り」が当選可能であることから、時短遊技状態が終了することなく、大当り遊技状態に移行可能であり、次回の大当りまでが実質的に保障されていることになる。本実施形態においては、第1の時短終了条件として小当りの当選回数＝1回または2回が設定された場合の時短遊技状態を「一般時短遊技状態」といい、第2の時短終了条件として小当りの当選回数＝255回が設定された場合の時短遊技状態を「特殊時短遊技状態」という。

10

【4077】

また、メインCPU201は、小当りの当選回数＝255回を設定する場合には、特殊時短遊技状態であることを識別するために、特殊時短フラグ＝1（特殊時短フラグのオン）を設定する。同様に、メインCPU201は、小当りの当選回数＝1回または2回を設定する場合には、一般時短遊技状態であることを識別するために、特殊時短フラグ＝0（特殊時短フラグのオフ）を設定する。

【4078】

「時短回数」は、時短遊技状態において第1特別図柄または第2特別図柄のいずれかの特別図柄が可変表示可能な合計回数を示している。

【4079】

20

なお、本実施形態においては、状態フラグ＝1（A時短遊技状態）が設定される場合には、時短回数＝10000回を設定しており、「時短回数」の終了条件が実質的に成立できない回数を設定しているが、時短回数＝100回のように「時短回数」の終了条件が成立できる回数を設定してもよい。

【4080】

「リミッタ作動フラグ」は、回数リミッタ機能により時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中であるか否かを示すフラグであり、リミッタ作動フラグ＝1は、回数リミッタ機能による大当り連続回数を計数中であることを示し、リミッタ作動フラグ＝0は、回数リミッタ機能による大当り連続回数を計数中でないことを示している。また、リミッタ作動フラグは、状態フラグとも対応しており、A時短遊技状態を示す状態フラグ＝1が設定される場合にはリミッタ作動フラグ＝1が設定され、通常遊技状態を示す状態フラグ＝0が設定される場合にはリミッタ作動フラグ＝0が設定されるように構成されている。

30

【4081】

「リミッタ回数」は、A時短遊技状態以外の遊技状態（通常遊技状態またはB時短遊技状態）における最初の大当りのときに設定される回数を示している。リミッタ回数は、リミッタ作動フラグ＝1が設定されている場合に、時短遊技状態において大当り遊技状態に移行する毎に減算されていき、リミッタ作動フラグ＝1かつリミッタ回数＝0になると、回数リミッタ機能が作動し、後述する図299（d）に示す遊技状態関連設定テーブル4が参照されることになる。

40

【4082】

図299（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1によれば、当選時の遊技状態が通常遊技状態であるときに、第1始動口8120に遊技球が入球して第1特別図柄の抽選結果が大当りであった場合には、その大当り遊技状態の終了後に、第1特別図柄の選択図柄が「z1」であったときには、状態フラグ＝1、小当りの当選回数＝255回、時短回数＝10000回、リミッタ作動フラグ＝1、リミッタ回数＝98回が設定され、第1特別図柄の選択図柄が「z2」であったときには、状態フラグ＝1、小当りの当選回数＝1回、時短回数＝10000回、リミッタ作動フラグ＝1、リミッタ回数＝100回が設定され、第1特別図柄の選択図柄が「z3」であったときには、状態フラグ＝0、リミッタ作動フラグ＝0が設定される。

50

【 4 0 8 3 】

また、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、当選時の遊技状態が通常遊技状態であるときに、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、その大当たり遊技状態 (V 小当たりからの大当たり遊技状態も含む) の終了後に、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 4 」、「 z 5 」及び「 z 6 」のいずれかであったときには、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 9 0 回が設定され、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 7 」であったときには、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 1 回が設定される。

10

【 4 0 8 4 】

また、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときに、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球して第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合には、その大当たり遊技状態の終了後に、第 1 特別図柄の選択図柄が「 z 1 」であったときには、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 2 5 5 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 9 7 回が設定され、第 1 特別図柄の選択図柄が「 z 2 」または「 z 3 」であったときには、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 9 9 回が設定される。

【 4 0 8 5 】

また、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 によれば、当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときに、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、その大当たり遊技状態 (V 小当たりからの大当たり遊技状態も含む) の終了後に、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 4 」、「 z 5 」及び「 z 6 」のいずれかであったときには、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 9 6 回が設定され、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 7 」であったときには、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1、リミッタ回数 = 1 回が設定される。

20

【 4 0 8 6 】

なお、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりであり、「転落小当たり」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「 z 7 」が決定された場合には、V 入賞口 8 1 5 6 に遊技球が通過することが不可能 (又は困難) であり、大当たり遊技状態に移行することになく、遊技状態の設定、リミッタ作動フラグ及びリミッタ回数の設定は行われないことになる。このことは、後述する遊技状態関連設定テーブル 2 ~ 4 においても同様である。

30

【 4 0 8 7 】

次に、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 が参照される各遊技状態における特別図柄の抽選の状況を整理していくと、大当たりのリミッタ回数が未設定であるときの時短遊技状態とは、大当たりを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する B 時短遊技状態に限られることになる。すなわち、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 における「当選時の遊技状態が時短遊技状態」とは、当選時の遊技状態が「 B 時短遊技状態」を示していることになる。

40

【 4 0 8 8 】

ここで、通常遊技状態であるときには、正規な遊技態様として左打ちが行われ、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球可能であり、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球することは困難である。また、時短遊技状態 (B 時短遊技状態) であるときには、正規な遊技態様として右打ちが行われ、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球可能であり、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球することは困難である。

【 4 0 8 9 】

50

このため、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 において、当選時の遊技状態が通常遊技状態であるときに、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合とは、後述する第 1 の通常遊技状態において、第 1 特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたときに対応していることになる。

【 4 0 9 0 】

また、通常遊技状態であるときには、本来的には第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球可能であり、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球することは困難であるが、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後には、時短遊技状態に記憶した第 2 特別図柄の保留個数を消化することが行われることになる。

【 4 0 9 1 】

このため、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 において、当選時の遊技状態が通常遊技状態であるときに、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合とは、後述する第 2 の通常遊技状態において、第 2 特別図柄の抽選により時短遊技状態の終了直後に大当たりまたは小当たりと判定され、大当たりまたは小当たりを引き戻したことに
10

【 4 0 9 2 】

また、B 時短遊技状態であるときには、本来的には第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球可能であり、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球することは困難であるが、通常遊技状態から時短遊技状態に移行した直後には、通常遊技状態に記憶した第 1 特別図柄の保留個数を消化することが行われたり、時短遊技状態 (B 時短遊技状態) であるにもかかわらず、
20

【 4 0 9 3 】

このため、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 において、当選時の遊技状態が時短遊技状態 (B 時短遊技状態) であるときに、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合とは、通常遊技状態に記憶した第 1 特別図柄の保留個数を消化している B 時短遊技状態、またはイレギュラーな遊技態様として左打ちをしている B 時短遊技状態において、第 1 特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたときに対応していることになる。

【 4 0 9 4 】

また、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 において、当選時の遊技状態が時短遊技状態 (B 時短遊技状態) であるときに、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合とは、右打ちをしている B 時短遊技状態において、第 2 特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたときに対応していることになる。
30

【 4 0 9 5 】

(リミッタ回数の特徴)

次に、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 により設定されるリミッタ回数の特徴について説明する。

【 4 0 9 6 】

第 1 の通常遊技状態において第 1 特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定され、リミッタ回数が設定されるときには、第 1 特別図柄の選択図柄に応じて異なるリミッタ回数 (9 8 回または 1 0 0 回) が設定されることになる。
40

【 4 0 9 7 】

第 2 の通常遊技状態において第 2 特別図柄の抽選により時短遊技状態の終了直後に大当たりまたは小当たりと判定され、リミッタ回数が設定されるときには、第 2 特別図柄の選択図柄に応じて異なるリミッタ回数 (1 回または 9 0 回) が設定されることになる。

【 4 0 9 8 】

B 時短遊技状態において第 1 特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定され、リミッタ回数が設定されるときには、第 1 特別図柄の選択図柄に応じて異なるリミッタ回数 (9 7 回または 9 9 回) が設定されることになる。
50

【 4 0 9 9 】

B時短遊技状態において第2特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定され、リミッタ回数が設定されるときには、第2特別図柄の選択図柄に応じて異なるリミッタ回数（96回または1回）が設定されることになる。

【 4 1 0 0 】

このように、図299（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1によれば、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に応じて、異なる「リミッタ回数」が設定されるように構成されている。

【 4 1 0 1 】

特に、図299（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1によれば、B時短遊技状態における特別図柄の抽選による大当たり遊技状態の終了後には、通常遊技状態における特別図柄の抽選による大当たり遊技状態の終了後に設定されるリミッタ回数（98回、100回または90回）とは異なるリミッタ回数（97回、99回または96回）が設定可能となっている。

10

【 4 1 0 2 】

さらには、本実施形態においては、第2の通常遊技状態において第2特別図柄の抽選により時短遊技状態の終了直後に大当たりまたは小当たりと判定されてリミッタ回数が設定されるとき（大当たりまたは小当たりを引き戻したとき）には、第1の通常遊技状態において第1特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたとき、及びB時短遊技状態において特別図柄の抽選により最初の大当たりと判定されたときよりも、少ないリミッタ回数（90回）が設定されるように遊技状態関連設定テーブル1が構成されている。特に、第2の通常遊技状態において第2特別図柄の抽選により時短遊技状態の終了直後に大当たりまたは小当たりと判定されたときに設定されるリミッタ回数は、後述する特別図柄の変動パターンテーブルJ2（図310参照）が決定される大当たりのリミッタ回数の残存回数に対応しており、大当たり遊技状態の終了後に一般時短遊技状態に引き戻された場合には、より速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていく特別図柄の変動パターンテーブルを採用することができる。

20

【 4 1 0 3 】

さらには、本実施形態においては、第2特別図柄の抽選結果が小当たりであり、「転落小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「Z7」が決定された場合には、本来的には、V入賞口8156に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当たり遊技状態に移行することになく、遊技状態等の設定は行われない。しかしながら、不正行為やイレギュラー的にV入賞口8156に遊技球が通過して、大当たり遊技状態に移行した場合には、その大当たり遊技状態の終了後に、すぐさま（次回の大当たりで）回数リミッタ機能が作動するように、「V小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「Z4～6」のときに設定される回数（90回または96回）よりも少ないリミッタ回数（0回）が設定されるように遊技状態関連設定テーブル1が構成されている。

30

【 4 1 0 4 】

なお、本実施形態においては、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に応じて、リミッタ回数が異なるように構成したが、すべて同じリミッタ回数（例えば、すべて100回）が設定されるように構成してもよい。

40

【 4 1 0 5 】

（小当たりの当選回数の特徴）

図299（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1によれば、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に応じて、A時短終了条件における「小当たりの当選回数」が異なるように構成されている。なお、当選時の遊技状態または特別図柄の選択図柄に応じて、A時短終了条件における「小当たりの当選回数」が異なるように遊技状態関連設定テーブル1を構成してもよい。

【 4 1 0 6 】

また、図299（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1においては、第1特別図柄の

50

抽選による第1特別図柄の選択図柄に応じて、小当りの当選回数 = 255回を設定可能にし、第1特別図柄の抽選から特殊時短遊技状態への移行を可能にしている。しかしながら、第2特別図柄の抽選による第2特別図柄の選択図柄に応じて、小当りの当選回数 = 255回が設定可能となるように遊技状態関連設定テーブル1を構成し、第2特別図柄の抽選から特殊時短遊技状態への移行を可能にしてもよい。ただし、第2特別図柄の選択図柄に応じて小当りの当選回数 = 255回を設定可能にする場合には、第2特別図柄の選択図柄に応じて小当りの当選回数 = 255回が設定される選択率の方が、第1特別図柄の選択図柄に応じて小当りの当選回数 = 255回が設定される選択率よりも低いことが望ましい。

【4107】

さらに、図299(a)に示す遊技状態関連設定テーブル1によれば、特別図柄の選択図柄に応じて、小当りの当選回数 = 1回または255回の2種類の回数が設定されるように構成されているが、後述する遊技状態関連設定テーブル2に示すように、小当りの当選回数 = 1回、2回または255回の3種類以上の回数が設定されるように構成してもよい。ただし、小当りの当選回数 = 255回が設定されるのは、第1特別図柄の抽選による第1特別図柄の選択図柄であるときに望ましい。

【4108】

なお、本実施形態においては、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に応じて、A時短終了条件における「小当りの当選回数」が異なるように構成したが、すべて同じ「小当りの当選回数」が設定されるように構成してもよい。

【4109】

(遊技状態関連設定テーブル2)

図299(b)に示す遊技状態関連設定テーブル2は、リミッタ作動フラグ = 1が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。なお、リミッタ作動フラグ = 1が設定されていることから、図299(b)に示す遊技状態関連設定テーブル2は、当選時の遊技状態が時短遊技状態(A時短遊技状態)であるときにのみ参照される遊技状態関連設定テーブルである。このことは、後述する遊技状態関連設定テーブル3、遊技状態関連設定テーブル4についても同様である。

【4110】

図299(b)に示されるように、遊技状態関連設定テーブル2には、特別図柄の選択図柄に対して、「遊技状態の設定」と、「リミッタ作動フラグ」と、「リミッタ回数の減算値」とが対応付けられている。

【4111】

図299(b)に示す遊技状態関連設定テーブル2によれば、第1始動口8120に遊技球が入球して第1特別図柄の抽選結果が大当りであった場合には、その大当り遊技状態の終了後に、図299(a)に示す遊技状態関連設定テーブル1と同様に「遊技状態の設定」及び「リミッタ作動フラグ」の設定が行われるが、第1特別図柄の選択図柄が「z1」または「z2」であったときには、リミッタ回数から1が減算されることになる。

【4112】

なお、上述したように、リミッタ作動フラグは状態フラグとも対応しており、リミッタ作動フラグ = 1が設定されているときには、A時短遊技状態を示す状態フラグ = 1が設定されていることになる。そして、時短遊技状態においては正規な遊技態様として右打ちが行われており、本来的には第1始動口8120に遊技球が入球することは不可能(又は困難)であるものの、時短遊技状態において(遊技者に不利である)イレギュラーな遊技態様として左打ちを行うことにより第1始動口8120に遊技球が入球することは可能である。このため、図299(b)に示す遊技状態関連設定テーブル2において第1特別図柄の抽選結果が大当りであった場合とは、時短遊技状態においてイレギュラーな遊技態様として左打ちが行われて第1始動口8120に遊技球が入球して大当りと判定されたときに対応していることになる。このことは、図299(c)に示す遊技状態関連設定テーブル3において第1特別図柄の抽選結果が大当りであった場合も同様である。

10

20

30

40

50

【 4 1 1 3 】

また、図 2 9 9 (b) に示す遊技状態関連設定テーブル 2 によれば、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、その大当たり遊技状態 (V 小当たりからの大当たり遊技状態も含む) の終了後に、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 4 」であったときには、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 2 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1 が設定され、リミッタ回数から 3 が減算され、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 5 」であったときには、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 2 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1 が設定され、リミッタ回数から 2 が減算され、第 2 特別図柄の選択図柄が「 z 6 」または「 z 7 」であったときには、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1 が設定され、リミッタ回数から 1 が減算されることになる。

10

【 4 1 1 4 】

このように、図 2 9 9 (b) に示す遊技状態関連設定テーブル 2 によれば、第 2 特別図柄の選択図柄に応じて、A 時短終了条件における「小当たりの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なるように構成されている。

【 4 1 1 5 】

なお、本実施形態においては、第 2 特別図柄の選択図柄に応じて、A 時短終了条件における「小当たりの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なるように遊技状態関連設定テーブル 2 を構成したが、第 2 特別図柄の選択図柄に応じて、A 時短終了条件における「小当たりの当選回数」のみ、または「リミッタ回数の減算値」のみが異なるように遊技状態関連設定テーブル 2 を構成してもよい。

20

【 4 1 1 6 】

さらには、第 1 特別図柄の選択図柄に応じて「リミッタ回数の減算値」が異なるように遊技状態関連設定テーブル 2 を構成してもよい。

【 4 1 1 7 】

さらには、第 2 特別図柄の選択図柄 (第 1 特別図柄の選択図柄) によらず、同じ値の「リミッタ回数の減算値 (例えば、すべて 1) 」が減算されるように遊技状態関連設定テーブル 2 を構成してもよい。

【 4 1 1 8 】

(遊技状態関連設定テーブル 3)

30

図 2 9 9 (c) に示す遊技状態関連設定テーブル 3 は、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当たりのリミッタ回数の残存回数が 1 ~ 9 0 のときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【 4 1 1 9 】

図 2 9 9 (c) に示されるように、遊技状態関連設定テーブル 3 には、遊技状態関連設定テーブル 2 と同様に、特別図柄の選択図柄に対して、「遊技状態の設定」と、「リミッタ作動フラグ」と、「リミッタ回数の減算値」とが対応付けられている。

【 4 1 2 0 】

図 2 9 9 (c) に示す遊技状態関連設定テーブル 3 によれば、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球して第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合には、その大当たり遊技状態の終了後に、図 2 9 9 (b) に示す遊技状態関連設定テーブル 2 と同様に「遊技状態の設定」及び「リミッタ作動フラグ」の設定、リミッタ回数の減算が行われることになる。

40

【 4 1 2 1 】

また、図 2 9 9 (c) に示す遊技状態関連設定テーブル 3 によれば、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、その大当たり遊技状態 (V 小当たりからの大当たり遊技状態も含む) の終了後に、いずれの第 2 特別図柄の選択図柄であっても、状態フラグ = 1、小当たりの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、リミッタ作動フラグ = 1 が設定され、リミッタ回数から 1 が減算されることになる。

【 4 1 2 2 】

50

このように、図 2 9 9 (b) の遊技状態関連設定テーブル 2 及び図 2 9 9 (c) の遊技状態関連設定テーブル 3 によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数に応じて、A 時短終了条件における「小当りの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なるように構成されている。

【 4 1 2 3 】

なお、本実施形態においては、大当りのリミッタ回数の残存回数に応じて、A 時短終了条件における「小当りの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なるように構成したが、大当りのリミッタ回数の残存回数に応じて、A 時短終了条件における「小当りの当選回数」のみ、または「リミッタ回数の減算値」のみが異なるように構成してもよい。

【 4 1 2 4 】

さらには、大当りのリミッタ回数の残存回数に応じて、A 時短終了条件における「小当りの当選回数」及び「リミッタ回数の減算値」が異なることがないように構成してもよい。このように構成する場合には、図 2 9 9 (b) の遊技状態関連設定テーブル 2 を消去して、図 2 9 9 (c) の遊技状態関連設定テーブル 3 を、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が 0 でないとき（大当りのリミッタ回数 0）ときに参照される遊技状態関連設定テーブルとすればよい。

【 4 1 2 5 】

また、本実施形態においては、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 0（以下「第 1 切替回数」ともいう）となったときに、遊技状態関連設定テーブルが、図 2 9 9 (b) の遊技状態関連設定テーブル 2 から図 2 9 9 (c) の遊技状態関連設定テーブル 3 に切り替わる（参照される）ように構成したが、第 1 切替回数は適宜設計変更自由である。

【 4 1 2 6 】

（遊技状態関連設定テーブル 4）

図 2 9 9 (d) に示す遊技状態関連設定テーブル 4 は、回数リミッタ機能の作動時（リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数 = 0）のときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【 4 1 2 7 】

図 2 9 9 (d) に示されるように、遊技状態関連設定テーブル 4 には、特別図柄のすべての選択図柄に対して、遊技状態の設定として、通常遊技状態を設定する「状態フラグ = 0」が対応付けられている。

【 4 1 2 8 】

このように、図 2 9 9 (d) の遊技状態関連設定テーブル 4 によれば、時短遊技状態において大当り連続回数が所定のリミッタ回数に到達すると、大当り遊技状態の終了後に強制的に通常遊技状態に移行させて、大当り遊技状態の終了後の遊技状態を規制することができる。

【 4 1 2 9 】

なお、本実施形態においては、時短遊技状態において大当り連続回数が所定のリミッタ回数に到達すると、大当り遊技状態の終了後に強制的に通常遊技状態に移行させるように遊技状態関連設定テーブル 4 を構成したが、時短遊技状態において大当り連続回数が所定のリミッタ回数に到達すると、大当り遊技状態の終了後に強制的に遊技不許可状態に移行させるように遊技状態関連設定テーブル 4 を構成してもよい。

【 4 1 3 0 】

また、本実施形態においては、回数リミッタ機能の作動時のときに参照される遊技状態関連設定テーブル 4 を除き、遊技状態関連設定テーブル 1 ~ 3 によれば、第 1 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「特殊時短遊技状態」、「一般時短遊技状態」または「通常遊技状態」に移行するように構成され、第 2 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「特殊時短遊技状態」または「一般時短遊技状態」に移行することなく、「一般時短遊技状態」のみに移行するように構成されている。

【 4 1 3 1 】

なお、本実施形態においては、第 1 特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には

10

20

30

40

50

、「特殊時短遊技状態」、「一般時短遊技状態」または「通常遊技状態」に移行するように構成したが、第1特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、(a)「特殊時短遊技状態」のみ、(b)「特殊時短遊技状態」または「一般時短遊技状態」、(c)「特殊時短遊技状態」または「通常遊技状態」のいずれかに移行するように構成してもよい。さらには、第2特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、「一般時短遊技状態」のみに移行するように構成したが、(a)「一般時短遊技状態」または「特殊時短遊技状態」、(b)「一般時短遊技状態」または「通常遊技状態」、(c)「一般時短遊技状態」、「特殊時短遊技状態」または「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【4132】

10

また、本実施形態においては、回数リミッタ機能の作動時のときに参照される遊技状態関連設定テーブル4を除き、遊技状態関連設定テーブル1～3によれば、第1特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、第2特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後よりも、相対的に高い第1割合で「特殊時短遊技状態」に移行するように構成されている。また、第2特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、第1特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後よりも、相対的に高い第2割合で「一般時短遊技状態」に移行するように構成されている。なお、上記第1割合及び第2割合は、比較対象の割合が0%と100%であるという趣旨を排除するものではない。

【4133】

[10-3-6. 特別図柄の変動パターンテーブル]

20

図300及び図301は、第8のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図300は、第8のパチンコ遊技機における通常遊技状態または特殊時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図301は、第8のパチンコ遊技機における一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図300及び図301に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【4134】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動態様としての「特別図柄の変動パターン」及び「特別図柄の変動表示時間」を決定するテーブルである。

【4135】

30

メインCPU201は、遊技状態等に応じて図300及び図301のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動表示時間とを決定する。

【4136】

また、メインCPU201は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブCPU301に送信する。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。なお、変動パターンコマンドは、第1始動口8120に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるか、第2始動口8140に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。

40

【4137】

(通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図300(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1は、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【4138】

図300(a)に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルT1には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果(当落)と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対

50

応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば 0 ~ 2 4 9 (2 5 0 種類) の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 4 1 3 9 】

上述したように、通常遊技状態においては、正規な遊技態様として左打ちが行われていることから、本来的には第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球可能であり、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球することは不可能 (又は困難) であるが、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後には、時短遊技状態に記憶した第 2 特別図柄の保留個数を消化することが行われることになる。

【 4 1 4 0 】

本実施形態においては、通常遊技状態を詳細に区別するときには、第 1 特別図柄の始動情報に基づいて行われる第 1 特別図柄の制御期間中の通常遊技状態を「第 1 の通常遊技状態」といい、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後において、時短遊技状態に記憶した第 2 特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態 (第 2 特別図柄の始動情報に基づいて行われる第 2 特別図柄の制御期間中の通常遊技状態) を「第 2 の通常遊技状態」という。

【 4 1 4 1 】

図 3 0 0 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 によれば、第 1 の通常遊技状態 (第 1 特別図柄) においては、特別図柄の抽選結果 (当落) と、特別図柄の選択図柄とに応じて、異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。しかしながら、第 2 の通常遊技状態 (第 2 特別図柄) においては、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりであり、「転落小当たり」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「z 7」が決定された場合と、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレであった場合とでは、同じハズレ扱いとして、通常変動を実行する同じ変動パターン (0 0 H) が決可能に構成されている。

【 4 1 4 2 】

なお、本実施形態においては、第 2 の通常遊技状態においては、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりであり「転落小当たり」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「z 7」が決定された場合と、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレであった場合とでは、同じ変動パターンが決定されるように構成したが、異なる変動パターンが決定されるように構成してもよい。さらには、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりであり「転落小当たり」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「z 7」が決定されたには、通常変動を実行する同じ変動パターン (0 0 H) を決定せずに、扉開放演出 (ハズレ) を実行する同じ変動パターン (0 A H) を決定可能に構成してもよい。

【 4 1 4 3 】

(特殊時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

図 3 0 0 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル S 1 は、特殊時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。このため、図 3 0 0 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル S 1 は、第 2 の時短終了条件として小当たりの当選回数 = 2 5 5 回が設定された A 時短遊技状態、または、第 2 の時短終了条件として小当たりの当選回数 = 2 5 5 回が設定された B 時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルでもある。

【 4 1 4 4 】

図 3 0 0 (b) に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブル S 1 には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果 (当落) と、特別図柄の選択図柄と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【 4 1 4 5 】

上述したように、特殊時短遊技状態においては正規な遊技態様として右打ちが行われており、本来的には第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球することは不可能 (又は困難) であるものの、特殊時短遊技状態において (遊技者に不利である) イレギュラーな遊技態様として左打ちを行うことにより第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球することは可能である。

10

20

30

40

50

このため、図300(b)の特別図柄の変動パターンテーブルS1における第1特別図柄の変動パターンは、特殊時短遊技状態においてイレギュラーな遊技態様として左打ちが行われて第1始動口8120に遊技球が入球したときに決定される特別図柄の変動パターンに対応している。このことは、一般時短遊技状態のときに決定される図300に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1～J3においても同様である。

【4146】

図300(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルS1によれば、特殊時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、通常遊技状態よりも、極めて短い特別図柄の変動表示時間(例えば、0.5秒)からなる特別図柄の変動パターン(10H)が決定可能に構成されている。これにより、特殊時短遊技状態においては、通常遊技状態よりも極めて速く特別図柄の可変表示を終了(消化)させていくことができる。

10

【4147】

さらに、図300(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルS1によれば、第2特別図柄の抽選結果が小当たりであり、「転落小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定された場合には、ハズレ扱いとして、第2特別図柄の抽選結果がハズレであった場合に決定される変動パターンと同じ変動パターン(10H)が決定されるように構成されている。これは、特殊時短遊技状態においては、A時短終了条件における小当たりの当選回数=255回が設定されており、「転落小当たり」により実質的に時短遊技状態が終了することがないからである。

【4148】

20

なお、本実施形態においては、A時短終了条件における小当たりの当選回数=255回が設定されたときには、「転落小当たり」により実質的に時短遊技状態が終了することはないものの、保険のために、小当たりの当選回数が255回目の転落小当たりのとき(第2特別図柄の抽選結果が小当たりであり「転落小当たり」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定され、小当たりの当選回数の残数=1であるとき)に、時短遊技状態が終了する演出を実行する変動パターン(例えば、後述するカード演出を実行する変動パターン43H)が決定されるように構成してもよい。

【4149】

(一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル)

一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとしては、図301(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1と、図301(b)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2と、図301(c)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3との3つの変動パターンテーブルを備えている。なお、一般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は3つに限定されず、1つでもよいし、2以上でもよい。

30

【4150】

図301(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1は、一般時短遊技状態のときであって、リミッタ作動フラグ=1が設定されており、大当たりのリミッタ回数の残存回数が91以上のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【4151】

図301(a)に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルJ1には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果(当落)と、特別図柄の選択図柄と、「A時短終了条件としての小当たりの当選回数の残数」と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

40

【4152】

図301(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ1によれば、大当たりのリミッタ回数の残存回数が91以上のときの一般時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、通常遊技状態よりも、短い特別図柄の変動表示時間(例えば、3.0秒)からなる特別図柄の変動パターン(11H)が決定可能に構成されている。これにより、一般時短遊技状態においては、通常遊技状態よりも速く特別図柄の可変表示を終了(消化)させていくことができる。

50

【 4 1 5 3 】

また、図 3 0 1 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 1 によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上のときの一般時短遊技状態においては、第 2 特別図柄の抽選結果が小当りであり、「V 小当り」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「z 5、z 6」が決定された場合のときと、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレである場合のときに、共通の「バトル演出」が実行される特別図柄の変動パターン (4 0 H または 4 1 H) が決定可能に構成されている。これにより、「バトル演出」が実行されたときには、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選していないことを安心させながら、大当り遊技状態に移行する契機となる「V 小当り」に当選したことの期待を与えることができる。

10

【 4 1 5 4 】

さらに、図 3 0 1 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 1 によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上のときの一般時短遊技状態においては、第 2 特別図柄の抽選結果が小当りであり、「V 小当り」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「z 5、z 6」または「転落小当り」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「z 7」が決定された場合のときと、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレである場合のときに、共通の「カード演出」が実行される特別図柄の変動パターン (3 0 H、3 1 H、3 2 H、3 F H) が決定可能に構成されている。これにより、「カード演出」が実行されたときには、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「V 小当り」に当選したのか、「ハズレ」であるのかに興味を持たせることができる。

20

【 4 1 5 5 】

このように、図 3 0 1 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 1 によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上のときの一般時短遊技状態においては、後述する図 3 0 1 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 2 に対応した大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 0 以下のときの一般時短遊技状態よりも、様々な演出を実行可能にし、より遊技の興趣の向上を高めている。

【 4 1 5 6 】

図 3 0 1 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 2 は、一般時短遊技状態のときであって、リミッタ作動フラグ = 1 が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数が 1 ~ 9 0 のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

30

【 4 1 5 7 】

図 3 0 1 (b) に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブル 2 には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果 (当落) と、特別図柄の選択図柄と、「A 時短終了条件としての小当りの当選回数の残数」と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【 4 1 5 8 】

図 3 0 1 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 2 によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 0 以下のときの一般時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上のときの一般時短遊技状態よりも、短い特別図柄の変動表示時間 (例えば、0 . 5 秒) からなる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。これにより、一般時短遊技状態においては、大当りのリミッタ回数の残存回数が少なくなっていくと、より速く特別図柄の可変表示を終了 (消化) させていくことができる。

40

【 4 1 5 9 】

また、図 3 0 1 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 2 によれば、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 0 以下のときの一般時短遊技状態においては、図 3 0 1 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル 1 と異なり、特別図柄の変動表示時間が長い「バトル演出」が実行される特別図柄の変動パターン (4 0 H または 4 1 H) が決定されることがない。これにより、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 0 以下のときの一般時

50

短遊技状態においては、長い特別図柄の変動表示時間からなる特別図柄の変動パターンが決定されることなく、大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のときの一般時短遊技状態よりも、より速く特別図柄の変動表示を終了（消化）させていくことができる。

【4160】

なお、本実施形態においては、大当りのリミッタ回数の残存回数が90（以下「第2切替回数」ともいう）となったときに、特別図柄の変動パターンテーブルが、図301（a）の特別図柄の変動パターンテーブルJ1から図301（b）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ2に切り替わる（決定される）ように構成したが、第2切替回数は適宜設計変更自由である。特に、第2切替回数を、最初の大当りのときに設定されたりミッタ回数（100回）から1割以下の回数（1～10回）が減算された回数に設計すると、より速く特別図柄の変動表示を終了（消化）させていく特別図柄の変動パターンテーブルに早期のタイミングで切り替えることができるようになるため、より遊技の興趣が向上する。

10

【4161】

さらに、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンテーブルが切り替わる第2切替回数は、遊技状態関連設定テーブルが切り替わる第1切替回数と同数の回数（90）に設定したが、第1切替回数と第2切替回数とは異なる回数に設定してもよい。

【4162】

図301（c）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3は、一般時短遊技状態のときであって、リミッタ作動フラグ＝1が設定されており、大当りのリミッタ回数の残存回数＝0のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。すなわち、図301（c）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3は、回数リミッタ機能が作動するときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

20

【4163】

図301（c）に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルJ3には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、「A時短終了条件としての小当りの当選回数の残数」と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【4164】

図301（c）に示す特別図柄の変動パターンテーブルJ3によれば、回数リミッタ機能の作動するときの一般時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりである場合に、回数リミッタ機能の作動しないときの一般時短遊技状態（特別図柄の変動パターンテーブルJ1、J2）と比べて、異なる特別図柄の変動パターン（50H、51H）が決定されるように構成されている。これにより、回数リミッタ機能の作動するときの一般時短遊技状態においては、特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりである場合には、特殊な専用演出（エンディング成功リーチ）を実行することができる。

30

【4165】

[10-3-7. 特別図柄の先読み関連データ]

図302は、第8のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第1始動口8120または第2始動口8140に入球して、主制御回路200（メインCPU201）が特別図柄の始動情報（大当たり判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路300（サブCPU301）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

40

【4166】

図302（a）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【4167】

図302（a）に示すように、通常遊技状態においては、第1特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第2特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また

50

、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第2特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【4168】

図302(b)は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【4169】

図302(b)に示すように、先読みコマンドは、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ1~3」とで構成されている。

【4170】

「パラメータ1」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図302(c)は、パラメータ1の設定テーブルの一例である。

10

【4171】

「パラメータ2」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示されときの特別図柄（選択図柄）を事前に解析した図柄情報であり、図302(d)は、パラメータ2の設定テーブルの一例である。

【4172】

「パラメータ3」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図302(e)は、パラメータ3の設定テーブルの一例である。

20

【4173】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

【4174】

[10-3-8. 普通図柄の当り判定テーブル]

図303は、第8のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図303に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

30

【4175】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート8126を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【4176】

図303に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば0~65535の範囲（65536種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

40

【4177】

メインCPU201は、図303に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【4178】

本実施形態では、メインCPU201は、図303に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が1~65535のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインCPU201は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が0である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「ハズ

50

レ判定値データ」に決定する。

【 4 1 7 9 】

このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約 1 / 1 . 0 0 の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約 1 / 1 . 0 0 に限定されるものではない。

【 4 1 8 0 】

本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態に応じて普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技者に与える利益度を異ならせている。

【 4 1 8 1 】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

【 4 1 8 2 】

[1 0 - 3 - 9 . 普通図柄判定テーブル]

図 3 0 4 は、第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図 3 0 4 に示す普通図柄判定テーブルは、第 8 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている。

【 4 1 8 3 】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート 8 1 2 6 を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。

【 4 1 8 4 】

図 3 0 4 に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 1 0 0 （ 1 0 1 種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 4 1 8 5 】

メイン CPU 2 0 1 は、図 3 0 4 に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。

【 4 1 8 6 】

図 3 0 4 に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。

【 4 1 8 7 】

例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 4 9 のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「f 1」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 5 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「f 2」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「f 3」を選択する。

【 4 1 8 8 】

特に、本実施形態においては、第1のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第1のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成してもよい。

【4189】

また、本実施形態において、メインCPU201は、まず、普通図柄の当り判定テーブル（図303参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図304参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

10

【4190】

[10-3-10. 普通電動役物の開放パターン決定テーブル]

図305は、第8のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図305に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている。

【4191】

普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合（普通図柄当りの場合）、遊技状態と普通図柄の選択図柄とに応じて、普通電動役物8146の開放態様としての普通電動役物8146の開放パターンを決定する際に参照される。

20

【4192】

図305に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通電動役物8146の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【4193】

また、本実施形態では、「普通電動役物8146の開放パターン」は、第2始動口8140の1回目の開放状態における「1回目の開放時間」、第2始動口8140の1回目の閉鎖状態における「1回目のウェイト時間」、第2始動口8140の2回目の開放状態における「2回目の開放時間」、第2始動口8140の2回目の閉鎖状態における「2回目のウェイト時間」、第2始動口8140を閉鎖させて普通電動役物8146の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。なお、普通電動役物8146の開放パターンは、上述した構成に限られず、3回以上の開放状態と閉鎖状態とを繰り返すことが可能に構成してもよいし、1回だけの開放状態からなる構成としてもよい。さらには、「1回目の開放時間」の前に、第2始動口8140の1回目の開放を待機する「オープニング時間」を備えて構成してもよい。

30

【4194】

メインCPU201は、図305に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通電動役物8146の開放パターンを決定する。なお、メインCPU201は、普通電動役物8146の開放パターンを決定すると、決定した普通電動役物8146の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU301に送信する。

40

【4195】

図305に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄の選択図柄であっても、第1の普通電動役物8146の開放パターン（91H01H）として、1回目の開放時間72ms、1回目のウェイト時間なし、2回目以降の開放なし、エンディング時間12msが決定されるよう構成されている。

50

【 4 1 9 6 】

また、図 3 0 5 に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄の選択図柄であっても、第 2 の普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターン (9 1 H 0 2 H) として、1 回目の開放時間 5 4 0 0 m s 、1 回目のウェイト時間 1 2 0 m s 、2 回目の開放時間 7 2 m s 、エンディング時間 1 2 m s が決定されるよう構成されている。

【 4 1 9 7 】

このように、本実施形態では、遊技状態に応じて普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンが異なり、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第 2 始動口 8 1 4 0 に入球することが困難な「不利な開放態様 (「ショート開放」ともいう) 」が決定され、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第 2 始動口 8 1 4 0 に入球することが容易な「有利な開放態様 (「ロング開放」ともいう) 」が決定されるように構成されている。

10

【 4 1 9 8 】

また、本実施形態では、いずれの普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンが作動しても、普電用の規定個数は 1 個に設定されており、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンの作動中 (第 2 始動口 8 1 4 0 の開放中) に、第 2 始動口 8 1 4 0 に 1 個の遊技球が入球すると、その普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンの作動は終了する (第 2 始動口 8 1 4 0 の閉鎖する) 。すなわち、1 回の普通図柄当りに対しては、1 個の遊技球しか第 2 始動口 8 1 4 0 に入球できず、たとえ時短遊技状態において開放時間 5 4 0 0 m s の残存時間があつたとしても、第 2 始動口 8 1 4 0 が閉鎖することになる。

20

【 4 1 9 9 】

なお、本実施形態では、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで区別なく同じ時短遊技状態として、同じ普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを決定しているが、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで異なる普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを決定するように構成してもよい。

【 4 2 0 0 】

さらには、普通図柄の選択図柄に応じて、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンを異ならせてもよい。ただし、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、時短遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「不利な開放態様」群となり、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、通常遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「有利な開放態様」群となることが望ましい。

30

【 4 2 0 1 】

[1 0 - 3 - 1 1 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 3 0 6 は、第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図 3 0 6 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第 8 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 4 2 0 2 】

図 3 0 6 に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

40

【 4 2 0 3 】

メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブ C P U 3 0 1 に送信する。

【 4 2 0 4 】

図 3 0 6 に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、通常遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間 4 1 4 m s が決定され、時短遊技状態においては、普通図柄の変

50

動表示時間 4 0 8 m s が決定されるように構成されている。また、本実施形態においては、普通図柄の図柄確定時間は、遊技状態や普通図柄の当り判定処理の結果によらず、全て同じ時間（例えば、5 4 0 m s）が決定される。

【 4 2 0 5 】

なお、本実施形態では、通常遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄の選択図柄に応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。同様にして、時短遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄の選択図柄に応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。さらには、A時短遊技状態とB時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。

10

【 4 2 0 6 】

[1 0 - 4 . 主制御処理]

第 8 のパチンコ遊技機において、主制御回路 2 0 0 のメイン CPU 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メイン CPU 2 0 1 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

20

【 4 2 0 7 】

なお、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【 4 2 0 8 】

[1 0 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図 3 0 7 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 3 0 7 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 4 2 0 9 】

図 3 0 7 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、まず、S 8 0 0 1 において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 0 1 の処理を実行した後、処理を S 8 0 0 2 に移す。

【 4 2 1 0 】

なお、図示しないが、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 8 0 0 1 の処理に先だって、メイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

40

【 4 2 1 1 】

S 8 0 0 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 0 1 でロードした特別図柄の制御状態番号が 0 であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御番号が 0 でないと判定した場合には処理を S 8 0 0 8 に移し、特別図柄の制御番号が 0 であると判定した場合には処理を S 8 0 0 3 に移す。

【 4 2 1 2 】

S 8 0 0 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に第 2 特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第 2 特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、第 2 特別図柄の始動情報が記憶

50

されていないと判定した場合には処理を S 8 0 0 4 に移し、第 2 特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理を S 8 0 0 5 に移す。

【 4 2 1 3 】

S 8 0 0 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域に第 1 特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第 1 特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理を S 8 0 0 7 に移し、第 1 特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理を S 8 0 0 6 に移す。

【 4 2 1 4 】

S 8 0 0 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域に記憶されている第 2 特別図柄の始動情報を、メイン R A M 2 0 3 の特別図柄判定領域 (0) にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メイン R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) に記憶された始動情報を特別図柄判定領域 (0) にシフトし、第 2 特別図柄始動記憶領域 (2) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 (4) に記憶された始動情報を第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 (3) にシフトすることになる。

10

【 4 2 1 5 】

S 8 0 0 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域に記憶されている第 1 特別図柄の始動情報を、メイン R A M 2 0 3 の特別図柄判定領域 (0) にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メイン R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) に記憶された始動情報を特別図柄判定領域 (0) にシフトし、第 1 特別図柄始動記憶領域 (2) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に記憶された始動情報を第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (3) にシフトすることになる。

20

【 4 2 1 6 】

S 8 0 0 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域及び第 2 特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報 (第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の保留個数) が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 3 2 4 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 3 0 0 が受信すると、サブ C P U 3 0 1 はデモ表示演出を行う。

30

【 4 2 1 7 】

S 8 0 0 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 3 0 8 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) に戻す。

【 4 2 1 8 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理 (S 8 0 0 1 ~ S 8 0 0 8) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

40

【 4 2 1 9 】

このように、本実施形態では、第 8 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 8 1 2 0 または第 2 始動口 8 1 4 0 への入賞順 (入球順) に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 4 2 2 0 】

[1 0 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図 3 0 8 を参照して、特別図柄制御処理 (図 3 0 7 参照) 中でメイン C P U 2 0

50

1により実行される特別図柄管理処理について説明する。図308は、第8のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【4221】

図308に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「0」～「7」)は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【4222】

S8011において、メインCPU201は、特別図柄の待ち時間(特別図柄タイマカウンタ)が0であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、特別図柄の待ち時間が0でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理(図307参照)に戻し、特別図柄の待ち時間が0であると判定した場合には処理をS8012に移す。

【4223】

S8012において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインCPU201は、S8012の処理を実行した後、処理をS8013に移す。なお、メインCPU201は、S8012の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S8013以降の処理を行う。

【4224】

S8013において、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS8013の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図309を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8014に移す。

【4225】

S8014において、メインCPU201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS8014の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図311を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8015に移す。

【4226】

S8015において、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS8015の処理は、特別図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図313を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8016に移す。

【4227】

S8016において、メインCPU201は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このS8016の処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図316を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8017に移す。

【4228】

S8017において、メインCPU201は、小当り遊技開放中処理を行う。このS8017の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図317を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8018に移す。

【4229】

S8018において、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS8018の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図318を参照して後述する。特別図柄の制

10

20

30

40

50

御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8019に移す。

【4230】

S8019において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS8019の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図319を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU201は、処理をS8020に移す。

【4231】

S8020において、メインCPU201は、大当たり遊技状態終了処理を行う。このS8020の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当たり遊技状態終了処理の詳細については、図320を参照して後述する。

10

【4232】

メインCPU201は、S8013～S8020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図307参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【4233】

[10-4-3. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図309を参照して、特別図柄管理処理（図308参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図309は、第8のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【4234】

20

S8021において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」であるかを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図308参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定した場合には処理をS8022に移す。

【4235】

S8022において、メインCPU201は、大当たり、小当たりまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図295に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当たり判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインCPU201は、S8022の処理を実行した後、処理をS8023に移す。

30

【4236】

S8023において、メインCPU201は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図296に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記S8022の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインCPU201は、S8023の処理を実行した後、処理をS8024に移す。

【4237】

40

S8024において、メインCPU201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の判定結果が当り（大当たりまたは小当たり）である場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、特別図柄の当り判定処理の大当たりである場合には、リミッタ作動フラグ及び回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数（後述するメインRAM203の「リミッタ回数カウンタ」）に基づいて、図297に示す大当たり種類決定テーブル1～3のいずれかの大当たり種類決定テーブルを決定する。また、特別図柄の当り判定処理の小当たりである場合には、リミッタ作動フラグ及び回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数（リミッタ回数カウンタ）に基づいて、図298に示す小当たり種類決定テーブル1～3のいずれかの小当たり種類決定テーブルを決定する。さらに、大当たり遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設定

50

するため、大当たりまたは小当たりと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインＲＡＭ２０３の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８０２４の処理を実行した後、処理をＳ８０２５に移す。

【４２３８】

Ｓ８０２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図３００及び図３０１のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。この特別図柄の変動パターン決定処理の詳細については、図３１０を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８０２５の処理を実行した後、処理をＳ８０２６に移す。

10

【４２３９】

Ｓ８０２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記Ｓ８０２５の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８０２６の処理を実行した後、処理をＳ８０２７に移す。

20

【４２４０】

Ｓ８０２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図３０８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８０２７の処理を実行した後、処理をＳ８０２８に移す。

【４２４１】

Ｓ８０２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２４）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８０２８の処理を実行した後、処理をＳ８０２９に移す。

30

【４２４２】

Ｓ８０２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ８０２３で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、Ｓ８０２５で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３２４参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

40

【４２４３】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【４２４４】

[１０ - ４ - ４ . 特別図柄の変動パターン決定処理]

50

次に、図 3 1 0 を参照して、特別図柄可変表示開始処理（図 3 0 9 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄の変動パターン決定処理の詳細について説明する。図 3 1 0 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 2 4 5 】

S 8 0 2 5 - 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、状態フラグを参照し、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。すなわち、通常遊技状態を示す状態フラグ = 0 であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 2 に移し、現在の遊技状態が通常遊技状態でない（すなわち、時短遊技状態である）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 3 に移す。

10

【 4 2 4 6 】

S 8 0 2 5 - 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合には、図 3 0 0 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル T 1 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 2 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 2 4 7 】

S 8 0 2 5 - 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、状態フラグを参照し、現在の遊技状態（時短遊技状態）が B 時短遊技状態であるか否かを判定する。すなわち、B 時短遊技状態を示す状態フラグ = 2 であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が B 時短遊技状態であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 4 に移し、現在の遊技状態が B 時短遊技状態でない（すなわち、A 時短遊技状態である）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 5 に移す。

20

【 4 2 4 8 】

S 8 0 2 5 - 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が B 時短遊技状態である場合には、図 3 0 0 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル S 1 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 4 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 2 4 9 】

S 8 0 2 5 - 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特殊時短フラグを参照し、現在の遊技状態（A 時短遊技状態）が特殊時短遊技状態であるか否かを判定する。すなわち、特殊時短遊技状態を示す特殊時短フラグ = 1 であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が特殊時短遊技状態であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 6 に移し、現在の遊技状態が特殊時短遊技状態でない（すなわち、一般時短遊技状態である）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 7 に移す。

30

【 4 2 5 0 】

S 8 0 2 5 - 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、現在の遊技状態が特殊時短遊技状態である場合には、図 3 0 0 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル S 1 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 6 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 2 5 1 】

40

S 8 0 2 5 - 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、一般時短遊技状態である場合には、大当りのリミッタ回数の残存回数（後述するメイン RAM 2 0 3 の「リミッタ回数カウンタ」）が 9 1 以上であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 8 に移し、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上でない（すなわち、大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 0 以下）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 9 に移す。

【 4 2 5 2 】

S 8 0 2 5 - 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、図 3 0 1 (a) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 1 を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 8 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

50

【 4 2 5 3 】

S 8 0 2 5 - 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、一般時短遊技状態である場合に、大当りのリミッタ回数の残存回数（後述するメイン R A M 2 0 3 の「リミッタ回数カウンタ」）が 1 ～ 9 0 であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、大当りのリミッタ回数の残存回数が 1 ～ 9 0 であると判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 1 0 に移し、大当りのリミッタ回数の残存回数が 1 ～ 9 0 でない（すなわち、大当りのリミッタ回数の残存回数 = 0 ）と判定した場合には処理を S 8 0 2 5 - 1 1 に移す。

【 4 2 5 4 】

S 8 0 2 5 - 1 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、図 3 0 1 (b) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 2 を決定する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 1 0 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

10

【 4 2 5 5 】

S 8 0 2 5 - 1 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、図 3 0 1 (c) に示す特別図柄の変動パターンテーブル J 3 を決定する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 1 1 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 2 に移す。

【 4 2 5 6 】

S 8 0 2 5 - 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別（始動情報の種別）と、上記 S 8 0 2 2 の特別図柄の当り判定処理の判定結果と、特別図柄の選択図柄と、特別図柄判定領域（0）にシフトされた特別図柄の始動情報としてのリーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 1 2 の処理を実行した後、処理を S 8 0 2 5 - 1 3 に移す。

20

【 4 2 5 7 】

S 8 0 2 5 - 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動パターンコマンドを決定する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 2 5 - 1 3 の処理を実行した後、特別図柄の変動パターン決定処理を終了し、処理を特別図柄可変表示開始処理（図 3 0 9 参照）の S 8 0 2 6 に移す。

【 4 2 5 8 】

[1 0 - 4 - 5 . 特別図柄可変表示終了処理]

30

次に、図 3 1 1 を参照して、特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）中でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 3 1 1 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 2 5 9 】

S 8 0 4 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定した場合には処理を S 8 0 4 2 に移す。

【 4 2 6 0 】

40

S 8 0 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s ）を決定する。その後、メイン C P U 2 0 1 は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメイン R A M 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットし、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に特別図柄の停止表示をさせる。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 4 2 の処理を実行した後、処理を S 8 0 4 3 に移す。

【 4 2 6 1 】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた 1 つの図柄確定

50

時間（例えば、540ms）を決定してもよい。

【4262】

S8043において、メインCPU201は、時短管理処理を行う。第8のパチンコ遊技機では、特別図柄の変動表示を終了したときに、時短遊技状態の終了条件としての時短回数を計数するための「時短回数カウンタ」と、B時短遊技状態に移行する特別図柄の可変表示回数を計数するための「天井カウンタ」とを更新する処理が行われる。また、時短回数カウンタ=0になると、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行い、天井カウンタが天井値に到達すると、B時短遊技状態への移行制御を行うことになる。この時短管理処理の詳細については、図312を参照して後述する。メインCPU201は、S8043の処理を実行した後、処理をS8044に移す。

10

【4263】

S8044において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図308のS8015参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S8044の処理を実行した後、処理をS8045に移す。

【4264】

S8045において、メインCPU201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図324参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S8045の処理を実行した後、処理をS8046に移す。

20

【4265】

S8046において、メインCPU201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。第1～3のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU201は、S8046の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図308参照）に戻す。

【4266】

30

[10-4-6. 時短管理処理]

次に、図312を参照して、特別図柄可変表示終了処理（図311参照）中でメインCPU201により実行される時短管理処理について説明する。図312は、第8のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【4267】

S8043-1において、メインCPU201は、時短回数カウンタを更新する時短回数カウンタ更新処理を行う。この時短回数カウンタ更新処理においては、時短遊技状態が設定されている場合（状態フラグ=1または2が設定されている場合）には、メインRAM203の「時短回数カウンタ」から1を減算して更新する。メインCPU201は、S8043-1の処理を実行した後、処理をS8043-2に移す。

40

【4268】

S8043-2において、メインCPU201は、時短回数カウンタ=0であるか否かを判定する。メインCPU201は、時短カウンタ=0であると判定した場合には、処理をS8043-3に移し、時短カウンタ=0でないと判定した場合には、処理をS8043-4に移す。

【4269】

S8043-3において、メインCPU201は、時短情報をクリアして、時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。ここで、時短情報のクリアとしては、状態フラグ、特殊時短フラグ、時短回数カウンタ、後述する小当たり当選回数カウンタをクリア（=0をセット）することになる。メインCPU201は、S8043-3の処理を実行した後、処

50

理を S 8 0 4 3 - 4 に移す。

【 4 2 7 0 】

S 8 0 4 3 - 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタを更新する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理においては、天井カウンタに 1 を加算して更新する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 4 3 - 4 の処理を実行した後、処理を S 8 0 4 3 - 5 に移す。

【 4 2 7 1 】

S 8 0 4 3 - 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタ = 天井値（例えば、9 9 9 回）であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタ = 天井値であると判定した場合には、処理を S 8 0 4 3 - 6 に移し、天井カウンタ = 天井値でないと判定した場合には、処理を S 8 0 4 3 - 9 に移す。

10

【 4 2 7 2 】

S 8 0 4 3 - 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタをクリア（= 0 をセット）する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 4 3 - 6 の処理を実行した後、処理を S 8 0 4 3 - 7 に移す。

【 4 2 7 3 】

S 8 0 4 3 - 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短遊技状態に移行させるための B 時短遊技状態設定処理を行う。この B 時短遊技状態設定処理においては、B 時短遊技状態を示す状態フラグ = 2 を設定するとともに、「特殊時短遊技状態」に移行するように、「B 時短終了条件」として、小当りの当選回数 = 2 5 5 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回を設定する。そして、特殊時短遊技状態であることを識別できるように、特殊時短フラグ = 1 を設定する。なお、B 時短遊技状態設定処理において、「一般時短遊技状態」に移行するように、小当りの当選回数 = 1 回、時短回数 = 1 0 0 0 0 回、特殊時短フラグ = 0 を設定してもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 4 3 - 7 の処理を実行した後、処理を S 8 0 4 3 - 8 に移す。

20

【 4 2 7 4 】

S 8 0 4 3 - 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短遊技状態を開始するときには、時短移行コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 3 2 4）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 4 3 - 8 の処理を実行した後、処理を S 8 0 4 3 - 9 に移す。

30

【 4 2 7 5 】

S 8 0 4 3 - 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 4 3 - 9 の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理（図 3 1 1 参照）に戻す。

【 4 2 7 6 】

[1 0 - 4 - 7 . 特別図柄遊技判定処理]

40

次に、図 3 1 3 を参照して、特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）中でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 3 1 3 は、第 8 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 2 7 7 】

S 8 0 5 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定した場合には処理を S 8 0 5 2 に移す。

【 4 2 7 8 】

50

S 8 0 5 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、大当たりであると判定した場合には、処理を S 8 0 5 4 に移し、大当たりでないと判定した場合には、処理を S 8 0 6 1 に移す。

【 4 2 7 9 】

S 8 0 5 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たりの外部信号処理を行う。この大当たりの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当たりのときに外部端子板 1 8 4 を介してホールコンピュータ 1 8 6 に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当たり信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当たり信号」を外部端子板 1 8 4 に出力する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 5 4 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 5 に移す。

10

【 4 2 8 0 】

S 8 0 5 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 ルート大当たり開始準備設定処理を行う。この第 1 ルート大当たり開始準備設定処理においては、上記 S 8 0 2 4 で決定した図 2 9 7 に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメイン R A M 2 0 3 の大当たりラウンド数の上限値にセットする。さらに、上記 S 8 0 2 4 で決定した図 2 9 7 に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」に基づいて O P 待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定した O P 待ち時間（オープニング時間）をメイン R A M 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 5 5 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 6 に移す。

20

【 4 2 8 1 】

S 8 0 5 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たりの状態表示処理を行う。この大当たりの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示 L E D データをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 5 6 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 7 に移す。

【 4 2 8 2 】

S 8 0 5 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。大当たりであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メイン C P U 2 0 1 は、状態フラグ、特殊時短フラグ、時短回数カウンタ及び小当たり当選回数カウンタをクリアする処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 5 7 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 8 に移す。

30

【 4 2 8 3 】

S 8 0 5 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 5 8 の処理を実行した後、処理を S 8 0 5 9 に移す。

【 4 2 8 4 】

S 8 0 5 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 3 0 8 の S 8 0 1 8 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 5 9 の処理を実行した後、処理を S 8 0 6 0 に移す。

40

【 4 2 8 5 】

S 8 0 6 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たり開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 6 0 の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻す。

【 4 2 8 6 】

S 8 0 6 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図柄

50

の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインCPU201は、小当りであると判定した場合には、処理をS8063に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をS8071に移す。

【4287】

S8063において、メインCPU201は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、「V小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186に出力される外部信号としての「小当り信号」を生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板184に出力する。なお、本実施形態においては、「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたときには、「小当り信号」を生成しないよう構成したが、「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたにも、「小当り信号」を生成するように構成してもよい。メインCPU201は、S8063の処理を実行した後、処理をS8064に移す。

【4288】

S8064において、メインCPU201は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、上記S8024で決定した図298に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインRAM203の小当り開放回数の上限值にセットする。次に、上記S8024で決定した図298に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。さらに、上記S8024で決定した図298に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V入賞口8156の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインRAM203内のV入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、V作動フラグをオンにする。なお、V入賞口8156を開閉させるVシャッタ用ソレノイド8160に関するV入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図324及び図325）において行われる。メインCPU201は、S8064の処理を実行した後、処理をS8066に移す。

【4289】

S8065において、メインCPU201は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインCPU201は、S8065の処理を実行した後、処理をS8066に移す。

【4290】

S8066において、メインCPU201は、時短遊技状態の終了条件としての小当りの当選回数を計数し、小当りの当選回数の残数を示す「小当り当選回数カウンタ」を更新する小当り当選回数更新処理を行う。この小当り当選回数更新処理の詳細については、図314を参照して後述する。メインCPU201は、S8066の処理を実行した後、処理をS8067に移す。

【4291】

S8067において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8067の処理を実行した後、処理をS8068に移す。

【4292】

S8068において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図308のS8016参照

10

20

30

40

50

）が行われることとなる。メインCPU201は、S8068の処理を実行した後、処理をS8069に移す。

【4293】

S8069において、メインCPU201は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインCPU201は、S8069の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図308参照）に戻す。

【4294】

S8071において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図315を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図308参照）に戻す。

10

【4295】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S8051～S8071）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【4296】

[10-4-8. 小当り当選回数更新処理]

次に、図314を参照して、特別図柄遊技判定処理（図313参照）中でメインCPU201により実行される小当り当選回数更新処理について説明する。図314は、第8のパチンコ遊技機における小当り当選回数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【4297】

20

S8066-1において、メインCPU201は、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か、すなわち、状態フラグ=1または2であるか否かを判定する。メインCPU201は、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定した場合には処理をS8066-2に移し、現在の遊技状態が時短遊技状態でないとは判定した場合には、小当り当選回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図313参照）のS8067に移す。

【4298】

S8066-2において、メインCPU201は、メインRAM203の「小当り当選回数カウンタ」から1を減算して更新する。メインCPU201は、S8066-2の処理を実行した後、処理をS8066-3に移す。

【4299】

30

S8066-3において、メインCPU201は、小当り当選回数カウンタ=0であるか否かを判定する。メインCPU201は、小当り当選回数カウンタ=0であると判定した場合には、処理をS8066-4に移し、小当り当選回数カウンタ=0でないと判定した場合には、小当り当選回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図313参照）のS8067に移す。

【4300】

S8066-4において、メインCPU201は、時短情報をクリアして、時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。ここで、時短情報のクリアとしては、状態フラグ、特殊時短フラグ、時短回数カウンタ、小当り当選回数カウンタをクリア（=0をセット）することになる。メインCPU201は、S8066-4の処理を実行した後は、小当り当選回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図313参照）のS8067に移す。

40

【4301】

[10-4-9. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図315を参照して、特別図柄遊技判定処理（図313参照）中でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図315は、第8のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【4302】

S8072において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことによ

50

り今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU201は、S8072の処理を実行した後、処理をS8073に移す。

【4303】

S8073において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインRAM203内の特別図柄判定領域(0)に記憶された始動情報をクリアする。メインCPU201は、S8073の処理を実行した後、処理をS8074に移す。

10

【4304】

S8074において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図324)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S8074の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理(図313参照)に戻す。

【4305】

[10-4-10. 小当り遊技閉鎖中処理]

次に、図316を参照して、特別図柄管理処理(図308参照)中でメインCPU201により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図316は、第8のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

20

【4306】

S8081において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する。メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理(図308参照)に戻し、特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定した場合には処理をS8082に移す。

【4307】

S8082において、メインCPU201は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値(小当り開放回数カウンタ値)は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、S8082の処理を実行した後、処理をS8083に移す。

30

【4308】

S8083において、メインCPU201は、メインCPU201は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインCPU201は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をS8089に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をS8084に移す。

【4309】

40

S8084において、メインCPU201は、小当り遊技状態において第2大入賞口8151に入球した遊技球の個数(第2大入賞口8151の入賞数)が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第2大入賞口カウンタスイッチ8152により計数された第2大入賞口カウンタの値が、予め規定された第2大入賞口8151の最大入賞個数の値(例えば10個)であるか否かが判定される。メインCPU201は、第2大入賞口8151の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をS8085に移し、第2大入賞口8151の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をS8089に移す。

【4310】

S8085において、メインCPU201は、小当り開放回数カウンタ値に1を加算す

50

る処理を行う。メインCPU201は、S8085の処理を実行した後、処理をS8086に移す。

【4311】

S8086において、メインCPU201は、第2大入賞口8151を開放させる第2大入賞口の開放設定処理を行う。この第2大入賞口の開放設定処理においては、上記S8024で決定した図298に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第2大入賞口8151の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第2特電用ソレノイド8155に対して、第2大入賞口8151を開放させるための第2大入賞口開放制御データを生成する。メインCPU201は、S8086の処理を実行した後、処理をS8087に移す。

10

【4312】

S8087において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、小当り遊技開放中処理（図317参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S8087の処理を実行した後、処理をS8088に移す。

【4313】

S8088において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8088の処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図308参照）に戻す。

20

【4314】

S8089において、メインCPU201は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にV入賞口8156への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ8157による検出があったか否か）を判定する。メインCPU201は、V入賞検出があったと判定した場合には、処理をS8090に移し、V入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をS8098に移す。

30

【4315】

S8090において、メインCPU201は、第2のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板184を介してホールコンピュータ186に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板184に出力する。メインCPU201は、S8090の処理を実行した後、処理をS8101に移す。

【4316】

S8101において、メインCPU201は、第2ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第2ルート大当り開始準備設定処理においては、まず、リミッタ作動フラグ及び回数リミッタ機能におけるリミッタ回数の残存回数（後述するメインRAM203の「リミッタ回数カウンタ」）に基づいて、図297に示す大当り種類決定テーブル1～3のいずれかの大当り種類決定テーブルを決定する。そして、決定した図297に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインRAM203の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、決定した図297に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてOP待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したOP待ち時間（オープニング時間）をメインRAM203内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU201は、S8101の処理を実行した後、処理をS8092に移す。

40

50

【 4 3 1 7 】

S 8 0 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第 2 のルートからの大当り遊技状態は、2 ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 9 2 の処理を実行した後、処理を S 8 0 9 3 に移す。

【 4 3 1 8 】

S 8 0 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示 L E D データをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 9 3 の処理を実行した後、処理を S 8 0 9 4 に移す。

10

【 4 3 1 9 】

S 8 0 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メイン C P U 2 0 1 は、状態フラグ、特殊時短フラグ、時短回数カウンタ及び小当り当選回数カウンタをクリアする処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 9 4 の処理を実行した後、処理を S 8 0 9 5 に移す。

【 4 3 2 0 】

S 8 0 9 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 9 5 の処理を実行した後、処理を S 8 0 9 6 に移す。

20

【 4 3 2 1 】

S 8 0 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 3 0 8 ）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 9 6 の処理を実行した後、処理を S 8 0 9 7 に移す。

【 4 3 2 2 】

S 8 0 9 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、V 当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 9 7 の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻す。

30

【 4 3 2 3 】

S 8 0 9 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、上記 S 8 0 2 4 で決定した図 2 9 8 に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて E D 待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定した E D 待ち時間（エンディング時間）をメイン R A M 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 9 8 の処理を実行した後、処理を S 8 0 9 9 に移す。

【 4 3 2 4 】

S 8 0 9 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 0 9 9 の処理を実行した後、処理を S 8 1 0 0 に移す。

40

【 4 3 2 5 】

S 8 1 0 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1 5 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 1 0 0 の処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻す。

【 4 3 2 6 】

[1 0 - 4 - 1 1 . 小当り遊技開放中処理]

50

次に、図 3 1 7 を参照して、特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図 3 1 7 は、第 8 のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 3 2 7 】

S 8 1 0 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「 4 」であると判定した場合には処理を S 8 1 0 2 に移す。

【 4 3 2 8 】

S 8 1 0 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 大入賞口 8 1 5 1 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第 2 大入賞口の開放設定処理（図 3 1 6 の S 8 0 8 6 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メイン CPU 2 0 1 は、第 2 大入賞口 8 1 5 1 の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻す。また、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 大入賞口 8 1 5 1 の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理を S 8 1 0 3 に移す。

【 4 3 2 9 】

S 8 1 0 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 大入賞口 8 1 5 1 を閉鎖させる第 2 大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第 2 大入賞口の閉鎖設定処理においては、上記 S 8 0 2 4 で決定した図 2 9 8 に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第 2 大入賞口 8 1 5 1 の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメイン RAM 2 0 3 内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第 2 特電用ソレノイド 8 1 5 5 に対して、第 2 大入賞口 8 1 5 1 を閉鎖させるための第 2 大入賞口閉鎖制御データを生成する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 0 3 の処理を実行した後、処理を S 8 1 0 4 に移す。

【 4 3 3 0 】

S 8 1 0 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図 3 1 6 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 0 4 の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻す。

【 4 3 3 1 】

[1 0 - 4 - 1 2 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 3 1 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 3 1 8 は、第 8 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 3 3 2 】

S 8 1 1 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「 5 」であると判定した場合には処理を S 8 1 1 2 に移す。

【 4 3 3 3 】

S 8 1 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 1 2 の処理を実行した後、処理を S 8 1 1 3 に移す。

【 4 3 3 4 】

10

20

30

40

50

S 8 1 1 3において、メインCPU 2 0 1は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をS 8 1 1 4に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をS 8 1 1 8に移す。

【4 3 3 5】

S 8 1 1 4において、メインCPU 2 0 1は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、上記S 8 0 2 4またはS 8 1 0 1で決定した図2 9 7に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてED待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したED待ち時間（エンディング時間）をメインRAM 2 0 3内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 1 4の処理を実行した後、処理をS 8 1 1 5に移す。

10

【4 3 3 6】

S 8 1 1 5において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り遊技状態終了処理（図3 0 8）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 1 5の処理を実行した後、処理をS 8 1 1 6に移す。

【4 3 3 7】

S 8 1 1 6において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 1 6の処理を実行した後、処理をS 8 1 1 7に移す。

20

【4 3 3 8】

S 8 1 1 7において、メインCPU 2 0 1は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図3 2 4）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。そして、S 8 1 1 7の処理後、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図3 0 8参照）に戻す。

【4 3 3 9】

30

S 8 1 1 8において、メインCPU 2 0 1は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 1 8の処理を実行した後、処理をS 8 1 1 9に移す。

【4 3 4 0】

S 8 1 1 9において、メインCPU 2 0 1は、第1大入賞口8 1 3 1を開放させる第1大入賞口の開放設定処理を行う。この第1大入賞口の開放設定処理においては、上記S 8 0 2 4またはS 8 1 0 1で決定した図2 9 7に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第1大入賞口8 1 3 1の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインRAM 2 0 3内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第1特電用ソレノイド8 1 3 5に対して、第1大入賞口8 1 3 1を開放させるための第1大入賞口開放制御データを生成する。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 1 9の処理を実行した後、処理をS 8 1 2 0に移す。

40

【4 3 4 1】

S 8 1 2 0において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図3 0 8参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 2 0の処理を実行した後、処理をS 8 1 2 1に移す。

【4 3 4 2】

50

S 8 1 2 1において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 2 1の処理を実行した後、処理をS 8 1 2 2に移す。

【 4 3 4 3 】

S 8 1 2 2において、メインCPU 2 0 1は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 3 2 4 参照）において、サブ制御回路 3 0 0に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 8 1 2 2の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻す。

10

【 4 3 4 4 】

[1 0 - 4 - 1 3 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 3 1 9を参照して、特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）中でメインCPU 2 0 1により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 3 1 9は、第 8 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 3 4 5 】

S 8 1 3 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「 6 」であるか否かを判定する。メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号が「 6 」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「 6 」であると判定した場合には処理をS 8 1 3 2に移す。

20

【 4 3 4 6 】

S 8 1 3 2において、メインCPU 2 0 1は、第 1 大入賞口 8 1 3 1が開放されたときに、1つのラウンドにおける第 1 大入賞口 8 1 3 1に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第 1 大入賞口カウントスイッチ 8 1 3 2により計数された第 1 大入賞口カウンタの値が、予め規定された第 1 大入賞口 8 1 3 1の最大入賞個数の値（例えば 1 0 個）であるか否かが判定される。

【 4 3 4 7 】

メインCPU 2 0 1は、S 8 1 3 2において第 1 大入賞口 8 1 3 1の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をS 8 1 3 3に移し、S 8 1 3 2において第 1 大入賞口 8 1 3 1の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をS 8 1 3 4に移す。

30

【 4 3 4 8 】

S 8 1 3 3において、メインCPU 2 0 1は、1つのラウンドにおける第 1 大入賞口 8 1 3 1の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第 1 大入賞口の開放設定処理（図 3 1 8 のS 8 1 1 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 4 3 4 9 】

メインCPU 2 0 1は、S 8 1 3 3において第 1 大入賞口 8 1 3 1の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図 3 0 8 参照）に戻す。また、メインCPU 2 0 1は、S 8 1 3 3において第 1 大入賞口 8 1 3 1の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をS 8 1 3 4に移す。

40

【 4 3 5 0 】

S 8 1 3 4において、メインCPU 2 0 1は、第 1 大入賞口 8 1 3 1を閉鎖させる第 1 大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第 1 大入賞口の閉鎖設定処理においては、上記S 8 0 2 4またはS 8 1 0 1で決定した図 2 9 7に示す大当たり種類決定テーブルを参照し、大当たりの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第 1 大入賞口 8 1 3 1の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間を

50

メインRAM 203内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第1特電用ソレノイド8135に対して、第1大入賞口8131を閉鎖させるための第1大入賞口閉鎖制御データを生成する。メインCPU 201は、S 8 1 3 4の処理を実行した後、処理をS 8 1 3 5に移す。

【4351】

S 8 1 3 5において、メインCPU 201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図318参照）が行われることとなる。メインCPU 201は、S 8 1 3 5の処理を実行した後、処理をS 8 1 3 6に移す。

10

【4352】

S 8 1 3 6において、メインCPU 201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインRAM 203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインCPU 201は、S 8 1 3 6の処理を実行した後、処理をS 8 1 3 7に移す。

【4353】

S 8 1 3 7において、メインCPU 201は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図324参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S 8 1 3 7の処理後、メインCPU 201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図308参照）に戻す。

20

【4354】

[10-4-14. 大当たり遊技状態終了処理]

次に、図320を参照して、特別図柄管理処理（図308参照）中でメインCPU 201により実行される大当たり遊技状態終了処理について説明する。図320は、第8のパチンコ遊技機における大当たり遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【4355】

S 8 1 4 1において、メインCPU 201は、特別図柄の制御状態番号が「7」であるかを判定する。メインCPU 201は、特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定した場合には、大当たり遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図308参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定した場合には処理をS 8 1 4 2に移す。

30

【4356】

S 8 1 4 2において、メインCPU 201は、大当たり遊技情報初期化処理を行う。この大当たり遊技情報初期化処理では、大当たり遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU 201は、S 8 1 4 2の処理を実行した後、処理をS 8 1 4 3に移す。

【4357】

40

S 8 1 4 3において、メインCPU 201は、大当たり遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当たり終了後状態設定処理を行う。この大当たり終了後状態設定処理では、大当たりのリミッタ回数の残存回数（後述する「リミッタ回数カウンタ」の値）に基づいて、図299に示す遊技状態関連設定テーブル1～4の中からいずれかの遊技状態関連設定テーブルを決定し、決定した遊技状態関連設定テーブルを参照し、当選時の遊技状態及び特別図柄の選択図柄に基づいて、遊技状態（状態フラグ、小当たりの当選回数、時短回数、特殊時短フラグ）の設定を行う。メインCPU 201は、S 8 1 4 3の処理を実行した後、処理をS 8 1 4 5に移す。

【4358】

本実施形態においては、まず、リミッタ作動フラグを参照し、リミッタ作動フラグ = 0

50

である場合には、図 2 9 9 (a) に示す遊技状態関連設定テーブル 1 を決定する。また、リミッタ作動フラグ = 1 である場合には、「リミッタ回数カウンタ」が 9 1 以上のとき (大当りのリミッタ回数の残存回数が 9 1 以上のとき) に図 2 9 9 (b) に示す遊技状態関連設定テーブル 2 を決定し、「リミッタ回数カウンタ」が 1 ~ 9 0 のとき (大当りのリミッタ回数の残存回数が 1 ~ 9 0 のとき) に図 2 9 9 (c) に示す遊技状態関連設定テーブル 3 を決定し、「リミッタ回数カウンタ」が 0 のとき (大当りのリミッタ回数の残存回数 0 のとき) に図 2 9 9 (d) に示す遊技状態関連設定テーブル 4 を決定する。そして、決定した遊技状態関連設定テーブルを参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、遊技状態 (状態フラグ、小当りの当選回数、時短回数、特殊時短フラグ) の設定を行うことになる。

【 4 3 5 9 】

10

そして、本実施形態においては、リミッタ回数カウンタ = 0 であり、図 2 9 9 (d) に示す遊技状態関連設定テーブル 4 が決定された場合には、すべての特別図柄の選択図柄に対して、通常遊技状態を設定する「状態フラグ = 0」が設定され、大当り遊技状態の終了後に強制的に通常遊技状態に移行することになる。

【 4 3 6 0 】

S 8 1 4 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、リミッタ情報として、「リミッタ作動フラグ」、大当りのリミッタ回数の残存回数に対応し、時短遊技状態における大当り連続回数を計数するための「リミッタ回数カウンタ」の設定・更新をするリミッタ情報更新処理を行う。このリミッタ情報更新処理の詳細については、図 3 2 1 を参照して後述する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 4 4 の処理を実行した後、処理を S 8 1 4 5 に移す。

20

【 4 3 6 1 】

S 8 1 4 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1 5 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 4 5 の処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理 (図 1 8 7 参照) に戻す。

【 4 3 6 2 】

なお、メイン CPU 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り遊技状態終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 4 3 6 3 】

[1 0 - 4 - 1 5 . リミッタ情報更新処理]

30

次に、図 3 2 1 を参照して、大当り遊技状態終了処理 (図 3 2 0 参照) 中でメイン CPU 2 0 1 により実行されるリミッタ情報更新処理について説明する。図 3 2 1 は、第 8 のパチンコ遊技機におけるリミッタ情報更新処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 3 6 4 】

S 8 1 4 4 - 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態終了の特別図柄の選択図柄が、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メイン CPU 2 0 1 は、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄であると判定した場合には処理を S 8 1 4 4 - 4 に移し、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄でないと判定した場合には処理を S 8 1 4 4 - 2 に移す。

【 4 3 6 5 】

40

S 8 1 4 4 - 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、メイン RAM 2 0 3 のリミッタ回数カウンタをクリア (リミッタ回数カウンタ = 0 をセット) する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 4 4 - 2 の処理を実行した後、処理を S 8 1 4 4 - 3 に移す。

【 4 3 6 6 】

S 8 1 4 4 - 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、リミッタ作動フラグ = 0 をセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 1 4 4 - 3 の処理を実行した後は、リミッタ情報更新処理を終了し、処理を大当り遊技状態終了処理 (図 3 2 0 参照) の S 8 1 4 5 に移す。

【 4 3 6 7 】

S 8 1 4 4 - 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中であるか否か、すなわち、リミッタ作動フラグ = 1

50

であるか否かを判定する。メインCPU201は、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中であると判定した場合には処理をS8144-7に移し、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中でないと判定した場合には処理をS8144-5に移す。

【4368】

S8144-5において、メインCPU201は、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中でない場合（リミッタ作動フラグ＝0である場合）には、メインRAM203のリミッタ回数カウンタにリミッタ回数を設定するリミッタ回数設定処理を行う。このリミッタ回数設定処理においては、図299（a）に示す遊技状態関連設定テーブル1を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいてリミッタ回数を決定し、決定したリミッタ回数をリミッタ回数カウンタにセットする。メインCPU201は、S8144-5の処理を実行した後、処理をS8144-6に移す。

10

【4369】

S8144-6において、メインCPU201は、新たにリミッタ回数を設定した場合には、リミッタ作動フラグ＝1をセットする。メインCPU201は、S8144-6の処理を実行した後には、リミッタ情報更新処理を終了し、処理を大当り遊技状態終了処理（図320参照）のS8145に移す。

【4370】

S8144-7において、メインCPU201は、時短遊技状態における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数中である場合（リミッタ作動フラグ＝1である場合）には、リミッタ回数の減算処理を行う。このリミッタ回数の減算処理においては、大当りのリミッタ回数の残存回数（現在のリミッタ回数カウンタの値）に基づいて、図299に示す遊技状態関連設定テーブル1～4の中からいずれかの遊技状態関連設定テーブルを決定し、決定した遊技状態関連設定テーブルを参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、リミッタ回数の減算値を決定する。そして、メインRAM203のリミッタ回数カウンタから、決定したリミッタ回数の減算値を減算して更新する。メインCPU201は、S8144-7の処理を実行した後には、リミッタ情報更新処理を終了し、処理を大当り遊技状態終了処理（図320参照）のS8145に移す。

20

【4371】

[10-6-16. 普通図柄制御処理]

30

次に、図322を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）でメインCPU201により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図322に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU201は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【4372】

図322は、第8のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図322に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

40

【4373】

S8200において、メインCPU201は、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインCPU201は、普通図柄の待ち時間が0でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のS41（図21参照）に戻し、普通図柄の待ち時間が0であると判定した場合には処理をS8201に移す。

【4374】

50

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

【4 3 7 5】

S 8 2 1 0において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このS 8 2 1 0の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図3 2 3を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 8 2 2 0に移す。

10

【4 3 7 6】

S 8 2 2 0において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このS 8 2 2 0の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 8 2 3 0に移す。

【4 3 7 7】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、5 4 0 m s e c）を、メインRAM 2 0 3内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「2」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「1」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

20

【4 3 7 8】

S 8 2 3 0において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS 8 2 3 0の処理は、普通図柄の制御状態番号が「2」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 8 2 4 0に移す。

【4 3 7 9】

この普通図柄遊技判定処理において、メインCPU 2 0 1は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応する場合には普通電動役物 8 1 4 6の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「3」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物 8 1 4 6の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットする。

30

【4 3 8 0】

この普通電動役物 8 1 4 6の開放パターン設定処理では、図3 0 5に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通電動役物 8 1 4 6の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインCPU 2 0 1は、決定した普通電動役物 8 1 4 6の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブCPU 3 0 1に送信する。

40

【4 3 8 1】

S 8 2 4 0において、メインCPU 2 0 1は、普通電動役物開放処理を行う。このS 8 2 4 0の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理をS 8 2 5 0に移す。

【4 3 8 2】

この普通電動役物開放処理において、メインCPU 2 0 1は、上記S 8 2 3 0の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物 8 1 4 6の開放パターンに従って、第2

50

始動口 8 1 4 0 を開放状態にさせ、普電用の規定個数（例えば 1 個）の遊技球が第 2 始動口 8 1 4 0 に入球するか、普通電動役物 8 1 4 6 の開放パターンがすべて終了すると、第 2 始動口 8 1 4 0 を閉鎖状態にさせる。そして、普通電動役物 8 1 4 6 の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「4」にセットする。

【4383】

S 8 2 5 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り終了処理を行う。この S 8 2 5 0 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メイン CPU 2 0 1 は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄の制御状態番号を「0」にセットし、普通図柄制御処理を終了して処理を主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

10

【4384】

この普通図柄当り終了処理において、メイン CPU 2 0 1 は、上記 S 8 2 1 0 ~ S 8 2 4 0 において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【4385】

なお、メイン CPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（S 8 2 0 0 ~ S 8 2 5 0）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【4386】

[1 0 - 6 - 1 7 . 普通図柄可変表示開始処理]

次に、図 3 2 3 を参照して、普通図柄制御処理（図 3 2 2 参照）中でメイン CPU 2 0 1 により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図 3 2 3 は、第 8 のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

20

【4387】

図 3 2 3 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S 8 2 1 1）。

【4388】

S 8 2 1 1 において普通図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図 3 2 2 参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 8 2 1 2 に移す。

30

【4389】

S 8 2 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メイン RAM 2 0 3 の普通図柄始動記憶領域（1）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（0）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（2）~ 普通図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（1）~ 普通図柄始動記憶領域（3）にシフトする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 2 1 2 の処理を実行した後、処理を S 8 2 1 3 に移す。

【4390】

S 8 2 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メイン CPU 2 0 1 は、図 3 0 3 に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 2 1 3 の処理を実行した後、処理を S 8 2 1 4 に移す。

40

【4391】

S 8 2 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メイン CPU 2 0 1 は、図 3 0 4 に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（0）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 2 1 4 の処理を実行した後、処理を S 8 2 1 5 に移す。

50

【 4 3 9 2 】

S 8 2 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メイン C P U 2 0 1 は、図 3 0 6 に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 2 1 5 の処理を実行した後、処理を S 8 2 1 6 に移す。

【 4 3 9 3 】

S 8 2 1 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理 (S 8 2 1 5) で決定された普通図柄の変動表示時間を、メイン R A M 2 0 3 内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部 1 6 1 に普通図柄の変動表示を開始させる。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 2 1 6 の処理を実行した後、処理を S 8 2 1 7 に移す。

10

【 4 3 9 4 】

S 8 2 1 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号に「 1 」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「 1 」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理 (図 3 2 2 の S 8 2 2 0 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 2 1 7 の処理を実行した後、処理を S 8 2 1 8 に移す。

【 4 3 9 5 】

S 8 2 1 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 3 2 4 参照) において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

20

【 4 3 9 6 】

[1 0 - 6 - 1 8 . システムタイマ割込処理]

次に、図 3 2 4 及び図 3 2 5 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により、例えば 2 m s e c の割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。図 3 2 4 及び図 3 2 5 は、第 8 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 3 9 7 】

S 8 3 1 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、保護レジスタの退避処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 3 1 1 の処理を実行した後、処理を S 8 3 1 2 に移す。

30

【 4 3 9 8 】

S 8 3 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、X I N T 検知フラグがオフであるか否かを判定する。メイン C P U 2 0 1 は、X I N T 検知フラグがオフでない (すなわち電断検知時である) と判定した場合には処理を S 8 3 3 2 に移し、X I N T 検知フラグがオフである (すなわち電断非検知時である) と判定した場合には処理を S 8 3 1 3 に移す。

【 4 3 9 9 】

S 8 3 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は割込許可処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 3 1 3 の処理を実行した後、処理を S 8 3 1 4 に移す。

40

【 4 4 0 0 】

S 8 3 1 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の入力ポートの状態の読込処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 3 1 4 の処理を実行した後、処理を S 8 3 1 5 に移す。

【 4 4 0 1 】

S 8 3 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン (= 1) であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ (= 0) であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、第 1 のパチンコ遊技機で説明したように、電源

50

投入時の起動状態として、電断復帰中及びRAMクリア実行中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされ、電断復帰後、RAMクリア実行後には、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされるフラグでもある。メインCPU 201は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をS 8 3 1 7に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をS 8 3 3 2に移す。

【4 4 0 2】

S 8 3 1 7において、メインCPU 201は、割込みカウンタの値を1加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図20～図23参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインRAM 203の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインCPU 201は、S 8 3 1 7の処理を実行した後、処理をS 8 3 1 8に移す。

10

【4 4 0 3】

S 8 3 1 8において、メインCPU 201は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインRAM 203の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、V入賞口閉鎖タイマカウンタ、V入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインCPU 201は、S 8 3 1 8の処理を実行した後、処理をS 8 3 1 9に移す。

【4 4 0 4】

S 8 3 1 9において、メインCPU 201は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では2 m s e c）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインCPU 201は、S 8 3 1 9の処理を実行した後、処理をS 8 3 2 0に移す。

20

【4 4 0 5】

S 8 3 2 0において、メインCPU 201は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図326を参照して後述する。メインCPU 201は、S 8 3 2 0の処理を実行した後、処理をS 8 3 2 1に移す。

【4 4 0 6】

S 8 3 2 1において、メインCPU 201は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）設定処理が行われる。メインCPU 201は、S 8 3 2 1の処理を実行した後、処理をS 8 3 2 2に移す。

30

【4 4 0 7】

S 8 3 2 2において、メインCPU 201は、V作動フラグがオンである場合には、V入賞口8156を開閉させるV入賞制御処理を行う。このV入賞制御処理においては、V作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（V入賞口閉鎖タイマカウンタ＝0）場合には、上記S 8 0 2 4で決定した図298に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、V入賞口8156の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメインRAM 203内のV入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、Vシャッタ用ソレノイド8160に対して、V入賞口8156を開放させるためのV入賞口開放制御データを出力する。なお、V入賞口開放制御データは、V入賞口開放タイマカウンタが0でない限り、継続して出力される。そして、V作動フラグがオンであり、V入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（V入賞口開放タイマカウンタ＝0）場合には、V入賞口開放制御データの出力を停止し、V作動フラグをオフにする。メインCPU 201は、S 8 3 2 2の処理を実行した後、処理をS 8 3 2 3に移す。

40

【4 4 0 8】

S 8 3 2 3において、メインCPU 201は、1日あたりに大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数する「累計大当り出玉数カウンタ」を参照し、累計大当り出玉数カウンタ 99900であるか否かを判定する。メインCPU 201は、累

50

計大当り出玉数カウンタ 99900であると判定した場合には処理をS8324に移し、累計大当り出玉数カウンタ 99900でないと判定した場合には処理をS8328に移す。

【4409】

ここで、「累計大当り出玉数カウンタ」は、メインRAM203の作業領域内におけるカウンタであり、電源投入時に初期化される（電源投入時に0からスタートする）ように構成されている。なお、「累計大当り出玉数カウンタ」は、電源投入時に初期化されずに、1日あたりに対応する遊技球の発射個数またはアウト個数（例えば、3000個）が計数されるごとに、初期化されるように構成してもよい。

【4410】

S8324において、メインCPU201は、もうすぐ遊技不許可状態に移行することを表示装置7、スピーカ32等に報知させるための「遊技不許可状態準備コマンド」の送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8324の処理を実行した後、処理をS8325に移す。

【4411】

なお、本実施形態においては、遊技不許可状態に移行する条件となる累計大当り出玉数が100000個（10万個）よりも100個少ない99900個以上のときに、遊技不許可状態準備コマンドを送信させるように構成したが、遊技不許可状態に移行する条件となる累計大当り出玉数（100000個）よりも少なく、かつ、遊技不許可状態に移行する条件となる累計大当り出玉数（100000個）から1回の大当り遊技状態で払い出し可能な最大払い出し個数（例えば、10R×10カウント×15賞球=1500個）を減算した出玉数以上（例えば、98500～99999個）の任意の個数のときに、遊技不許可状態準備コマンドを送信させるように構成してもよい。

【4412】

S8325において、メインCPU201は、「累計大当り出玉数カウンタ」を参照し、累計大当り出玉数カウンタ 100000であるか否かを判定する。メインCPU201は、累計大当り出玉数カウンタ 100000であると判定した場合には処理をS8326に移し、累計大当り出玉数カウンタ 100000でないと判定した場合には処理をS8328に移す。

【4413】

S8326において、メインCPU201は、出玉リミッタ機能の作動として、遊技不許可状態に移行させる遊技不許可状態の設定処理を行う。この遊技不許可状態の設定処理においては、遊技許可フラグをオフ（=0）にするとともに、累計大当り出玉数カウンタ=0をセットし、特別図柄遊技が終了させるため特別図柄の制御状態番号=0をセットする。さらに、発射装置6による遊技球の発射停止、及び払出装置82からの賞球の払い出し禁止の制御を行わせるために、払出・発射制御回路400に遊技不許可情報を出力する。なお、遊技不許可状態は、RAMクリアをすることによって、その後に遊技許可状態に移行することになる。メインCPU201は、S8326の処理を実行した後、処理をS8327に移す。

【4414】

S8327において、メインCPU201は、遊技不許可状態に移行したことを表示装置7、スピーカ32等に報知させるための「遊技不許可状態コマンド」の送信予約処理を行う。メインCPU201は、S8327の処理を実行した後、処理をS8328に移す。

【4415】

このように、本実施形態によれば、1日あたりに大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数が打止出玉数（例えば10万個）に到達すると、大当り遊技状態から強制的に遊技不許可状態に移行させ、大当り遊技状態の終了後の遊技状態を一部規制することができる。

【4416】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態においては、累計大当り出玉数が打止出玉数に到達すると、大当り遊技状態から強制的に遊技不許可状態に移行させるように構成したが、累計大当り出玉数が打止出玉数に到達すると、大当り遊技状態の終了後に強制的に通常遊技状態に移行させるように構成してもよい。

【４４１７】

さらに、本実施形態においては、遊技不許可状態である場合には、遊技球が入球または通過する各種スイッチ（バックアップクリアスイッチ１７６等を除く）の無効化、発射装置６からの遊技球の発射禁止及び払出装置８２からの賞球の払い出し禁止が行われるように構成したが、各種スイッチの無効化、発射装置６からの遊技球の発射禁止及び払出装置８２からの賞球の払い出し禁止の少なくともいずれかが行われるように構成してもよい。

10

【４４１８】

また、本実施形態においては、累計大当り出玉数が１０００００個（１０万個）以上のときに遊技不許可状態に移行させるように構成したが、遊技不許可状態に移行させる累計大当り出玉数は適宜設計変更が自由である。

【４４１９】

Ｓ８３２８において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８３２８の処理を実行した後、処理をＳ８３２９に移す。

【４４２０】

20

Ｓ８３２９において、メインＣＰＵ２０１は、レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８３２９の処理を実行した後、処理をＳ８３３０に移す。

【４４２１】

Ｓ８３３０において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えばＲＡＭクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８３３０の処理を実行した後、処理をＳ８３３１に移す。

【４４２２】

30

Ｓ８３３１において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８３２９で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８３３１の処理を実行した後、処理をＳ８３３２に移す。

【４４２３】

Ｓ８３３２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８３１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【４４２４】

[１０ - ４ - １９ . スイッチ入力検出処理]

次に、図３２６を参照して、システムタイマ割込処理（図３２４参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図３２６は、第８のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

40

【４４２５】

第８のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ８１３２、第２大入賞口カウントスイッチ８１５２、Ｖ入賞口スイッチ８１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【４４２６】

Ｓ８４０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８４０１の処理を実行した後、処理をＳ８４０２に移す。

【４４２７】

この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ８

50

1 2 1 により第 1 始動口 8 1 2 0 への遊技球の入球が検出されると、第 1 始動口 8 1 2 0 に応じた払出情報をセットし、第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に空き領域があるか否かを判定する。第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) に空き領域があると判定すると、第 1 特別図柄の始動情報として各種乱数値 (例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等) を取得し、取得した各種乱数値を F I F O (First In、First Out) 形式で 1 つの第 1 特別図柄判定領域に記憶する。そして、第 1 始動口 8 1 2 0 への入賞と第 1 特別図柄の保留個数とを示す第 1 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第 1 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 3 2 4 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。一方、第 1 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 1 特別図柄始動記憶領域 (4) のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第 1 始動口入賞検出処理を終了することになる。

10

【 4 4 2 8 】

S 8 4 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口入賞検出処理を実行する。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 4 0 2 の処理を実行した後、処理を S 8 4 0 3 に移す。

【 4 4 2 9 】

この第 2 始動口入賞検出処理において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 8 1 4 1 により第 2 始動口 8 1 4 0 への遊技球の入球が検出されると、第 2 始動口 8 1 4 0 に応じた払出情報をセットし、第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 (4) に空き領域があるか否かを判定する。第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 (4) に空き領域があると判定すると、第 2 特別図柄の始動情報として各種乱数値 (例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等) を取得し、取得した各種乱数値を F I F O 形式で 1 つの第 2 特別図柄判定領域に記憶する。そして、第 2 始動口 8 1 4 0 への入賞と第 2 特別図柄の保留個数とを示す第 2 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第 2 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 3 2 4 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。一方、第 2 特別図柄始動記憶領域 (1) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 (4) のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第 2 始動口入賞検出処理を終了することになる。

20

30

【 4 4 3 0 】

S 8 4 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口 1 2 2 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 4 0 3 の処理を実行した後、処理を S 8 4 0 4 に移す。

【 4 4 3 1 】

S 8 4 0 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 大入賞口通過検出処理を行う。第 1 大入賞口通過検出処理では、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 大入賞口カウントスイッチ 8 1 3 2 により第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入球が検出されると、第 1 大入賞口 8 1 3 1 に応じた払出情報をセットするとともに、第 1 大入賞口 8 1 3 1 への遊技球の入賞数を計数するための第 1 大入賞口カウンタに 1 を加算して更新する。さらに、本実施形態では、大当り遊技状態であるとき (特別図柄の制御状態番号 = 5 または 6 であるとき) には、メイン R A M 2 0 3 の「累計大当り出玉数カウンタ」に、第 1 大入賞口 8 1 3 1 に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数 (例えば 1 5 個) を加算して更新する。そして、第 1 大入賞口 8 1 3 1 への入賞を示す第 1 大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第 1 大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 3 2 4 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 4 0 4 の処理を実行した後、処理を S 8 4 0 5 に移す。

40

【 4 4 3 2 】

50

S 8 4 0 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 大入賞口通過検出処理を行う。第 2 大入賞口通過検出処理では、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 大入賞口カウンタスイッチ 8 1 5 2 により第 2 大入賞口 8 1 5 1 への遊技球の入球が検出されると、第 2 大入賞口 8 1 5 1 に応じた払出情報をセットするとともに、第 2 大入賞口 8 1 5 1 への遊技球の入賞数を計数するための第 2 大入賞口カウンタに 1 を加算して更新する。さらに、本実施形態では、大当り遊技状態であるときには、メイン R A M 2 0 3 の「累計大当り出玉数カウンタ」に、第 2 大入賞口 8 1 5 1 に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数（例えば 1 5 個）を加算して更新する。そして、第 2 大入賞口 8 1 5 1 への入賞を示す第 2 大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第 2 大入賞口入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 3 2 4 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 4 0 5 の処理を実行した後、処理を S 8 4 0 6 に移す。

10

【 4 4 3 3 】

なお、本実施形態においては、大当り遊技状態であるときに、メイン R A M 2 0 3 の「累計大当り出玉数カウンタ」に、第 1 大入賞口 8 1 3 1 及び第 2 大入賞口 8 1 5 1 に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数を加算するように構成したが、大当り遊技状態であるときに加え、小当り遊技状態であるとき（特別図柄の制御状態番号 = 3 または 4 であるとき）にも、第 1 大入賞口 8 1 3 1 及び第 2 大入賞口 8 1 5 1 に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数を加算するように構成してもよい。さらには、大当り遊技状態であるとき（特別図柄の制御状態番号 = 5、6 のとき）、または小当り遊技状態を含めた大当り遊技状態であるとき（特別図柄の制御状態番号 = 3 ~ 6 のとき）に、メイン R A M 2 0 3 の「累計大当り出玉数カウンタ」に、第 1 大入賞口 8 1 3 1 及び第 2 大入賞口 8 1 5 1 に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数に加え、第 1 始動口 8 1 2 0、第 2 始動口 8 1 4 0 及び一般入賞口 1 2 2 に入球したときに払い出される遊技球の賞球個数を加算するように構成してもよい。

20

【 4 4 3 4 】

S 8 4 0 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、V 入賞口通過検出処理を行う。V 入賞口通過検出処理では、メイン C P U 2 0 1 は、V 入賞口スイッチ 8 1 5 7 により V 入賞口 8 1 5 6 への遊技球の通過が検出されると、V 入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球が V 入賞口 8 1 5 6 を通過したことを示す V 通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された V 通過コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 3 2 4）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。なお、V 入賞口 8 1 5 6 に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 4 0 6 の処理を実行した後、処理を S 8 4 0 7 に移す。

30

【 4 4 3 5 】

S 8 4 0 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、ゲート通過検出処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 4 0 7 の処理を実行した後、処理を S 8 4 0 8 に移す。

【 4 4 3 6 】

このゲート通過検出処理において、メイン C P U 2 0 1 は、通過ゲートスイッチ 8 1 2 7 により通過ゲート 8 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値を F I F O 形式で 1 つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

40

【 4 4 3 7 】

S 8 4 0 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、先読みコマンド生成処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 8 4 0 8 の処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了

50

する。

【 4 4 3 8 】

この先読みコマンド生成処理においては、図 3 0 2 の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第 1 始動口入賞検出処理または第 2 始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図 3 0 2 の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第 2 始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第 2 特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路 3 0 0 に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 3 2 4 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信されることになる。

10

【 4 4 3 9 】

[1 0 - 5 . サブ制御回路]

次に、主制御回路 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路 3 0 0 の制御内容について説明する。

【 4 4 4 0 】

[1 0 - 5 - 1 . 時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブル]

まず、サブ制御回路 3 0 0 のプログラム ROM 3 0 2 に記憶されている予告演出パターン決定テーブルの詳細について、図 3 2 7 を用いて説明する。図 3 2 7 は、第 8 のパチンコ遊技機における時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルの一例である。

20

【 4 4 4 1 】

図 3 2 7 に示されるように、時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路 2 0 0 から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、時短遊技状態の種別（特殊時短遊技状態または一般時短遊技状態）と、選択率（第 1 乱数値）と、予告演出パターンとが対応付けられている。

【 4 4 4 2 】

ここで、「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン 5 4 の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。また、「予告演出パターン」とは、演出パターンのうち、特別図柄の抽選結果や実行される演出内容を事前に示唆する演出の情報をいう。なお、予告演出パターンの他に、後述する図柄演出パターン等の各種の演出が重畳して実行可能となっている。

30

【 4 4 4 3 】

また、「選択率（第 1 乱数値）」とは、第 2 の乱数範囲からなる第 2 乱数値に対して、取得された第 2 乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については 1 ~ 1 0 0 % の他に 0 % が含まれていてもよく、0 % の選択率という文言を排除するものではない。

【 4 4 4 4 】

本実施形態においては、予告演出パターンとして、「転落小当り」を事前に示唆する「予告演出パターン A」と、「V 小当り」の可能性のあることを事前に示唆する「予告演出パターン B 1」と、予告演出パターン B 1 から発展し、「バトル演出」が実行される可能性が高いことを事前に示唆する「予告演出パターン B 2」とを備えている。なお、本実施形態においては、予告演出パターンは 3 種類しか備えられていないが、予告する内容を細分化させて 4 種類以上の表示態様を備えて構成してもよい。

40

【 4 4 4 5 】

サブ CPU 3 0 1 は、図 3 2 7 に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の変動パターンコマンドと、時短遊技状態の種別（特殊時短遊技状態または一般時短遊技状態）と、選択率（第 1 乱数値）とに基づいて、予告演出パターンを決定することになる。

【 4 4 4 6 】

図 3 2 7 に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルによれば、「予告演出パ

50

ターン A」<「予告演出パターン B 1」<「予告演出パターン B 2」の順に、「V 小当り」の可能性が高くなるように、予告演出パターンには選択率（第 1 乱数値）が対応付けられている。

【 4 4 4 7 】

さらに、図 3 2 7 に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルによれば、特殊時短遊技状態において第 2 特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、予告演出パターンが決定（実行）されないように構成されている。

【 4 4 4 8 】

また、図 3 2 7 に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルによれば、特殊時短遊技状態においては、「転落小当り」を事前に示唆する「予告演出パターン A」は決定（実行）されないように構成されている。

10

【 4 4 4 9 】

また、図 3 2 7 に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルによれば、バトル演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときにのみ、「予告演出パターン B 2」が決定（実行）されるように構成されている。

【 4 4 5 0 】

なお、図 3 2 7 に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルにおいては、「転落小当り」を事前に示唆する「予告演出パターン A」は、バトル演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンドまたはカード演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときに決定（実行）されるように構成されているが、カード演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときにのみ、「予告演出パターン A」が決定（実行）されるように構成してもよい。

20

【 4 4 5 1 】

[1 0 - 5 - 2 . サブ制御回路処理]

次に、図 3 2 8 を参照して、サブ制御回路 3 0 0 のサブ CPU 3 0 1 により実行される各種処理の内容について説明する。図 3 2 8 は、第 8 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【 4 4 5 2 】

図 3 2 8 に示すように、サブ CPU 3 0 1 は、まず、初期化処理を行う（S 8 5 0 0）。この初期化処理では、例えば、RAM アクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 8 5 1 0 に移す。

30

【 4 4 5 3 】

なお、上述の初期化処理（S 8 5 0 0）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述の S 8 5 1 0 ~ S 8 5 8 0 の処理が繰り返し実行される。

【 4 4 5 4 】

S 8 5 1 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート 3 0 8 の読込処理と、演出ボタン 5 4 の入力処理との両方の処理が行われる。

40

【 4 4 5 5 】

コマンド入力ポート 3 0 8 の読込処理では、コマンド入力ポート 3 0 8 にセットされている主制御回路 2 0 0 から送信されたコマンドを読み出す。

【 4 4 5 6 】

また、演出ボタン 5 4 の入力処理では、演出ボタン 5 4 によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路 3 1 0 から入力する。また、サブ CPU 3 0 1 は、ボタン制御回路 3 1 0 から操作情報を入力すると、入力した操作情報を有効とするか無効として破棄するかを判定するとともに、現在の演出等の状況に応じて、操作情報の入力を許可する受付時間、入力した操作情報を有効とする有効時間、入力した操作情報を無効と

50

する無効期間を設定する。

【 4 4 5 7 】

コマンド入力ポート 3 0 8 の読込処理と、演出ボタン 5 4 の入力処理とが終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 8 5 2 0 に移す。

【 4 4 5 8 】

S 8 5 2 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S 8 5 1 0 の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 8 5 3 0 に移す。

【 4 4 5 9 】

S 8 5 3 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メイン CPU 2 0 1 から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図 3 2 9 を参照して後述する。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 8 5 4 0 に移す。

10

【 4 4 6 0 】

S 8 5 4 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4 に送信する。表示制御回路 3 0 4 は、サブ CPU 3 0 1 から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置 7 の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 8 5 5 0 に移す。

20

【 4 4 6 1 】

S 8 5 5 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、サウンドリクエストを音声制御回路 3 0 5 に送信する。音声制御回路 3 0 5 は、サブ CPU 3 0 1 から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ 3 2 に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 8 5 6 0 に移す。

【 4 4 6 2 】

S 8 5 6 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、LED 制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、LED リクエストを LED 制御回路 3 0 6 に送信する。LED 制御回路 3 0 6 は、サブ CPU 3 0 1 から送信されたメッセージ（LED リクエスト）に基づいて、LED 群 4 6 を構成する LED の全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 8 5 7 0 に移す。

30

【 4 4 6 3 】

S 8 5 7 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、役物リクエストを役物制御回路 3 0 7 に送信する。役物制御回路 3 0 7 は、サブ CPU 3 0 1 から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群 5 8 を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、処理を S 8 5 8 0 に移す。

40

【 4 4 6 4 】

S 8 5 8 0 において、サブ CPU 3 0 1 は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブ CPU 3 0 1 は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路 3 1 0 に送信する。ボタン制御回路 3 1 0 は、サブ CPU 3 0 1 から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン 5 4 の操作態様を変化させたり、演出ボタン 5 4 を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、サブ制御回路処理を終了する。

【 4 4 6 5 】

50

[10 - 5 - 3 . 演出態様決定処理]

次に、図329を参照して、サブ制御回路処理（図328参照）中でサブCPU301により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図329は、第8のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【4466】

S8531において、サブCPU301は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この演出パターン決定処理においては、メインCPU201から受信したコマンドの種別に基づいて、表示装置7に表示される表示演出の態様や、スピーカ32から出力される音演出の態様、演出ボタン54の操作態様等を定めた演出パターンを決定する。具体的には、メインCPU201から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」である場合には、受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、「図柄演出パターン」を決定する。また、時短遊技状態であるときに、メインCPU201から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」である場合には、図327に示す時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の変動パターンコマンドと、時短遊技状態の種別（特殊時短遊技状態または一般時短遊技状態）と、選択率（第1乱数値）とに基づいて、「予告演出パターン」を決定する。その他、メインCPU201から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8532に移す。

10

【4467】

S8532において、サブCPU301は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S8531において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8533に移す。

20

【4468】

S8533において、サブCPU301は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、S8532において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8534に移す。

【4469】

S8534において、サブCPU301は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S8531において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8535に移す。

30

【4470】

S8535において、サブCPU301は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S8531において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8536に移す。

【4471】

S8536において、サブCPU301は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S8531において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理をS8537に移す。

40

【4472】

S8537において、サブCPU301は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記S8531において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブCPU301は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図328参照）に移す。

【4473】

[10 - 6 . 遊技状態の移行図]

以上のような主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理により

50

、移行される遊技状態について、遊技状態移行図を用いて説明する。図 3 3 0 は、第 8 のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【 4 4 7 4 】

第 8 のパチンコ遊技機においては、遊技状態として、通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）、時短遊技状態（特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態）、遊技不許可状態とを備えている。

【 4 4 7 5 】

上述したように「第 1 の通常遊技状態」は、第 1 特別図柄の始動情報に基づいて行われる第 1 特別図柄の制御期間中の通常遊技状態であり、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態である。このため、第 1 の通常遊技状態は、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球することは容易である一方、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球することは困難な状態である。

【 4 4 7 6 】

「第 2 の通常遊技状態」は、第 2 特別図柄の始動情報に基づいて行われる第 2 特別図柄の制御期間中の通常遊技状態であり、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後において、時短遊技状態に記憶した第 2 特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態である。ここで、第 2 の通常遊技状態は、正規な遊技態様として左打ちが規定されているが、第 2 特別図柄の保留個数の消化中には、再び一般時短遊技状態へと移行される引き戻し割合が高いことから、正規な遊技態様として右打ちを規定してもよい。このように、第 2 の通常遊技状態は、左打ちを規定してもよく右打ちを規定してもよいことから、第 2 の通常遊技状態においては表示装置 7 に正規な遊技態様としての報知を行わずに、第 2 の通常遊技状態から第 1 の通常遊技状態に移行したときに、表示装置 7 に正規な遊技態様として左打ちの報知を行わせることが望ましい。

【 4 4 7 7 】

「特殊時短遊技状態」は、第 2 の時短終了条件として小当りの当選回数 = 2 5 5 回が設定された時短遊技状態であり、「転落小当り（約 1 / 1 5 2 . 6）」よりも「V 小当り（約 1 / 4 8 . 2）」の方が当選確率が高く、小当りが 2 5 5 回当選するまでには、少なくとも V 小当りが当選可能であることから、次の大当りまでが実質的に保障された時短遊技状態である。また、特殊時短遊技状態は、大当り遊技状態の終了後に移行したときには A 時短遊技状態となり、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した後に移行したときには B 時短遊技状態ともなる。

【 4 4 7 8 】

「一般時短遊技状態」は、第 1 の時短終了条件として小当りの当選回数 = 1 回または 2 回が設定された時短遊技状態であり、当選した小当りがすべて転落小当りであると、大当り遊技状態に移行せずに時短遊技状態が終了してしまうことから、次の大当りまでが保障されていない時短遊技状態である。

【 4 4 7 9 】

特殊時短遊技状態及び一般時短遊技状態のいずれの時短遊技状態も、右打ちが正規な遊技態様とされ、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球することは困難である一方、第 2 始動口 8 1 4 0 に遊技球が入球することは容易な状態である。

【 4 4 8 0 】

「遊技不許可状態」は、遊技者による遊技が不能となる遊技状態であり、上述したように、遊技球が入球または通過する各種スイッチの無効化、発射装置 6 からの遊技球の発射禁止及び払出装 8 2 からの賞球の払い出し禁止が行われることになる。

【 4 4 8 1 】

（第 1 の通常遊技状態の移行制御）

図 3 3 0 に示すように、第 1 の通常遊技状態において、第 1 始動口 8 1 2 0 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」または「ハズレ」が判定され（図 2 9 5 参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行する。そして、第 1 の通常遊技状態における第 1 特別図柄の始動情報を契機とした大当り遊技状態の終了後に

10

20

30

40

50

は、特別図柄の選択図柄に応じて、20%の選択率で「特殊時短遊技状態」に移行し、40%の選択率で「一般時短遊技状態」に移行し、40%の選択率で「通常遊技状態」に移行することに

なる（図296、図299参照）。

【4482】

また、第1の通常遊技状態（第2の通常遊技状態も含む）において、特別図柄の変動表示の回数が999回となった後には、通常遊技状態から「特殊時短遊技状態」に移行する。

【4483】

（特殊時短遊技状態の移行制御）

特殊時短遊技状態において、第2始動口8140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」が判定され（図295参照）、「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、「小当たり」が判定されると小当たり遊技状態に移行する。特に、本実施形態では、V小当たりとしての小当たり遊技状態が行われると、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）となり、V入賞口8156に遊技球が通過することにより、第2のルートからの大当たり遊技状態に移行することになる。

【4484】

また、第2始動口8140に遊技球が入球した場合に、第1のルートまたは第2のルートを経由して、大当たり遊技状態に移行する実質当りの確率は、約1/41.9となるように構成されている（図296参照）。

【4485】

そして、特殊時短遊技状態において、第2始動口8140に遊技球が入球して大当たり遊技状態に移行した後は、すべて一般時短遊技状態に移行することになる（図299参照）。なお、上述したように、特殊時短遊技状態において、第2始動口8140に遊技球が入球して大当たり遊技状態に移行した後は、所定の割合で再び特殊時短遊技状態に移行させるように構成してもよい。

【4486】

（一般時短遊技状態の移行制御）

一般時短遊技状態において、第2始動口8140に遊技球が入球すると、第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」が判定され（図295参照）、「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、「小当たり」が判定されると小当たり遊技状態に移行する。

【4487】

一般時短遊技状態においては、V小当たり及び転落小当たりを区別することなく、A時短終了条件として「小当たりの当選回数」が減算されていくが、当選した小当たりがすべて転落小当たりであると、大当たり遊技状態に移行できずに、一般時短遊技状態から第2の通常遊技状態に移行することになる。また、当選した小当たりがV小当たりであると、V入賞口8156への遊技球の通過が可能（又は容易）なV小当たりとしての小当たり遊技状態が行われ、V入賞口8156に遊技球が通過することにより、第2のルートからの大当たり遊技状態に移行することになる。

【4488】

そして、一般時短遊技状態においては、第1のルートまたは第2のルートを経由して大当たり遊技状態に移行した後に、回数リミッタ機能による大当たり連続回数がリミッタ回数に到達していないときには、再び一般時短遊技状態に移行し、回数リミッタ機能による大当たり連続回数がリミッタ回数に到達したときには、第2の通常遊技状態に移行することになる（図299参照）。なお、上述したように、一般時短遊技状態において、第2始動口8140に遊技球が入球して大当たり遊技状態に移行した後は、所定の割合で再び特殊時短遊技状態に移行させるように構成してもよい。

【4489】

10

20

30

40

50

(第2の通常遊技状態の移行制御)

第2の通常遊技状態においては、一般時短遊技状態のときに記憶した第2特別図柄の始動情報に基づいて「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」が判定され(図295参照)、「大当たり」が判定されると大当たり遊技状態に移行し、「小当たり」が判定されると小当たり遊技状態に移行する。当選した小当たりがV小当たりであると、V入賞口8156への遊技球の通過が可能(又は容易)なV小当たりとしての小当たり遊技状態が行われ、V入賞口8156に遊技球が通過することにより、第2のルートからの大当たり遊技状態に移行することになる。

【4490】

そして、第2の通常遊技状態においては、第1のルートまたは第2のルートを経由して大当たり遊技状態に移行した後は、再び一般時短遊技状態に移行することになる(図299参照)。

【4491】

また、第2の通常遊技状態においては、一般時短遊技状態のときに記憶したすべての第2特別図柄の始動情報が「ハズレ」または「転落小当たり」であると判定され、一般時短遊技状態に記憶した第2特別図柄の保留個数がすべて消化されると、第2の通常遊技状態が終了し、第1の通常遊技状態に移行することになる。

【4492】

(遊技不許可状態の移行制御)

現在の遊技状態に関わらず、1日あたりに大当たり遊技状態で払い出された遊技球の累計大当たり出玉数が所定の打止出玉数(例えば10万個)に到達すると、大当たり遊技状態から強制的に遊技不許可状態に移行することになる。この遊技不許可状態は、RAMクリアされた場合または設定変更処理が行われた場合には、遊技許可状態である第1の通常遊技状態に移行させられる。また、遊技不許可状態への移行は、各遊技状態における移行制御における最優先処理として実行されることになる。

【4493】

[10-7. 演出フロー]

次に、主制御回路200及びサブ制御回路300等の制御により実行される演出の概略について、演出全体のフローを用いて説明する。図331は、第8のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。

【4494】

第8のパチンコ遊技機において行われる演出としては、表示装置7の表示領域に表示される特別図柄に対応した装飾図柄の変動表示からなる変動演出、キャラクタ等の表示演出や、スピーカ32から出力される音声演出、LED群46から発光されるランプ演出、演出用役物群58を駆動させる演出役物演出、演出ボタン54の操作態様の变化演出等を行う。なお、本実施形態においては、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の3つの主図柄とその主図柄よりも極めて小さい副図柄とで構成されている。なお、装飾図柄の数および種類はこれに限定されない。

【4495】

また、実施形態においては、第1特別図柄の抽選に基づく演出を「第1特別図柄の演出」、第2特別図柄の抽選に基づく演出を「第2特別図柄の演出」ともいう。

【4496】

(第1の通常遊技状態における演出)

第1の通常遊技状態においては、「第1特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」、「全回転リーチ」が実行可能に構成されている。

【4497】

「通常変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、順番に停止表示をしていく変動態様の演出であり、特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出である。

10

20

30

40

50

【 4 4 9 8 】

「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」とは、第1特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ノーマルリーチ」は、左図柄と右図柄とが同種の図柄で仮停止表示されると行われるリーチ演出であり、一例として、中図柄が低速で変動表示を行うリーチ演出である。そして、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示するとハズレとなり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると大当たりとなる。また、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が停止表示されずに「スーパーリーチ」へと発展することがあり、「スーパーリーチ」から更に「超スーパーリーチ」へと発展することできるように構成されている。

10

【 4 4 9 9 】

「全回転リーチ」は、大当たりを報知する複数の装飾図柄の組合せが全て揃った状態で低速に変動する態様を意味し、本実施形態においては、第1特別図柄の抽選結果が大当たりであり、特殊時短遊技状態に移行される第1特別図柄の選択図柄「z1」が決定されたときにのみ実行される演出である。

【 4 5 0 0 】

そして、図300(a)に示す特別図柄の変動パターンテーブルT1によれば、「ノーマルリーチ」<「スーパーリーチ」<「超スーパーリーチ」<「全回転リーチ」の順に大当たり遊技状態に移行する期待度が高くなるように、演出選択用乱数値等が設定されている。

20

【 4 5 0 1 】

なお、第1の通常遊技状態において、後述する「カード演出」や「バトル演出」を所定の割合で実行するように構成してもよい。第1の通常遊技状態において「カード演出」や「バトル演出」を実行する場合には、大当たり遊技状態に移行する期待度が高くなるように、演出選択用乱数値等が設定される。

【 4 5 0 2 】

(特殊時短遊技状態における演出)

特殊時短遊技状態においては、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「超短縮変動」、「即当り演出」、「バトル演出」が実行可能に構成されている。

【 4 5 0 3 】

「超短縮変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、極めて短時間(例えば0.5秒)で、全ての装飾図柄が異なる種類の図柄で停止表示をする変動態様の演出であり、特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出である。また、特殊時短遊技状態においては、「超短縮変動」は、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり、「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z7」が決定されたときにも実行可能に構成されている(図300(b)参照)。

30

【 4 5 0 4 】

「即当り演出」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、極めて短時間(例えば0.5秒)で、全ての装飾図柄が同種の図柄で停止表示をする変動態様の演出であり、特別図柄の抽選結果が大当りのとき、または、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり、「V小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときに実行可能な演出である。

40

【 4 5 0 5 】

「バトル演出」とは、第2特別図柄の抽選結果がハズレのとき、または、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり「V小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「z5、z6」が決定されたときに実行可能な演出である。「バトル演出」は、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したことを示唆せずに、大当たり遊技状態に移行する契機となる「V小当り」に当選したのか、「ハズレ」であるのを示唆する演出であり、一例として、敵キャラクタが登場して、主人公キャラクタと敵キャラクタが対決する演出であり、主人公キャラクタが勝利するとV小当りを報知し、主人公キャラクタが敗北する

50

とハズレを報知する演出である。

【4506】

(一般時短遊技状態における演出)

一般時短遊技状態においては、大当りのリミッタ回数の残存回数に応じて異なる演出が実行可能に構成されている。

【4507】

具体的には、一般時短遊技状態における大当りのリミッタ回数の残存回数が91以上のとき(以下「回数リミッタの前半」ともいう)には、「短縮変動」、「即当り演出」、「カード演出」、「バトル演出」が実行可能に構成されている。また、一般時短遊技状態における大当りのリミッタ回数の残存回数が90以下のとき(以下「回数リミッタの後半」ともいう)には、「超短縮変動」、「即当り演出」、「カード演出」が実行可能に構成されている。また、一般時短遊技状態における大当りのリミッタ回数の残存回数が0のとき(以下「回数リミッタの作動時」ともいう)には、「超短縮変動」、「エンディング演出」が実行可能に構成されている。

【4508】

「短縮変動」とは、一般時短遊技状態における「回数リミッタの前半」の専用演出であって、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、通常変動よりも短く、かつ超短縮変動よりも長い短時間(例えば3秒)で、全ての装飾図柄が異なる種類の図柄で停止表示をする変動態様の演出であり、特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出である。なお、一般時短遊技状態における「回数リミッタの後半」及び「回数リミッタの作動時」においては、「短縮変動」が上述した「超短縮変動」に切り替わることになる。

【4509】

「カード演出」とは、一般時短遊技状態における「回数リミッタの前半」及び「回数リミッタの後半」の専用演出であり、特別図柄の抽選結果が小当りまたはハズレのときに実行可能な演出である。「カード演出」は、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「V小当り」に当選したのか、「ハズレ」であるのを示唆する演出であり、一例として、所定の模様が表示されたカードが表示され、カードがゆっくりと反転されると、第2特別図柄の抽選結果を示唆する文字が表示される演出である。

【4510】

「エンディング演出」とは、一般時短遊技状態における「回数リミッタの作動時」の専用演出であり、特別図柄の抽選結果が大当りまたは小当りのときに実行可能な演出である。「エンディング演出」は、大当り遊技状態に移行する「大当り」に当選したのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「V小当り」に当選したのか、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したのかを示唆する演出であり、一例として、所定のストーリーが表示され、ストーリーが完結すると大当りまたはV小当りを報知し、ストーリーが途中で終了すると転落小当りを報知する演出である。

【4511】

(第2の通常遊技状態における演出)

第2の通常遊技状態においては、「第2特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「扉開放演出」が実行可能に構成されている。

【4512】

「通常変動」は、第1の通常遊技状態における演出で上述したように、特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出であるが、第2の通常遊技状態においては、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり、「転落小当り」に対応する第2特別図柄の選択図柄「ズ7」が決定されたときにも実行可能に構成されている(図300(a)参照)。

【4513】

「扉開放演出」は、第2の通常遊技状態の専用演出であり、第2特別図柄の抽選結果が大当りのとき、第2特別図柄の抽選結果が小当りであり「V小当り」に対応する第2特別

10

20

30

40

50

図柄の選択図柄「z 5、z 6」が決定されたとき、または第 2 特別図柄の抽選結果がハズレのときに実行可能な演出である。「扉開放演出」は、一例として、左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような表示を行い、大当たりまたは V 小当たりのときには扉が完全に閉まる表示が行われ、ハズレのときには扉が完全に閉まらなかった表示が行われる。

【4 5 1 4】

なお、本実施形態においては、第 2 の通常遊技状態のときに、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりであり「転落小当たり」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「z 7」が決定された場合には「通常変動」を実行可能に構成したが、「扉開放演出」を実行可能に構成してもよい。第 2 の通常遊技状態において、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりであり「転落小当たり」に対応する第 2 特別図柄の選択図柄「z 7」が決定された場合に「扉開放演出」を実行するときには、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレのときと同様の演出を行えばよい。

10

【4 5 1 5】

さらに、本実施形態においては、第 2 の通常遊技状態の専用演出として「扉開放演出」を実行可能に構成したが、「扉開放演出」に代わり、上述した「バトル演出」を実行可能に構成してもよい。

【4 5 1 6】

[1 0 - 8 . 演出の表示内容]

以上の主制御回路 2 0 0 及びサブ制御回路 3 0 0 等の制御により実行される演出の表示内容について、表示装置 7 の表示領域に表示される表示画像を用いて説明する。

20

【4 5 1 7】

(バトル演出)

まず、図 3 3 2 を参照して、特殊時短遊技状態、または一般時短遊技状態における回数リミッタの前半で実行可能なバトル演出について説明する。図 3 3 2 は、第 8 のパチンコ遊技機におけるバトル演出を説明する表示画像の一例である。

【4 5 1 8】

図 3 3 2 に示すバトル演出は、図 3 0 0 (b) の特別図柄の変動パターンテーブル S 1 及び図 3 0 1 (a) の特別図柄の変動パターンテーブル J 1 に示すように、バトル演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンド (3 1 H、3 2 H) に基づいて実行される図柄演出パターンによる演出である。

30

【4 5 1 9】

図 3 3 2 (a) は、バトル演出が開始されたときの表示画像の一例である。図 3 3 2 (a) に示すように、バトル演出が開始されると、主人公キャラクタとライバルキャラクタとが登場して対決をする演出が行われる。また、左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄は、バトル演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【4 5 2 0】

図 3 3 2 (b - 1) は、第 2 特別図柄の抽選結果が V 小当たりであるとき (特別図柄の変動パターンコマンドが 3 1 H であるとき) に行われるバトル演出の表示画像の一例である。図 3 3 2 (b - 1) に示すように、バトル演出の結果として、対決の決着がつき、主人公キャラクタが勝利した演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄で仮停止表示される。その後、全て同じ図柄で仮停止表示され装飾図柄が、表示領域の中央に大きく表示され、遊技者に V 小当たりとなったことが報知されることになる。

40

【4 5 2 1】

図 3 3 2 (b - 2) は、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレであるとき (特別図柄の変動パターンコマンドが 3 2 H であるとき) に行われるバトル演出の表示画像の一例である。図 3 3 2 (b - 2) に示すように、バトル演出の結果として、対決の決着がつき、主人公キャラクタが敗北した演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄とならないように停止表示される。

50

【 4 5 2 2 】

このように、本実施形態における一般時短遊技状態で実行されるバトル演出によれば、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」のときには実行されないことから、一般時短遊技状態が継続することの安心感を与えながらも、V小当りとなったことの期待感を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 4 5 2 3 】

(カード演出)

次に、図 3 3 3 を参照して、一般時短遊技状態で実行可能なカード演出について説明する。図 3 3 3 は、第 8 のパチンコ遊技機におけるカード演出を説明する表示画像の一例である。

10

【 4 5 2 4 】

図 3 3 3 に示すカード演出は、図 3 0 1 の特別図柄の変動パターンテーブル J 1、J 2 に示すように、カード演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンド (4 0 H、4 1 H、4 2 H、4 3 H) に基づいて実行される図柄演出パターンによる演出である。

【 4 5 2 5 】

図 3 3 3 (a) は、カード演出が開始されたときの表示画像の一例である。図 3 3 3 (a) に示すように、カード演出が開始されると、V 当りを示す「当り」、ハズレであり、一般時短遊技状態の継続を示す「モード継続」、転落小当りであり、一般時短遊技状態の終了を示す「モード終了」文字が記載されたチャンスカードが表示され、そのチャンスカードが裏返しになってシャッフルされる演出が行われる。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

20

【 4 5 2 6 】

図 3 3 3 (b) は、カード演出が開始されてから、第 2 特別図柄の抽選結果を示唆するまでの共通の表示画像の一例である。図 3 3 3 (b) に示すように、チャンスカードが裏返しになってシャッフルされると、そのカードを 1 つ選択するような演出が行われる。

【 4 5 2 7 】

図 3 3 3 (c - 1) は、第 2 特別図柄の抽選結果が V 小当りであるとき (特別図柄の変動パターンコマンドが 4 1 H であるとき) に行われるカード演出の表示画像の一例である。図 3 3 2 (c - 1) に示すように、カード演出において 1 つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「当り」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄で仮停止表示される。その後、全て同じ図柄で仮停止表示され装飾図柄が、表示領域の中央に大きく表示され、遊技者に V 小当りとなったことが報知されることになる。

30

【 4 5 2 8 】

図 3 3 3 (c - 2) は、第 2 特別図柄の抽選結果が転落小当りであるとき (特別図柄の変動パターンコマンドが 4 2 H または 4 3 H であるとき) に行われるカード演出の表示画像の一例である。図 3 3 2 (c - 2) に示すように、カード演出において 1 つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「モード終了」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄とならないように停止表示される。

40

【 4 5 2 9 】

なお、図示は省略したが、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレであるとき (特別図柄の変動パターンコマンドが 4 0 H であるとき) には、カード演出において 1 つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「モード継続」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

【 4 5 3 0 】

図 3 3 3 (d - 2) は、第 2 特別図柄の抽選結果が転落小当りであり、小当りの当選回数に残数が 2 以上であるとき (特別図柄の変動パターンコマンドが 4 2 H であるとき) に

50

、図 3 3 3 (c - 2) に引き続き行われるカード演出の表示画像の一例である。図 3 3 2 (d - 2) に示すように、「モード終了」の文字が記載されたチャンスカードが表示された後、女性キャラクタが表示され、一般時短遊技状態の継続を示す演出が行われる。

【 4 5 3 1 】

なお、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが 4 0 H であるとき）にも、図 3 3 2 (c - 2) 及び図 3 3 2 (d - 2) に示すように、一旦「モード終了」の文字が記載されたチャンスカードを表示した後、女性キャラクタが表示され、一般時短遊技状態の継続を示す演出を所定の割合で実行するように構成してもよい。

【 4 5 3 2 】

さらには、第 2 特別図柄の抽選結果が V 小当りであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが 4 1 H であるとき）に、「モード終了」または「モード継続」の文字が記載されたチャンスカードが表示された後、特定のキャラクタが表示され、V 当りを報知する復活演出を所定の割合で実行するように構成してもよい。

【 4 5 3 3 】

このように、本実施形態における一般時短遊技状態で実行されるカード演出によれば、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」であるのか、一般時短遊技状態が継続する「ハズレ」であるのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「V 小当り」であるのか、「転落小当り」でないことを願い、「ハズレ」であることにも興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 4 5 3 4 】

（エンディング演出）

次に、図 3 3 4 を参照して、一般時短遊技状態における回数リミッタの作動時で実行可能なエンディング演出について説明する。図 3 3 4 は、第 8 のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を説明する表示画像の一例である。

【 4 5 3 5 】

図 3 3 4 に示すエンディング演出は、図 3 0 1 の特別図柄の変動パターンテーブル 3 に示すように、エンディング演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンド（5 0 H、5 1 H、5 2 H）に基づいて実行される図柄演出パターンによる演出である。

【 4 5 3 6 】

図 3 3 4 (a) は、エンディング演出が開始されたときの表示画像の一例である。図 3 3 4 (a) に示すように、エンディング演出が開始されると、所定のストーリーが表示される演出が行われる。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【 4 5 3 7 】

図 3 3 4 (b - 1) は、第 2 特別図柄の抽選結果が大当りまたは V 小当りであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが 5 1 H または 5 2 H であるとき）に行われるエンディング演出（エンディング成功演出）の表示画像の一例である。図 3 3 4 (b - 1) に示すように、ストーリーが完結し、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄で仮停止表示される。

【 4 5 3 8 】

図 3 3 4 (c - 1) は、図 3 3 4 (b - 1) に引き続き行われるエンディング演出の表示画像の一例である。図 3 3 4 (c - 1) に示すように、ストーリーが完結した後、左図柄・中図柄・右図柄のすべての装飾図柄が、同じ図柄で表示領域の中央に大きく停止表示され、遊技者に大当りまたは V 小当りとなったことが報知される。

【 4 5 3 9 】

図 3 3 4 (b - 2) は、第 2 特別図柄の抽選結果が転落小当りであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが 5 0 H であるとき）に行われるエンディング演出（エンディング失敗演出）の表示画像の一例である。図 3 3 4 (b - 2) に示すように、表示画面が壊れ

10

20

30

40

50

、ストーリーが途中で終了する表示が行われる。

【 4 5 4 0 】

図 3 3 4 (c - 2) は、図 3 3 4 (b - 2) に引き続き行われるエンディング演出の表示画像の一例である。図 3 3 4 (c - 2) に示すように、ストーリーが途中で終了した後、左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄とならないように表示領域の中央に大きく停止表示される。そして、一般時短遊技状態が終了したことを示す「モード終了」の文字が表示される。

【 4 5 4 1 】

このように、本実施形態における一般時短遊技状態で実行されるエンディング演出によれば、一般時短遊技状態において回数リミッタ機能により大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態が規制されること（通常遊技状態に移行すること）を認識できることに加え、大当り、V小当りまたは転落当りのいずれであるかに興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 4 5 4 2 】

（扉開放演出）

次に、図 3 3 5 を参照して、第 2 の通常遊技状態で実行可能な扉開放演出について説明する。図 3 3 5 は、第 8 のパチンコ遊技機における扉開放演出を説明する表示画像の一例である。

【 4 5 4 3 】

図 3 3 5 に示す扉開放演出は、図 3 0 0 (a) の特別図柄の変動パターンテーブル T 1 に示すように、扉開放演出を実行する特別図柄の変動パターンコマンド（ 0 8 H、 0 9 H、 0 A H ）に基づいて実行される図柄演出パターンによる演出である。

【 4 5 4 4 】

図 3 3 5 (a) は、扉開放演出が開始されたときの表示画像の一例である。図 3 3 5 (a) に示すように、扉開放演出が開始されると、左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような表示が行われる。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄は、扉開放演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【 4 5 4 5 】

図 3 3 5 (b - 1) は、第 2 特別図柄の抽選結果が大当りまたは V 小当りであるとき（特別図柄の変動パターンコマンド 0 8 H または 0 9 H であるとき）に行われる扉開放演出の表示画像の一例である。図 3 3 5 (b - 1) に示すように、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような表示が行われた後には、扉が完全に閉まる表示が行われる。

【 4 5 4 6 】

図 3 3 5 (c - 1) は、図 3 3 5 (b - 1) に引き続き行われる扉開放演出の表示画像の一例である。図 3 3 5 (c - 1) に示すように、扉が完全に閉まる表示が行われ後には、再び扉が開放し、左図柄・中図柄・右図柄のすべての装飾図柄が、同じ図柄で表示領域の中央に大きく停止表示され、遊技者に大当りまたは V 小当りとなったことが報知される。

【 4 5 4 7 】

図 3 3 5 (b - 2) は、第 2 特別図柄の抽選結果がハズレであるとき（特別図柄の変動パターンコマンド 0 A H であるとき）に行われる扉開放演出の表示画像の一例である。図 3 3 5 (b - 2) に示すように、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしめるような表示が行われた後には、扉が完全に閉まらなかった表示が行われる。

【 4 5 4 8 】

図 3 3 5 (c - 2) は、図 3 3 5 (b - 2) に引き続き行われる扉開放演出の表示画像の一例である。図 3 3 5 (c - 2) に示すように、扉が完全に閉まらなかった表示が行われ後には、左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が、全て同じ図柄とならないように表示領域の中央に大きく停止表示される。

【 4 5 4 9 】

10

20

30

40

50

このように、本実施形態における第2の通常遊技状態で実行される扉開放演出によれば、一般時短遊技状態が終了した後に、大当たりまたはV小当たりとなり、再び一般時短遊技状態に引き戻すことの期待感を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【4550】

(予告演出)

次に、図336を参照して、時短遊技状態で実行可能な予告演出について説明する。図336は、第8のパチンコ遊技機における予告演出を説明する表示画像の一例である。

【4551】

図336に示す予告演出は、図327の予告演出パターン決定テーブルに示すように、転落小当りを事前に示唆する「予告演出パターンA」と、V小当たりの可能性があることを事前に示唆する「予告演出パターンB1」と、予告演出パターンB1から発展し、バトル演出が実行される可能性が高いことを事前に示唆する「予告演出パターンB2」による演出である。

10

【4552】

図336(a)は、予告演出が実行される前の表示画像の一例である。図336(a)に示すように、表示領域の中央には、左図柄・中図柄・右図柄の装飾図柄が変動表示されている。

【4553】

図336(b-1)は、予告演出パターンAによる予告演出が実行されたときの表示画像の一例である。図336(b-1)に示すように、転落小当たりの可能性があることを事前に示唆するために「DANGER」の文字が表示される。

20

【4554】

図336(b-2)は、予告演出パターンB1及び予告演出パターンB2による予告演出が実行されたときの表示画像の一例である。図336(b-2)に示すように、V小当たりの可能性があることを事前に示唆するために、ウィンドウから男性キャラクタが表示されるとともに、「CHANCE」の文字が表示される。

【4555】

図336(c-2)は、図336(b-2)に引き続き行われる予告演出パターンB2による予告演出が実行されたときの表示画像の一例である。図336(c-2)に示すように、バトル演出が実行される可能性が高いことを事前に示唆するために、ウィンドウが大きくなり、大きくなったウィンドウから女性キャラクタが表示されるとともに、「BATTLE」の文字が表示される。

30

【4556】

このように、本実施形態における時短遊技状態で実行される予告演出によれば、予告演出で示唆される内容によって、特別図柄の抽選結果や実行される演出内容を推測し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【4557】

このように、第8のパチンコ遊技機では、第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態、特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態への移行を可能とし、各遊技状態に応じて適切な演出を行うので、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【4558】

また、第8のパチンコ遊技機では、時短終了条件として小当たりの当選回数=255回が設定され、次回の大当たりまでが実質的に保障された「特殊時短遊技状態」と、時短終了条件として小当たりの当選回数=1回または2回が設定され、次回の大当たりまでが保障されていない「一般時短遊技状態」とを備えたことにより、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【4559】

<第8のパチンコ遊技機の変形例>

第8のパチンコ遊技機においては、「出玉リミッタ機能」として、「1日あたり」に大当たり遊技状態で払い出された遊技球の累計大当たり出玉数を計数し、累計大当たり出玉数が「

50

所定の打止出玉数（例えば１０万個）」に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制するように構成した。しかしながら、「出玉リミッタ機能」として、「回数リミッタ機能」のように、特定条件下（時短遊技状態）における大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数し、累計大当り出玉数が「所定の連荘出玉数（例えば５万個）」に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制するように構成してもよい。

【４５６０】

「出玉リミッタ機能」として、特定条件下（時短遊技状態）における大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数し、累計大当り出玉数が所定の連荘出玉数に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制するように構成する場合には、以下のように処理を変更すればよい。

10

まず、システムタイマ割込処理（図３２４）のＳ８３２５においては、メインＲＡＭ２０３の「累計大当り出玉数カウンタ」を参照し、累計大当り出玉数カウンタの値が「所定の連荘出玉数（例えば５万個）」以上であるか否かを判定する。累計大当り出玉数カウンタの値が、「所定の連荘出玉数」以上であると判定した場合には、Ｓ８３２６の処理を移し、遊技不許可状態の設定処理を行えばよい。また、システムタイマ割込処理（図３２４）のＳ８３２３においては、所定の連荘出玉数よりも少ない値（例えば４万９千個）であるか否かを判定すればよい。これにより、累計大当り出玉数が１日あたりの「所定の打止出玉数（例えば１０万個）」から、「所定の連荘出玉数」に切り替えることができる。

次に、大当り遊技状態終了処理（図３２０参照）におけるＳ８３２３の大当り終了後状態設定処理において、大当り遊技状態終了の特別図柄の選択図柄が、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。そして、時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄でないとき（通常遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄であるとき）には、累計大当り出玉数カウンタをクリア（累計大当り出玉数カウンタ＝０をセット）する。これにより、通常遊技状態に移行する大当り遊技状態の終了後には、累計大当り出玉数カウンタがクリアされ、特定条件下（時短遊技状態）における大当り遊技状態で払い出された遊技球の累計大当り出玉数を計数することができる。

20

【４５６１】

第８のパチンコ遊技機においては、「出玉リミッタ機能」として、システムタイマ割込処理（図３２４）のＳ８３２５及びＳ８３２６等に応示するように、メインＣＰＵ２０１が累計大当り出玉数を計数し、主制御回路２００及び払出・発射制御回路４００が「出玉リミッタ機能」に関する制御を行うように構成したが、払出・発射制御回路４００が累計大当り出玉数を計数し、払出・発射制御回路４００のみが「出玉リミッタ機能」に関する制御を行うように構成してもよい。

30

【４５６２】

また、第８のパチンコ遊技機においては、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制する機能として、「回数リミッタ機能」と「出玉リミッタ機能」との２つの機能を備えたが、「回数リミッタ機能」のみ、または「出玉リミッタ機能」のみの機能を備えて構成してもよい。

【４５６３】

40

また、第８のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第８のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、時短遊技状態（特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態）は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（ＲＴ状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（ＡＴ状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、小当り（Ｖ小当り、転落小当り）は、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、ＲＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＲＴ状態の突入当選に当選する

50

ことのいずれかに置き換えればよい。さらに、回数リミッタ機能は、R T 状態、A T 状態、A R T 状態のいずれかの状態の遊技可能数、出玉リミッタ機能は、特定条件下（所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知可能な有利区間）における遊技媒体（メダル・遊技球）の払出数に置き換えればよい。

【 4 5 6 4 】

（その他）

上述の第 8 のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【 4 5 6 5 】

また、第 8 のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【 4 5 6 6 】

更に、上記〔 4 . 拡張例 〕は、第 8 のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【 4 5 6 7 】

以下、本発明に関連する技術について付記する。

< 付記：第 4 のパチンコ遊技機 >

〔背景技術〕

従来、始動口への遊技球の入球を契機に、図柄表示装置で特別図柄を変動表示し、その表示結果が予め定めた特定表示態様となることを条件として大当り遊技状態を制御させるもの（所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球に基づき、可変入賞装置（大入賞口）の可動部材を遊技球が入賞困難な状態から入賞し易い状態に変化させ、可変入賞装置に入球した遊技球が可変入賞装置内に設けられた特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機が知られている（所謂 2 種タイプの遊技機）。

【 4 5 6 8 】

また、上記大入賞口や始動口以外にも、遊技領域には普通図柄を作動させる通過ゲートが設けられており、当該通過ゲートに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選が行われる。この普通図柄の抽選に当選すると、特定の始動口に設けられた可動部材（所謂電動チューリップ）が開放する。

そして、こうした可動部材を備えた遊技機のほとんどが、遊技の興趣を高めるために、可動部材が単位時間あたりに開放しやすくなる時短遊技状態と、可動部材が単位時間あたりに開放し難い非時短遊技状態とを有している（特許文献 1 参照）。

【 4 5 6 9 】

〔先行技術文献〕

〔特許文献〕

〔特許文献 1 〕特開 2 0 0 9 - 2 7 3 8 6 6 号公報

【 4 5 7 0 】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、特定の始動口に設けられた可動部材の作動に対しては、時短遊技状態であるときに遊技球が通過ゲートを通過したか、非時短遊技状態であるときに遊技球が通過ゲートを通過したかにしか興味を与えておらず、遊技の興趣の向上を図るには、一層の改善点があった。

【 4 5 7 1 】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

【 4 5 7 2 】

10

20

30

40

50

〔課題を解決するための手段〕

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤（例えば、遊技パネル 3 1 0 0 , 4 1 0 0 ）と、前記遊技領域に設けられた始動領域（例えば、第 1 始動口 3 1 2 0 ）への遊技球の進入を検出する始動領域検出手段（例えば、第 1 始動口スイッチ 3 1 2 1 ）と、前記遊技領域に設けられた通過領域（第 1 通過ゲート 3 1 2 6 A ）への遊技球の進入を検出する通過領域検出手段（例えば、第 1 通過ゲートスイッチ 3 1 2 7 A ）と、前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れやすい開放状態と受け入れ難い閉鎖状態とに変化可能な始動可変入賞装置（例えば、普通電動役物 3 1 4 6 ）と、前記通過領域検出手段によって遊技球が検出されたことを条件に、前記始動可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に変化させるか否かの開閉判定を行う普通遊技判定手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、普通図柄表示装置に普通図柄の可変表示を開始させ、所定の可変表示時間の経過後に、普通図柄表示装置に普通図柄を停止表示させる制御を行う普通図柄表示制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、前記始動可変入賞装置を前記開放状態と前記閉鎖状態とに変化させる開放態様を決定する開放態様決定手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、前記普通図柄表示制御手段によって特定の普通図柄が停止表示されると、前記開放態様決定手段により決定された開放態様により、前記始動可変入賞装置を前記開放状態と前記閉鎖状態とに変化させる開閉制御を行う始動開閉制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、前記始動領域検出手段によって遊技球が検出されたことを契機とした特別条件（例えば、C 時短図柄が停止表示されること）が成立することにより、所定の遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、を備え、

10

20

前記普通遊技判定手段は、前記普通図柄表示制御手段によって普通図柄の可変表示が開始されるときに遊技状態に基づいて、前記開閉判定を行い、前記開放態様決定手段は、前記普通図柄表示制御手段によって特定の普通図柄が停止表示されるときに遊技状態に基づいて、前記開放態様を決定可能であることを特徴とする。

【 4 5 7 3 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記始動可変入賞装置への遊技球の進入を検出する始動可変入賞装置検出手段（例えば、第 2 始動口スイッチ 3 1 4 1 ）と、前記始動領域検出手段によって遊技球が検出されたことを契機として、第 1 の移行条件（例えば、「大当たり」であることを示す停止表示態様が導出された場合）が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行う第 1 特別遊技制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、前記始動可変入賞装置検出手段によって遊技球が検出されたことを契機として、第 2 の移行条件（例えば、V アタッカー 3 1 5 2 に進入した遊技球が V 入賞口を通過した場合）が成立すると、前記特別遊技の制御を行う第 2 特別遊技制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、を備え、

30

前記第 1 の移行条件よりも前記第 2 の移行条件の方が成立しやすく設定されていることが望ましい。

【 4 5 7 4 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記始動領域検出手段によって遊技球が検出されたことを条件に、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、特別図柄表示装置に特別図柄の可変表示を開始させ、所定の可変表示時間の経過後に、特別図柄表示装置に特別図柄を停止表示させる制御を行う特別図柄表示制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、を備え、

40

前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技の制御を行わないと判定され、前記特別図柄表示制御手段によって特定の特別図柄（例えば、C 時短図柄等）が停止表示されると、特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態及び C 時短遊技状態からなる時短遊技状態）に移行させ、特定遊技状態の制御可能であることが望ましい。

【 4 5 7 5 】

好適には、本発明に係る遊技機は、普通図柄の可変表示時間よりも長い特別図柄の第 1

50

可変表示時間と、普通図柄の可変表示時間よりも短い特別図柄の第2可変表示時間とが少なくとも含まれた複数の特別図柄の可変表示時間に対して、それぞれの特別図柄の可変表示時間の選択率が異なって規定された複数の変動時間テーブル（例えば、図113～図116に示す特別図柄の変動パターンテーブル）を記憶している変動時間テーブル記憶手段（例えば、メインROM202）と、所定の変更条件（例えば、小当り図柄切替情報やリミッタ機能の作動の有無等）により、前記変動時間テーブル記憶手段に記憶された複数の変動時間テーブルの中から1つの変動時間テーブルを決定する変動時間テーブル決定手段（例えば、メインCPU201）と、特別図柄の可変表示時間を決定する特別図柄変動時間決定手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

前記特別図柄変動時間決定手段は、前記変動時間テーブル決定手段によって決定された変動時間テーブルに基づいて、特別図柄の可変表示時間を決定可能であることが望ましい。

10

【4576】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技判定手段による判定結果に応じて、特別図柄表示装置に停止表示させる特別図柄の種類を決定する特別図柄決定手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

前記特別図柄決定手段は、前記特別遊技判定手段により第1の利益を付与することが可能な第1の特別遊技の制御を行うと判定されると第1の特別の特別図柄（例えば、大当り図柄）を決定し、前記第1の利益よりも利益率の低い第2の利益を付与することが可能な第2の特別遊技の制御を行うと判定されると第2の特別の特別図柄（例えば、小当り図柄切替情報に対応する「役物開放当り」の図柄）を決定可能であり、前記変動時間テーブル決定手段は、前記特別図柄表示制御手段によって前記第2の特別の特別図柄が停止表示されると、次回以降の特別図柄の可変表示時間を決定するに際し、前記変動時間テーブル記憶手段に記憶された複数の変動時間テーブル（例えば、図113（1）～（3）に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルT1～T3、図114（1）～（3）に示すC時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルC1～C3）の中から特殊の変動時間テーブルを決定可能であることが望ましい。

20

【4577】

好適には、本発明に係る遊技機は、特定条件（A時短遊技状態）下における前記特別遊技の制御が行われた回数を計数する特別遊技回数計数手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

30

前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技回数計数手段によって特定の回数（例えば、リミッタ回数）が計数されると、遊技者にとって不利な通常遊技状態に移行可能であり、前記変動時間テーブル決定手段は、前記特別遊技回数計数手段によって特定の回数が計数されると、所定の終了条件が成立するまでは、前記特別図柄の第1可変表示時間よりも前記特別図柄の第2可変表示時間の方を実行する割合が高い特定の変動時間テーブル（例えば、図116に示す特別図柄の変動パターンテーブルZ1、Z2）を決定可能であることが望ましい。

【4578】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記特別図柄表示制御手段によって前記特定の特別図柄（例えば、C時短図柄）が停止表示されると、前記特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態からなる時短遊技状態であって、主としてC時短遊技状態）に移行させ、第1終了条件の成立後（例えば、1回の特別図柄の可変表示）に、前記特定遊技状態の制御を終了し、前記特別図柄表示制御手段によって前記第1の特別の特別図柄（例えば、大当り図柄）が停止表示されると、前記特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態からなる時短遊技状態であって、主としてA時短遊技状態）に移行させ、第2終了条件の成立後（例えば、100回の特別図柄の可変表示）に、前記特定遊技状態の制御を終了し、前記第1終了条件と前記第2終了条件とが異なる終了条件であることが望ましい。

40

【4579】

50

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技盤は、前記始動領域を、前記通過領域を通過した遊技球の進行方向であって、前記通過領域に近接して前記遊技領域に設けられ、前記通過領域を通過した遊技球は、前記始動領域を通過可能に構成されていることが望ましい。

【４５８０】

〔発明の効果〕

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【４５８１】

<付記：第５のパチンコ遊技機>

〔背景技術〕

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当たり遊技状態を制御させるもの（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技球の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当たり遊技状態を制御させる遊技機が知られている（所謂２種タイプの遊技機）。こうした大当たり遊技状態に制御されると、遊技球の入球が容易となるような有利な開放態様（例えば、開放時間２９秒×１０ラウンド等）で大入賞口が開放され、当該大入賞口に入球した遊技球に対応する賞球が払い出され、遊技者が遊技球を獲得可能に構成されている。

【４５８２】

また、上記大入賞口や始動口以外にも、遊技領域には普通図柄を作動させる通過口が設けられており、当該通過口に遊技球が通過すると、普通図柄の抽選が行われる。この普通図柄の抽選に当選すると、特定の始動口に設けられた可動部材（所謂電動チューリップ）が開放する。そして、こうした可動部材を備えた遊技機のほとんどが、遊技の興趣を高めるために、可動部材が単位時間あたりに開放しやすくなる時短遊技状態と、可動部材が単位時間あたりに開放し難い非時短遊技状態とを有し、時短遊技状態においては特別図柄の抽選機会を増やしている（特許文献１参照）。

【４５８３】

〔先行技術文献〕

〔特許文献〕

〔特許文献１〕特開２００９－２７３８６６号公報

【４５８４】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、特許文献１のように時短遊技状態を備えた遊技機にしても、遊技者が遊技球を獲得可能な契機を特別図柄の抽選のみにしてしまうと、遊技性が単調になってしまうことから、遊技の興趣の向上を図るには、一層の改善点があった。

【４５８５】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

【４５８６】

〔課題を解決するための手段〕

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機においては、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤（例えば、遊技パネル５１００）と、前記遊技領域に設けられた通常領域（例えば、第１通過口５１２６Ａ、第２通過口５１２６Ｂ）への遊技球の進入を検出する通常領域検出手段（例えば、第１通過口スイッチ５１２７Ａ、第２通過口スイッチ５１２７Ｂ）と、前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れやすい開放状態と受け入れ難い閉鎖状態とに変化可能な第１可変入賞装置（例えば、普通電動役物５１４６）と、前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れやすい開放状態と受け入れ難い閉鎖状態とに変化可能な第２可変入賞装置（例えば、特別電動役物５１３３）と、前記通常領域検出手段

10

20

30

40

50

によって遊技球が検出されたことを条件に、前記第 1 可変入賞装置を開放状態に変化させるか否かの開閉判定を行う通常開閉判定手段（例えば、メイン CPU 201）と、前記第 1 可変入賞装置への遊技球の進入を検出する第 1 可変入賞装置検出手段（例えば、始動口スイッチ 5141）と、前記第 1 可変入賞装置検出手段によって遊技球が検出されたことを条件に、前記第 2 可変入賞装置を開放状態にさせる特別利益（例えば、小当り）と、前記第 2 可変入賞装置を開放状態にさせずに、所定の遊技状態を制御可能にさせる状態利益（例えば、時短当り）と、が含まれた複数種類の利益から、いずれかの利益を付与するか否かを判定する利益付与判定手段（例えば、メイン CPU 201）と、前記第 1 可変入賞装置が開放状態になりにくい通常遊技状態、または前記第 1 可変入賞装置が開放状態になりやすい特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）を実行する制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、を備え、

10

前記利益付与判定手段は、前記特別利益または前記状態利益のいずれの利益も付与しないと判定するよりも、前記特別利益または前記状態利益のいずれかの利益を付与すると判定しやすく、前記遊技状態制御手段は、前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定されると、前記特定遊技状態を実行可能となることを特徴とする。

【4587】

好適には、本発明に係る遊技機においては、前記利益付与判定手段は、第 1 の開放態様により前記第 2 可変入賞装置を開放状態と閉鎖状態とに変化させる第 1 の特別遊技（例えば、大当り遊技状態）と、前記第 1 の開放態様によりも遊技者にとって不利な第 2 の開放態様により前記第 2 可変入賞装置を開放状態と閉鎖状態とに変化させる第 2 の特別遊技（例えば、小当り遊技状態）と、前記状態利益とが含まれた複数種類の利益から、いずれかの利益を付与するか否かを判定するとともに、前記第 1 の特別遊技よりも、前記第 2 の特別遊技を付与すると判定しやすいことが望ましい。

20

【4588】

好適には、本発明に係る遊技機においては、前記特定遊技状態において前記利益付与判定手段によって所定回数（例えば、1 回の時短回数）の判定が行われると、前記特定遊技状態から前記通常遊技状態を実行可能であり、前記所定回数の判定が行われる前に前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定された場合には、再度所定回数の判定が行われるまで前記特定遊技状態を実行可能となることが望ましい。

【4589】

30

好適には、本発明に係る遊技機においては、前記特定遊技状態は、前記利益付与判定手段によって前記特別利益を付与すると判定された後に実行可能な第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）と、前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定された後に実行可能な第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）と、を含み、前記第 1 特定遊技状態は、前記第 2 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な（例えば、時短回数が多）遊技状態であり、前記遊技状態制御手段は、前記第 1 特定遊技状態を実行しているときに、前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定された場合には、前記第 2 特定遊技状態を実行することなく前記第 1 特定遊技状態を継続して実行可能であることが望ましい。

【4590】

40

好適には、本発明に係る遊技機においては、所定の演出を行う演出手段（例えば、表示装置 7、スピーカー 32 及び LED 群 46 を制御するサブ制御回路 300、サブ CPU 301）と、を備え、

前記演出手段は、前記特別利益が付与されているときには、複数の前記特別利益にわたって実行可能な共通の特別演出（例えば、ボーナスタイム基本演出、またはボーナスタイム特化演出）を行うことが可能であり、前記利益付与判定手段によって前記状態利益を付与すると判定されたときには、前記特別演出がさらに延長して継続される旨を示唆する継続特別演出（例えば、巻き戻し演出）を行うことが可能であることが望ましい。

【4591】

〔発明の効果〕

50

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【４５９２】

< 付記：第６のパチンコ遊技機 >

〔背景技術〕

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させるもの（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機が知られている（所謂２種タイプの遊技機）。こうした大当り遊技状態に制御されると、遊技球の入球が容易となるような有利な開放態様（例えば、開放時間２９秒×１０ラウンド等）で大入賞口が開放され、当該大入賞口に入球した遊技球に対応する賞球（遊技球）が払い出し可能に構成されている。

10

【４５９３】

そして、特別図柄の抽選の結果に基づいて、遊技の興趣の向上を図るために、第１のリーチ演出（ロングリーチ、ＳＰリーチ）を行った後に、発展的に第２のリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）を行う遊技機が知られている（特許文献１参照）。

【４５９４】

〔先行技術文献〕

〔特許文献〕

20

〔特許文献１〕特開２０１３－２３６８５０号公報

【４５９５】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、第１のリーチ演出や第２のリーチ演出等の関連性を高め、リーチ演出等の演出をさらに向上させることにより、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【４５９６】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

30

【４５９７】

〔課題を解決するための手段〕

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると識別図柄の変動表示を行うことが可能な遊技機であって、

前記識別図柄の変動表示が行われているときに所定の演出を行う演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６、演出用役物群５８及び演出ボタン装置６３１０を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、を備え、

前記演出実行手段は、第１の演出（例えば、桜蓄積予告）を行うことにより第１の演出実行条件（例えば、極決戦への道アイコンの獲得）が成立すると、第２の演出（例えば、極決戦への道）を実行可能であり、前記第１の演出とは異なる第３の演出（例えば、擬似連演出）を行うことにより第２の演出実行条件（例えば、５個のキャラアイコンの表示）が成立すると、第４の演出（例えば、決戦への道）を実行可能であり、前記第２の演出と前記第４の演出とは、同種の特定の演出（例えば、１０個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を実行可能であることを特徴とする。

40

【４５９８】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記第１の演出として、演出が段階的に進行する段階演出（例えば、桜蓄積予告）と、所定の発展情報（例えば、キャラアイコン）を表示することが可能な第１発展表示演出（例えば、キャラアイコン数を示す文字画像の「１人結集中」等を表示したり、西軍アイコン表示部等にアイコン表示画像が点灯表示されたりする演出）と行うことが可能であることが望ましい。

50

【 4 5 9 9 】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記第 3 の演出として、変動表示している前記識別図柄を一時的に仮停止表示させて、その仮停止表示させた前記識別図柄を再び変動表示させる擬似連演出を複数回行うことが可能であるとともに、前記擬似連演出を行うごとに、所定の発展情報（例えば、キャラアイコン）を表示することが可能な第 2 発展表示演出（例えば、1 または複数のキャラアイコンが停止表示されたり、西軍アイコン表示部等にアイコン表示画像が点灯表示されたりする演出）を行うことが可能であることが望ましい。

【 4 6 0 0 】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができる演出操作部（例えば、演出ボタン装置 6 3 1 0 が有する第 1 演出操作部 6 3 1 1 と、第 2 演出操作部 6 3 1 2 ）と、を備え、

10

前記演出実行手段は、前記特定の演出として、遊技者に前記演出操作部への所定の操作回数の操作を行わせる操作演出（例えば、決戦への道または極決戦への道における 1 回操作演出）を行うことが可能であり、前記第 2 の演出における前記操作演出の操作回数の方が、前記第 4 の演出における前記操作演出の操作回数よりも、操作回数が多いことが望ましい。

【 4 6 0 1 】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記第 2 の演出または前記第 4 の演出を行うことにより第 3 の演出実行条件（例えば、キャラアイコンの 1 0 個未満）が成立すると、第 5 の演出（例えば、対決リーチ）を実行可能であり、前記特定の演出として、所定の発展情報を表示し、表示した発展情報に応じて進行していく発展進行演出（例えば、1 0 個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を行うことが可能であり、前記第 5 の演出として、前記発展進行演出において進行して表示された前記発展情報と関連した発展演出（例えば、援護アイコンによる演出）を行うことが可能であることが望ましい。

20

【 4 6 0 2 】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な第 1 の特別遊技（例えば、大当たり遊技）の制御を行うか否かの判定を行う第 1 特別遊技判定手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報に基づいて、前記第 1 の特別遊技よりも利益の低い第 2 の特別遊技（例えば、小当たり遊技）の制御を行うか否かの判定を行う第 2 特別遊技判定手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、前記第 1 特別遊技判定手段によって前記第 1 特別遊技の制御を行うと判定されることを条件に前記第 1 特別遊技の制御を行い、前記第 2 特別遊技判定手段によって前記第 2 特別遊技の制御を行うと判定されることを条件に前記第 2 特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、前記第 1 特別遊技判定手段及び前記第 2 特別遊技判定手段が判定を行うことができない状態で前記所定の始動条件が成立すると、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段（例えば、特別図柄始動記憶領域を有するメイン RAM 2 0 3 ）と、前記第 1 特別遊技判定手段及び前記第 2 特別遊技判定手段が判定を行うよりも前に、前記保留記憶手段に記憶された始動情報に基づいて、前記第 1 特別遊技または前記第 2 特別遊技の制御を行うか否かの判定を行うことが可能な事前判定手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出期間にわたって事前演出（例えば、蓮の花予告）を行うことが可能な事前演出実行手段（例えば、表示装置 7、スピーカ 3 2、LED 群 4 6、演出用役物群 5 8 及び演出ボタン装置 6 3 1 0 を制御するサブ制御回路 3 0 0、サブ CPU 3 0 1 ）と、を備え、

30

40

前記事前演出実行手段は、前記所定の演出期間の間に、前記特別遊技制御手段によって前記第 2 の特別遊技の制御が行われたとしても、前記事前演出を継続して行うことが可能

50

であることが望ましい。

【４６０３】

好適には、本発明に係る遊技機において、第１の始動条件または第２の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記特別遊技判定手段が判定を行うことができない状態で前記第１の始動条件が成立すると、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を第１の保留個数まで記憶することが可能な第１保留記憶手段（例えば、第１特別図柄始動記憶領域（１）～（４）を有するメインＲＡＭ２０３）と、前記特別遊技判定手段が判定を行うことができない状態で前記第２の始動条件が成立すると、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を第２の保留個数まで記憶することが可能な第２保留記憶手段（例えば、第２特別図柄始動記憶領域（１）及び（２）を有するメインＲＡＭ２０３）と、前記特別遊技判定手段が判定を行うよりも前に、前記第１保留記憶手段または前記第２保留記憶手段に記憶された始動情報に基づいて、前記特別遊技の制御を行うか否かの判定を行うことが可能な事前判定手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、保留事前演出（例えば、扇子予告）を行うことが可能な事前演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６、演出用役物群５８及び演出ボタン装置６３１０を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、を備え、

10

前記事前演出実行手段は、前記第２保留記憶手段に所定の保留個数（例えば、２個）の始動情報が記憶されているときに、前記第１保留記憶手段に記憶された始動情報に基づいた保留事前演出を行うことが可能であることが望ましい。

20

【４６０４】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができる演出操作部（例えば、演出ボタン装置６３１０が有する第１演出操作部６３１１と、第２演出操作部６３１２）と、前記演出操作部に対する操作を検出する操作検出手段（例えば、演出ボタン装置６３１０が有する第１～３操作部検出スイッチ）と、前記操作検出手段によって検出された操作を有効であるか無効であるかを判定する操作判定手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、を更に備え、

前記操作判定手段は、前記演出操作部に対する複数回の操作を受け付けることができる受付時間があるとき、前記受付時間の開示時期に設定された開始準備期間は、前記演出操作部に対する操作を無効と判定し、前記受付時間の終了時期に設定された終了準備期間は、前記演出操作部に対する操作を無効と判定し、前記開始準備期間の終了から終了準備期間の開始までに設定された操作有効期間は、前記演出操作部に対する操作を有効と判定するが、前記操作有効期間に検出された操作を有効と判定してから、次の操作を有効と判定するまでの操作無効期間を設定可能であり、前記操作無効期間は、前記操作有効期間に有効と判定された操作に基づく演出によって、異なる期間に設定されることが望ましい。

30

【４６０５】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができ、複数種類の操作態様を実行可能な演出操作部（例えば、演出ボタン装置６３１０）と、前記演出操作部を表示する操作表示演出（例えば、演出ボタン状態画像の表示）を行うことが可能な操作表示演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６、演出用役物群５８及び演出ボタン装置６３１０を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、を備え、

40

前記操作表示演出実行手段は、操作すべき前記演出操作部の操作態様の変化に応じて、前記操作表示演出を行うことが望ましい。

【４６０６】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができ、複数種類の操作態様を実行可能な演出操作部（例えば、演出ボタン装置６３１０）と、遊技者によって所定の遊技が行われたときから所定時間が経過したことを含む所定条件が

50

成立すると、前記演出操作部の操作態様を初期の操作態様に戻す操作態様復帰手段（例えば、ボタン制御回路 310、サブ制御回路 300 及びサブ CPU 301）と、を備えることが望ましい。

【4607】

好適には、本発明に係る遊技機において、第 1 の始動条件が成立すると、第 1 報知図柄（例えば、第 1 特別図柄）の変動表示を開始させ、所定の変動時間が経過すると、第 1 報知図柄を所定の停止態様で停止表示させる第 1 報知図柄表示制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、第 2 の始動条件が成立すると、第 2 報知図柄（例えば、第 2 特別図柄）の変動表示を開始させ、所定の変動時間が経過すると、第 2 報知図柄を所定の停止態様で停止表示させる第 2 報知図柄表示制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、前記第 1 報知図柄表示制御手段によって特定の停止態様で第 1 報知図柄が停止表示されるか、前記第 2 報知図柄表示制御手段によって特定の停止態様で第 2 報知図柄が停止表示されると、通常遊技状態から特定遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、遊技に関する外部情報を所定の外部装置に出力する外部情報出力手段（例えば、外部端子板 184）と、を備え、

10

前記第 1 報知図柄表示制御手段による第 1 報知図柄の変動表示と、前記第 2 報知図柄表示制御手段による第 2 報知図柄の変動表示とを並行して実行可能であり、前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 1 報知図柄及び前記第 2 報知図柄の停止表示が所定回数行われると、前記特定遊技状態から前記通常遊技状態を制御し、前記外部情報出力手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特定遊技状態が制御されてから前記通常遊技状態が制御されるまでの出力期間に特定の外部情報（例えば、外部情報 3）を継続して出力することに加え、前記特定遊技状態が制御されている場合に前記第 1 報知図柄表示制御手段による第 1 報知図柄の変動表示が開始された場合には、第 1 報知図柄の停止表示が行われるまでの第 1 追加期間と、前記特定遊技状態が制御されている場合に前記第 2 報知図柄表示制御手段による第 2 報知図柄の変動表示が開始された場合には、第 2 報知図柄の停止表示が行われるまでの第 2 追加期間とでも、前記特定外部情報を継続して出力することが望ましい。

20

【4608】

また、「発展情報」とは、遊技や演出が進行する際に表示される情報であり、これから進行する演出内容が示された文字情報、所定のキャラクタが表示されたキャラアイコン情報、表示されたキャラアイコンの個数を表示する個数情報、既に行われた擬似連回数を表示する回数情報、これから進行する演出までの時間情報等の情報であり、数字、文字、図形、記号等からなる発展図柄を意味するものである。

30

【4609】

〔発明の効果〕

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【4610】

<付記：第 7 のパチンコ遊技機（その 1）>

〔背景技術〕

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回転され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンと称される回転式遊技機）も知られている。

40

【4611】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確

50

率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特許文献 1 参照）。

【 4 6 1 2 】

〔先行技術文献〕

〔特許文献〕

〔特許文献 1〕特開 2 0 1 3 - 5 9 6 8 2 号公報

【 4 6 1 3 】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

そして、遊技機の遊技状態や遊技状況等に応じて適切な演出を行い、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【 4 6 1 4 】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【 4 6 1 5 】

〔課題を解決するための手段〕

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第 7 のパチンコ遊技機）は、識別図柄の可変表示を実行可能な遊技機において、

所定の演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置 7、スピーカ 3 2 及び L E D 群 4 6 を制御するサブ制御回路 3 0 0、サブ C P U 3 0 1）と、遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 2 0 1）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記識別図柄の可変表示の実行結果が特別条件を満たす場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）に移行可能であるとともに、前記識別図柄の可変表示を実行可能な遊技状態として、通常遊技状態（例えば、第 1 の通常遊技状態）と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、第 1 ～ 3 の時短遊技状態及び第 2 の通常遊技状態）との遊技状態を少なくとも制御可能であり、前記演出実行手段は、前記通常遊技状態においては、複数種類の通常演出のうち一の通常演出（例えば、左打ちのときに行われるノーマルリーチ等の演出）を実行可能であり、前記特定遊技状態においては、複数種類の特定演出のうち一の特定演出（例えば、右打ちのときに行われるボスバトル演出、戦国タイム演出、バトル演出等）を実行可能であることを特徴とする。

【 4 6 1 6 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記複数種類の通常演出は、前記特別条件を満たす前記識別図柄の可変表示にて実行され得る複数種類の当該通常演出（例えば、当該変動におけるウィンドウ予告やノーマルリーチ等の演出）と、前記特別条件を満たす前記識別図柄の可変表示よりも前の前記識別図柄の可変表示にて実行され得る複数種類の事前通常演出（例えば、事前変動における先読み演出）と、を少なくとも含むことが望ましい。

【 4 6 1 7 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記複数種類の事前通常演出は、第 1 の事前通常演出（例えば、始動口への入賞時のフラッシュ予告等）と、第 2 の事前通常演出（例えば、保留変化予告等）と、を少なくとも含み、前記演出実行手段は、前記事前通常演出の開始時期（例えば、始動口への入賞時）に所定条件が成立している場合には、前記第 1 の事前通常演出を実行しない一方で、前記第 2 の事前通常演出を実行可能であることが望ましい。

【 4 6 1 8 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出実行手段は、前記事前通常演出の開始時期に前記所定条件とは異なる特定条件（例えば、共通禁止条件 1 である「第 2 特別図柄の保留個数があるとき」等）が成立している場合には、前記第 1 の事前通常演出及び前記第 2

10

20

30

40

50

の事前通常演出のいずれの演出も実行しないことが望ましい。

【4619】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定遊技状態（例えば、第2の時短遊技状態）は、通常表示状態（例えば、男性キャラクタステージ、または女性キャラクタステージ）と、前記通常表示状態と表示状態が異なる特殊表示状態（例えば、保留連ストック個数を示唆するプレミアステージ）とが実行され得る遊技状態であり、前記特定演出は、第1特定演出（例えば、男性キャラクタステージの背景表示態様による演出）と、第2特定演出（例えば、女性キャラクタステージによる背景表示態様による演出）と、を含み、前記演出実行手段は、前記通常表示状態においては、前記第1特定演出又は前記第2特定演出のいずれの演出も実行可能である一方で、前記特殊表示状態においては、前記第1特定演出又は前記第2特定演出のいずれの演出も実行しないことが望ましい。

10

【4620】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態の終了後に実行され得る第1特定遊技状態（例えば、第2の時短遊技状態）と、前記第1特定遊技状態とは異なる第2特定遊技状態（例えば、第2の通常遊技状態）と、を少なくとも含み、前記演出実行手段は、演出状態を定めた複数種類の演出モードのいずれかを実行する演出モード実行手段と、前記演出モード実行手段により実行される前記演出モードを選択する演出モード選択手段と、を有し、前記演出モード実行手段は、前記第1特定遊技状態においては、少なくとも第1特定演出モード（例えば、男性キャラクタステージ）と前記第1モードとは異なる第2特定演出モード（例えば、女性キャラクタステージ）とが含まれた複数の特定演出モードの中からいずれかの演出モードを実行可能であり、前記演出モード選択手段は、所定の選択条件が成立している場合に、少なくとも前記第1特定演出モードと前記第2特定演出モードとのいずれかの演出モードを遊技者により選択可能にすることが望ましい。

20

【4621】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記所定の選択条件は、前記第2特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合に、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態にて成立し得る一方で、前記第1特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合に、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態にて成立し得ないことが望ましい。

30

【4622】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出モード実行手段は、前記第1特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件を満たしたときに実行されている演出モードを、前記特別遊技状態の終了後の前記第1特定遊技状態にて継続して実行することが望ましい。

【4623】

好適には、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報が前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記識別図柄の可変表示が既に行われているか前記識別図柄の可変表示の実行ができないときに、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

40

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態において、前記保留記憶手段に前記特別条件を満たす始動情報が記憶されている場合に特別演出（例えば、V通過演出パターンによる保留連ストック個数の表示）を実行可能であり、前記第1特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態において、前記特別演出を実行可能である一方で、前記第2特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態において、前記保留記憶手段に前記特別条件を満たす始動情報が記憶されている場合であっても、前記特別演出を実行しないことが望まし

50

い。

【 4 6 2 4 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記所定条件が成立し得るパターンとして、前記事前通常演出の開始時期に実行されている前記識別図柄の可変表示の実行状態に応じて成立し得る第 1 の所定条件成立パターン（例えば、第 1 禁止条件 3 である「第 1 特別図柄の変動表示開始から 5 0 0 m s 以内に第 1 始動口に入賞したとき」等）と、前記事前通常演出の開始時期に前記識別図柄の可変表示が実行されていないときに成立し得る第 2 の所定条件成立パターン（例えば、第 1 禁止条件 4 である「デモ表示中に第 1 始動口に入賞したとき」）と、を少なくとも含むことが望ましい。

【 4 6 2 5 】

好適には、本発明に係る遊技機は、第 1 識別図柄の可変表示の実行として、第 1 識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後に、第 1 識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる第 1 識別図柄可変表示制御手段と、少なくとも第 1 識別図柄の変動時間を決定するための変動パターンが複数規定された複数種類の変動パターンテーブルの中から、いずれかの変動パターンテーブルに切り替える変動パターンテーブル切替手段と、前記変動パターンテーブル切替手段によって切り替えられた変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定し、決定した変動パターンに基づいて第 1 識別図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段と、を備え、

前記特定条件が成立し得るパターンとして、前記事前通常演出の開始時期に実行されている前記識別図柄の可変表示にて所定の通常演出が実行されている場合に成立し得る第 1 の特定条件成立パターン（例えば、共通禁止条件 4 , 5 である「全回転演出の表示中、既に同じ先読み演出が実行中のとき」等）と、前記事前通常演出の開始時期に前記変動パターンテーブル切替手段によって変動パターンテーブルの切り替えが行われる所定回数後、又は所定回数前であった場合に成立し得る第 2 の特定条件成立パターン（例えば、共通禁止条件 3 である「ステージ切り替え後の前後 5 回の変動表示以内のとき」）と、を含むことが望ましい。

【 4 6 2 6 】

好適には、本発明に係る遊技機は、第 1 識別図柄の可変表示の実行として、第 1 識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後に、第 1 識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる第 1 識別図柄可変表示制御手段と、第 2 識別図柄の可変表示の実行として、第 2 識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後に、第 2 識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる第 2 識別図柄可変表示制御手段と、を備え、

前記特定条件が成立し得るパターンとして、前記事前通常演出の開始時期に実行されている前記識別図柄の可変表示が、前記第 2 識別図柄可変表示制御手段によって前記第 2 識別図柄の可変表示されているときに成立し得る第 3 の特定条件成立パターン（例えば、共通禁止条件 2 である「第 2 特別図柄の制御期間中（第 2 特別図柄の可変表示中）のとき」等）と、を含むことが望ましい。

【 4 6 2 7 】

〔 発明の効果 〕

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 4 6 2 8 】

< 付記：第 7 のパチンコ遊技機（その 2 ） >

〔 背景技術 〕

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当たり遊技状態を制御させる遊技機（所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回転され、停止表示されたリールのシン

10

20

30

40

50

ボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンと称される回胴式遊技機）も知られている。

【４６２９】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特許文献１参照）。

【４６３０】

〔先行技術文献〕

〔特許文献〕

〔特許文献１〕特開２０１３－５９６８２号公報

【４６３１】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

そして、遊技機の遊技性に応じた適切な遊技状態を設定したり、適切な処理をしたりして遊技性の維持及び向上を図ることが望まれていた。

【４６３２】

本発明の目的は、遊技性の維持及び向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【４６３３】

〔課題を解決するための手段〕

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、第１識別図柄（例えば、第１特別図柄）と第２識別図柄（例えば、第２特別図柄）との少なくともいずれかの識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後、前記識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる識別図柄可変表示制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、所定の演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２及びＬＥＤ群４６を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記第１識別図柄と前記第２識別図柄との少なくともいずれかの識別図柄の停止態様が特別条件を満たす場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）に移行可能であるとともに、前記識別図柄の変動表示を実行可能な遊技状態として、通常遊技状態（例えば、通常遊技状態）と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）との遊技状態を少なくとも備えており、前記通常遊技状態は、第１通常遊技状態（例えば、第１の通常遊技状態）と、前記第１通常遊技状態とは異なる第２通常遊技状態（例えば、第２の通常遊技状態）と、を含み、前記特定遊技状態は、第１特定遊技状態（例えば、第１の時短遊技状態）と、前記第１特定遊技状態とは異なる第２特定遊技状態（例えば、第２の時短遊技状態）と、前記第１特定遊技状態及び前記第２特定遊技状態とは異なる第３特定遊技状態（例えば、第３の時短遊技状態）と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記識別図柄の変動表示が行われた変動回数が予め定められた特定回数に達した場合に、前記通常遊技状態から前記第３特定遊技状態に移行可能であることを特徴とする。

【４６３４】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記第１通常遊技状態は、前記第１識別図柄を主として変動表示する遊技状態であり、前記第２通常遊技状態は、前記第２識別図柄を主として変動表示する遊技状態であり、前記第１特定遊技状態、前記第２特定遊技状態及び前記第３特定遊技状態のうち少なくとも何れか一つは、前記第２識別図柄を主として変動表示する遊技状態であることが望ましい。

【４６３５】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記第１特定遊技状態又

10

20

30

40

50

は前記第 2 特定遊技状態の終了後に、前記第 2 通常遊技状態に移行可能であり、前記第 2 通常遊技状態の終了後に、前記第 1 通常遊技状態に移行可能であることが望ましい。

【 4 6 3 6 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記識別図柄可変表示制御手段は、前記第 1 特定遊技状態において、前記第 1 識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たさないこと（例えば、ハズレ）になる前記第 1 識別図柄を変動表示させるときには、第 1 の変動時間（例えば、0 . 2 秒）により前記第 1 識別図柄を変動表示させ、前記第 1 識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当たりまたは小当たりの場合）になる前記第 1 識別図柄を変動表示させるときには、前記第 1 の変動時間よりも長い第 2 の変動時間（例えば、8 9 秒）により前記第 1 識別図柄を変動表示させ、前記第 2 識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当たりまたは小当たりの場合）になる前記第 2 識別図柄を変動表示させるときには、前記第 1 の変動時間以上、且つ、前記第 2 の変動時間以下の変動時間（例えば、0 . 2 秒）により前記第 2 識別図柄を変動表示させることが可能であることが望ましい。

10

【 4 6 3 7 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記識別図柄可変表示制御手段は、前記第 2 特定遊技状態において、前記第 2 識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当たりまたは小当たりの場合）になる前記第 2 識別図柄を変動表示させるときには、第 3 の変動時間（例えば、2 秒）と、第 3 の変動時間よりも長い第 4 の変動時間（例えば、5 秒または 1 2 秒）と、を含む何れかの変動時間により前記第 2 識別図柄を変動表示させることが可能であり、前記第 1 識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当たりまたは小当たりの場合）になる前記第 1 識別図柄を変動表示させるときには、前記第 3 の変動時間により前記第 1 識別図柄を変動表示させることが可能である一方で、前記第 4 の変動時間により前記第 1 識別図柄を変動表示させず、前記演出実行手段は、前記第 2 識別図柄が前記第 3 の変動時間により変動表示するときと、前記第 1 識別図柄が前記第 4 の変動時間により変動表示するときにおいて、同一の演出（例えば、装飾図柄の演出としての通常変動態様の演出）を実行可能であることが望ましい。

20

【 4 6 3 8 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記識別図柄可変表示制御手段は、前記変動回数が前記特定回数に達するときに前記第 2 識別図柄を変動表示させる場合には、前記第 2 識別図柄の停止態様に関わらず同一の第 5 の変動時間（例えば、1 5 秒）により前記第 2 識別図柄を変動表示させることが可能であり、前記演出実行手段は、前記変動回数が前記特定回数に達するときに前記第 2 識別図柄を変動表示させる場合には、前記第 2 識別図柄が前記第 5 の変動時間により変動表示しているときに、前記第 2 識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすことになるときに前記特別条件を満たさないことになるときとで、異なる演出（例えば、カード演出または扉開放演出）を実行可能であることが望ましい。

30

【 4 6 3 9 】

好適には、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報に基づいて、前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記識別図柄の変動表示が既に実行されているか前記識別図柄の変動表示の実行ができないときに、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

40

前記演出パターン決定手段は、前記第 2 通常遊技状態においては、前記保留記憶手段に記憶されている前記特別条件を満たす始動情報の個数、及び前記特別条件判定手段による判定結果に応じて、異なる演出パターンを決定可能であることが望ましい。

【 4 6 4 0 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出実行手段は、演出の終了時間が規定されていない特殊演出（例えば、扉開放演出）を実行可能であることが望ましい。

【 4 6 4 1 】

50

好適には、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報に基づいて、前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記識別図柄の変動表示が既に実行されているか前記識別図柄の変動表示の実行ができないときに、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記遊技状態制御手段が前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態のうち少なくともいずれか一方を制御しており、制御している前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態の終了条件が成立するときに前記第 1 識別図柄が変動表示する場合に、前記保留記憶手段に前記第 2 識別図柄に対応する始動情報が記憶されていると、前記第 2 通常遊技状態へ移行するための第 1 の移行演出（例えば、連続バトル突入演出）を実行し、前記保留記憶手段に前記第 2 識別図柄に対応する始動情報が記憶されていないと、前記第 1 の移行演出を実行することなく前記特殊演出（例えば、扉開放演出）を実行することが望ましい。

10

【4642】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出実行手段は、前記遊技状態制御手段が前記第 3 特定遊技状態を制御しており、制御している前記第 3 特定遊技状態の終了条件が成立するときに前記第 1 識別図柄が変動表示する場合には、前記第 1 識別図柄の変動表示の開始のときに前記特殊演出を実行可能であり、前記第 1 識別図柄の停止表示とともに当該特殊演出の実行を終了することが望ましい。

20

【4643】

好適には、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報に基づいて、前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記識別図柄の変動表示が既に実行されているか前記識別図柄の変動表示の実行ができないときに、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）の制御が行われているときに特定条件が成立しなかった場合（例えば、V 入賞口を通過しなかったとき）には、前記特殊演出を実行可能であり、前記保留記憶手段に前記第 2 識別図柄に対応する始動情報が記憶されていると、当該特殊演出の終了後に前記第 2 通常遊技状態へ移行するための第 1 の移行演出（例えば、連続バトル突入演出）を実行し、前記保留記憶手段に前記第 2 識別図柄に対応する始動情報が記憶されていないと、当該特殊演出の終了後に第 1 通常遊技状態へ移行するための第 1 の移行演出（例えば、ステージチェンジ演出）を実行することが望ましい。

30

【4644】

〔発明の効果〕

本発明によれば、遊技性の維持及び向上を図ることができる。

【4645】

< 付記：第 8 のパチンコ遊技機 >

40

〔背景技術〕

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。

【4646】

さらに、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機と所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機とを混合させた所謂 1 種 2 種タイプ

50

のパチンコ遊技機も知られている（特許文献 1 参照）。

【 4 6 4 7 】

〔 先行技術文献 〕

〔 特許文献 〕

〔 特許文献 1 〕 特開 2 0 0 9 - 1 7 8 2 5 9 号公報

【 4 6 4 8 】

〔 発明の概要 〕

〔 発明が解決しようとする課題 〕

しかしながら、所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機と所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機とを混合させただけでなく、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

10

【 4 6 4 9 】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【 4 6 5 0 】

〔 課題を解決するための手段 〕

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第 8 のパチンコ遊技機）は、遊技の進行にかかわる制御を実行可能な主制御手段（例えば、主制御回路 2 0 0、メイン CPU 2 0 1）と、演出にかかわる制御を実行可能な演出制御手段（例えば、サブ制御回路 3 0 0、サブ CPU 3 0 1）と、を備える遊技機であって、

20

前記主制御手段は、所定の始動条件が成立したことに基づいてゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記ゲームの実行結果が特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記特別条件を満たすと判定された場合に、前記ゲームの終了後に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段と、前記ゲームが実行される遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、前記ゲーム実行手段に基づいて実行され、前記ゲームの実行結果が報知されるためのゲームの実行態様（例えば、特別図柄の変動パターン）を決定するゲーム実行態様決定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、所定の演出実行手段に複数の演出のうち何れかの演出を実行可能であり、前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であることを特徴とする。

30

【 4 6 5 1 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態は、所定の特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記所定の特別遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に高い特定の特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含み、前記特定の特別遊技状態は、第 1 特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 1 の大当り遊技状態）と、前記第 1 特定の特別遊技状態とは異なる第 2 特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 2 の大当り遊技状態）と、を含むことが望ましい。

【 4 6 5 2 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態が実行された回数（例えば、大当り連続回数）、又は、遊技者に付与された遊技価値数（例えば、累計大当り出玉数）が所定の閾値に達したか否かを判定可能な閾値判定手段と、前記閾値判定手段による判定に基づいて前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態を前記通常遊技状態に制御可能な制限手段（例えば、回数リミッタ機能または出玉リミッタ機能を制御する主制御回路 2 0 0）と、を備えることが望ましい。

40

【 4 6 5 3 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、遊技者による遊技を不能とする遊技不能状態（例えば、遊技不許可状態）に制御可能であり、前記特別遊技状態が実行された回数（例えば、大当り連続回数）、又は、遊技者に付与された遊技価値数（例えば、累計大当り出玉数）が所定の閾値に達したか否かを判定可能な閾値判定手段と、前

50

記閾値判定手段の判定に基づいて前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態を前記遊技不能状態に制御可能な制限手段（例えば、回数リミッタ機能または出玉リミッタ機能を制御する主制御回路 200）と、を備えることが望ましい。

【4654】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出制御手段は、前記閾値判定手段により前記所定の閾値に達したと判定される前には前記閾値にかかわる報知を行わない一方で、前記閾値判定手段により前記閾値に達したと判定された場合には前記所定の閾値に達したことを所定の演出実行手段にて報知（例えば、エンディング演出を実行）することが望ましい。

【4655】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲームの実行態様が対応付けられた第1テーブル（例えば、特別図柄の変動パターンテーブル J1）と、前記第1テーブルとは異なる第2テーブル（例えば、特別図柄の変動パターンテーブル J2）と、を少なくとも含むテーブルを記憶するテーブル記憶手段（例えば、メイン ROM 202）と、を備え、

前記ゲーム実行態様決定手段は、前記テーブル記憶手段に記憶された何れかのテーブルを用いて、前記ゲームの実行態様として前記ゲームの実行時間を含む実行態様を決定可能であり、前記第2テーブルは、前記第1テーブルよりも相対的に短い前記ゲームの実行時間を含む実行態様（例えば、特別図柄の変動パターン 10H）が対応付けられているテーブルであることが望ましい。

【4656】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲーム実行態様決定手段は、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値（例えば、大当りのリミッタ回数の残存回数）が所定値である場合には、前記第1テーブルを用いて前記ゲームの実行態様を決定可能であり、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値が所定値とは異なる特定値である場合には、前記第2テーブルを用いて前記ゲームの実行態様を決定可能であることが望ましい。

【4657】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記閾値判定手段は、前記第1特定の特別遊技状態が実行された場合には、前記所定の閾値として第1の閾値（例えば、リミッタ回数が98回）を設定可能であり、前記第2特定の特別遊技状態が実行された場合には、前記所定の閾値として前記第1の閾値と異なる第2の閾値（例えば、リミッタ回数が100回）を設定可能であることが望ましい。

【4658】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態に制御されているときに前記所定の特別遊技状態が所定の規定回数（例えば、小当りの当選回数が1回または255回等）実行された場合に、前記所定の特別遊技状態の終了後に遊技状態を前記通常遊技状態に制御可能であり、前記閾値判定手段は、前記所定の特別遊技状態に移行したことに基づいて前記閾値に所定の計数値（例えば、リミッタ回数の減算値）を計数する処理を実行した後、計数した前記閾値が前記所定の閾値に達したか否かを判定可能であることが望ましい。

【4659】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記所定の特別遊技状態は、第1所定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z5 の小当り遊技状態）と、前記第1所定の特別遊技状態とは異なる第2所定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z6 の小当り遊技状態）と、を含み、前記閾値判定手段は、前記第1所定の特別遊技状態に移行した場合には、前記所定の計数値として第1の計数値（例えば、リミッタ回数の減算値が2）を前記閾値に計数し、前記第2所定の特別遊技状態に移行した場合には前記第1の計数値と異なる値である第2の計数値（例えば、リミッタ回数の減算値が1）を前記閾値に計数することが望ましい。

【4660】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値が所定値である場合には、前記所定の規定回数として第1の規定回数（例

10

20

30

40

50

例えば、小当りの当選回数が１回）を設定し、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値が前記所定値とは異なる特定値である場合には、前記所定の規定回数として前記第１の規定回数よりも大きい第２の規定回数（例えば、小当りの当選回数が２回）を設定することが望ましい。

【４６６１】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態の終了後に実行され得る第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、前記特別遊技状態を介することなく実行され得る第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、を含み、前記閾値判定手段は、前記第１特定遊技状態以外の遊技状態から最初に移行した前記特別遊技状態（例えば、初当り）が前記通常遊技状態から移行した特別遊技状態である場合には、前記所定の閾値として第３の閾値（例えば、リミッタ回数が９８回または１００回）を設定可能であり、前記第１特定遊技状態以外の遊技状態から最初に移行した前記特別遊技状態が前記第２特定遊技状態から移行した特別遊技状態である場合には、前記所定の閾値として前記第３の閾値とは異なる第４の閾値（例えば、リミッタ回数が９９回）を設定可能であることが望ましい。

10

【４６６２】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態の終了後に実行され得る第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、前記特別遊技状態を介することなく実行され得る第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、を含み、前記ゲーム実行態様決定手段は、前記第１特定遊技状態の実行中には前記閾値判定手段により判定される閾値に基づいて前記ゲームの実行態様（例えば、特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４による特別図柄の変動パターン）を決定可能である一方で、前記第２特定遊技状態の実行中には前記閾値判定手段により判定される閾値にかかわらず前記ゲームの実行態様（例えば、特別図柄の変動パターンテーブルＳ１による特別図柄の変動パターン）を決定可能であることが望ましい。

20

【４６６３】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態の制御態様（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開放態様）を決定する特別遊技制御態様決定手段と、を備え、

前記特別遊技制御態様決定手段は、前記所定の閾値に達するまでの残り閾値に基づいて、前記特別遊技状態の制御態様を決定可能であることが望ましい。

30

【４６６４】

また、上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第８のパチンコ遊技機）は、遊技の進行にかかわる制御を実行可能な主制御手段（例えば、主制御回路２００、メインＣＰＵ２０１）と、演出実行手段で実行される演出にかかわる制御を実行可能な演出制御手段（例えば、サブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、を備える遊技機であって、

前記主制御手段は、所定の始動条件が成立したことに基づいてゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記ゲームの実行結果が特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記特別条件を満たすと判定された場合に、前記ゲームの終了後に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段と、前記ゲームが実行される遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、

40

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、前記特定遊技状態は、第１の終了条件（例えば、小当りの当選回数が１回）を満たした場合に終了し得る通常特定遊技状態（例えば、一般時短遊技状態）と、前記第１の終了条件とは異なる第２の終了条件（例えば、小当りの当選回数が２５５回）を満たした場合に終了し得る特殊特定遊技状態（例えば、特殊時短遊技状態）と、を少なくとも含むことを特徴とする。

【４６６５】

50

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態は、所定の特別条件が成立した場合に移行可能な所定の特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、特定の特別条件が成立した場合に移行可能であり、前記所定の特別遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に高い特定の特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含み、前記特定の特別遊技状態は、第１特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 2の大当り遊技状態）と、前記第１特定の特別遊技状態とは異なる第２特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 1の大当り遊技状態）と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記第１特定の特別遊技状態の終了後に遊技状態を前記通常特定遊技状態に制御可能であり、前記第２特定の特別遊技状態の終了後に遊技状態を前記特殊特定遊技状態に制御可能であることが望ましい。

【４６６６】

10

好適には、本発明に係る遊技機は、前記第１の終了条件は、前記第２の終了条件よりも成立する割合が相対的に高い終了条件であることが望ましい。

【４６６７】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態は、所定の特別条件が成立した場合に移行可能な所定の特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、特定の特別条件が成立した場合に移行可能であり、前記所定の特別遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に高い特定の特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含み、前記特定の特別遊技状態は、第１特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 2の大当り遊技状態）と、前記第１特定の特別遊技状態とは異なる第２特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 1の大当り遊技状態）と、を含み、前記第１の終了条件は、前記通常特定遊技状態の実行中に前記所定の特別遊技状態が第１の規定回数（例えば、小当りの当選回数が１回）実行された場合に成立する条件であり、前記第２の終了条件は、前記特殊特定遊技状態の実行中に前記所定の特別遊技状態が前記第１の回数よりも多い第２の規定回数（例えば、小当りの当選回数が２５５回）実行された場合に成立する条件であることが望ましい。

20

【４６６８】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態制御手段は、前記通常特定遊技状態又は前記特殊特定遊技状態の実行中に前記第１の終了条件及び前記第２の終了条件の何れとも異なる第３の終了条件（例えば、時短回数が１０００回）が成立した場合には、実行中の前記通常特定遊技状態又は前記特殊特定遊技状態の何れも終了させることが可能であることが望ましい。

30

【４６６９】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記第３の終了条件は、前記通常特定遊技状態の実行中に前記第１の終了条件が成立するよりも相対的に低い割合で成立する終了条件であることが望ましい。

【４６７０】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲーム実行手段は、前記所定の始動条件のうち第１始動条件が成立した場合に第１のゲーム（例えば、第１特別図柄の抽選）を実行可能な第１ゲーム実行手段と、前記所定の始動条件のうち前記第１始動条件とは異なる第２始動条件が成立した場合に前記第１のゲームとは異なる第２のゲーム（例えば、第２特別図柄の抽選）を実行可能な第２ゲーム実行手段と、を備え、

40

前記第１ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行した方が、前記第２ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行する場合よりも、相対的に高い割合で前記特別遊技状態の終了後に前記特殊特定遊技状態に移行することが望ましい。

【４６７１】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲーム実行手段は、前記所定の始動条件のうち第１始動条件が成立した場合に第１のゲーム（例えば、第１特別図柄の抽選）を実行可能な第１ゲーム実行手段と、前記所定の始動条件のうち前記第１始動条件とは異なる第２始動条件が成立した場合に前記第１のゲームとは異なる第２のゲーム（例えば、第２特別図柄の抽選）を実行可能な第２ゲーム実行手段と、を備え、

50

前記第 2 ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行した方が、前記第 1 ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行する場合よりも、相対的に高い割合で前記特別遊技状態の終了後に前記通常特定遊技状態に移行することが望ましい。

【 4 6 7 2 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記ゲーム実行手段は、前記所定の始動条件のうち第 1 始動条件が成立した場合に第 1 のゲーム（例えば、第 1 特別図柄の抽選）を実行可能な第 1 ゲーム実行手段と、前記所定の始動条件のうち前記第 1 始動条件とは異なる第 2 始動条件が成立した場合に前記第 1 のゲームとは異なる第 2 のゲーム（例えば、第 2 特別図柄の抽選）を実行可能な第 2 ゲーム実行手段と、を備え、

10

前記第 1 ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行した場合には、当該特別遊技状態の終了後に前記通常遊技状態、前記通常特定遊技状態及び前記特殊特定遊技状態の何れかに所定の割合で移行可能である一方で、前記第 2 ゲーム実行手段の実行結果に基づいて前記特別遊技状態に移行した場合には、当該特別遊技状態の終了後に前記通常遊技状態及び前記特殊特定遊技状態に移行させることなく前記通常特定遊技状態に移行させることが望ましい。

【 4 6 7 3 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特別遊技状態は、所定の特別条件が成立した場合に移行可能な所定の特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、特定の特別条件が成立した場合に移行可能であり、前記所定の特別遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に高い特定の特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含み、前記特定の特別遊技状態は、第 1 特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 2 の大当り遊技状態）と、前記第 1 特定の特別遊技状態とは異なる第 2 特定の特別遊技状態（例えば、選択図柄 z 1 の大当り遊技状態）と、を含み、前記所定の特別遊技状態は、前記所定の特別条件のうち第 1 所定条件（例えば、選択図柄 z 7 の転落小当り）が成立した場合に移行可能な第 1 所定の特別遊技状態（例えば、転落小当りの小当り遊技状態）と、前記所定の特別条件のうち前記第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件（例えば、選択図柄 z 5、6 の V 小当り）が成立した場合に移行可能であり、前記第 1 所定の特別遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 所定の特別遊技状態（例えば、V 小当りの小当り遊技状態）と、を含み、前記演出制御手段は、前記第 1 所定条件が成立する場合に、該第 1 所定条件の成立に関する所定演出（例えば、カード演出による継続終了演出）を実行可能な所定演出実行手段と、前記第 2 所定条件が成立する場合に、該第 2 所定条件の成立に関する特定演出（例えば、バトル演出による勝利演出、または扉開放演出）を実行可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記通常特定遊技状態及び前記特殊特定遊技状態の何れの遊技状態であっても前記第 2 所定条件が成立し得る場合に前記特定演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、前記通常特定遊技状態において前記第 1 所定条件が成立し得る場合に前記所定演出を実行可能である一方で、前記特殊特定遊技状態において前記第 1 所定条件が成立し得る場合に前記所定演出を実行しないことが望ましい。

20

30

【 4 6 7 4 】

40

好適には、本発明に係る遊技機は、前記特定演出実行手段は、前記通常遊技状態に制御されているときに前記第 2 所定条件が成立する場合には前記特定演出を実行可能である一方で、前記所定演出実行手段は、前記通常遊技状態に制御されているときに前記第 1 所定条件が成立する場合には前記所定演出を実行しないようにすることが可能であることが望ましい。

【 4 6 7 5 】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記演出制御手段は、前記特別遊技状態に移行させる期待度が相対的に高い特別演出（例えば、予告演出パターン B 1 または予告演出パターン B 2 による予告演出）を実行可能な特別演出実行手段を備え、

前記特別演出実行手段は、前記通常特定遊技状態に制御されているときには、前記特別

50

条件が成立するゲーム及び前記特別条件が成立しないゲームの何れのゲームでも前記特別演出を実行可能である一方で、前記特殊特定遊技状態に制御されているときには、前記特別条件が成立するゲームにて前記特別演出を実行可能である一方で、前記特別条件が成立しないゲームでは前記特別演出を実行しないことが望ましい。

【４６７６】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記主制御手段は、前記ゲーム実行手段に基づいて実行される前記ゲームの実行時間（例えば、特別図柄の変動表示時間）を決定可能なゲーム実行時間決定手段を備え、

前記ゲーム実行時間決定手段は、前記特別条件が成立しないゲームにおいて前記通常特定遊技状態の方が前記特殊特定遊技状態よりも相対的に長い変動時間のゲームを決定可能であることが望ましい。

10

【４６７７】

〔発明の効果〕

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【符号の説明】

【４６７８】

７	表示装置
２０１	メインＣＰＵ
２０２	メインＲＯＭ
２０３	メインＲＡＭ
３０１	サブＣＰＵ
８０１０	遊技盤ユニット
８１００	遊技パネル
８１２０	第１始動口
８１２６	通過ゲート
８１３１	第１大入賞口
８１４０	第２始動口
８１５１	第２大入賞口
８１５６	V入賞口

20

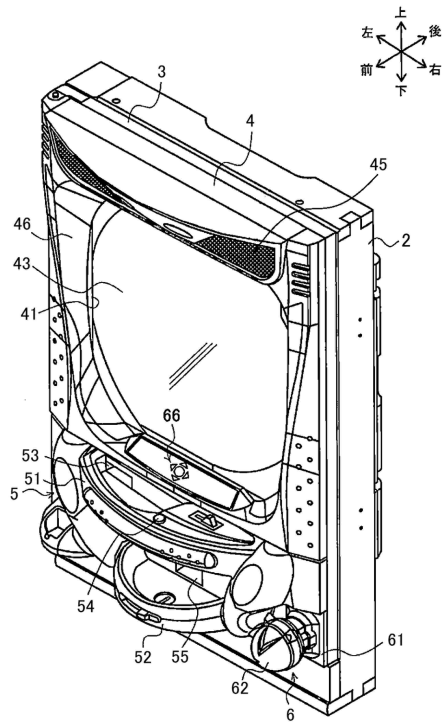
30

40

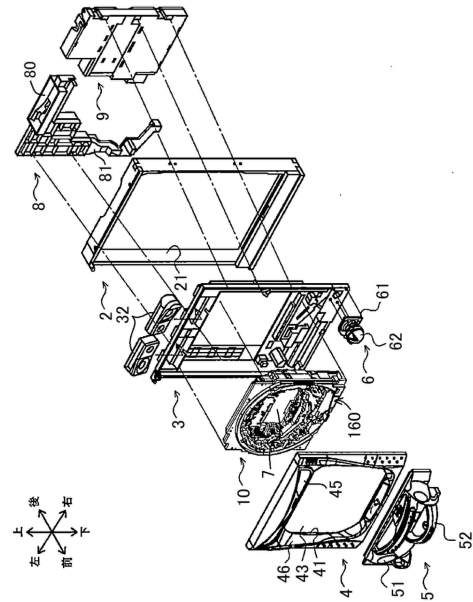
50

【図面】

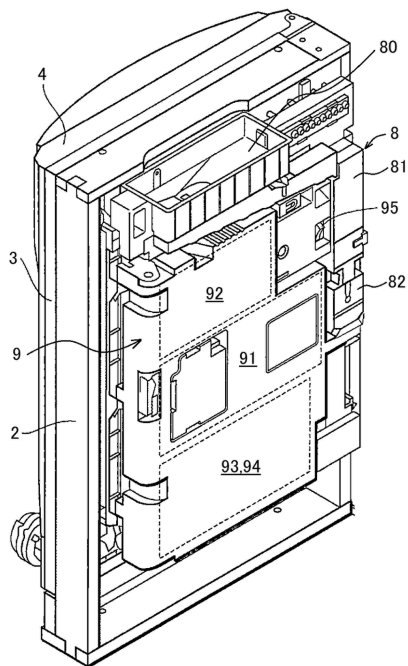
【図 1】



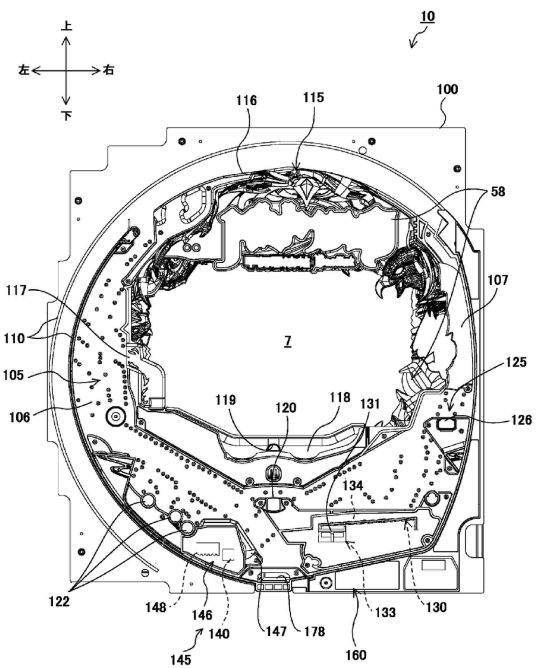
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

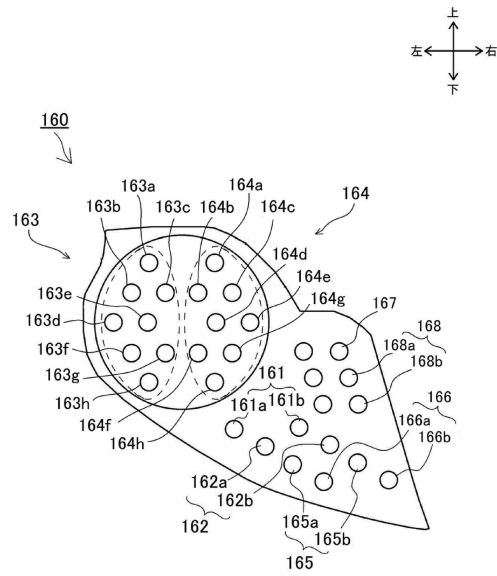
20

30

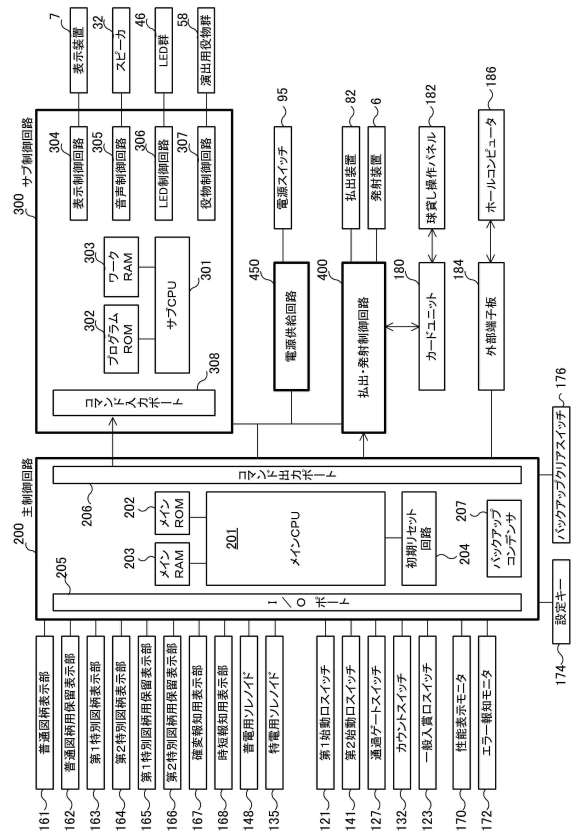
40

50

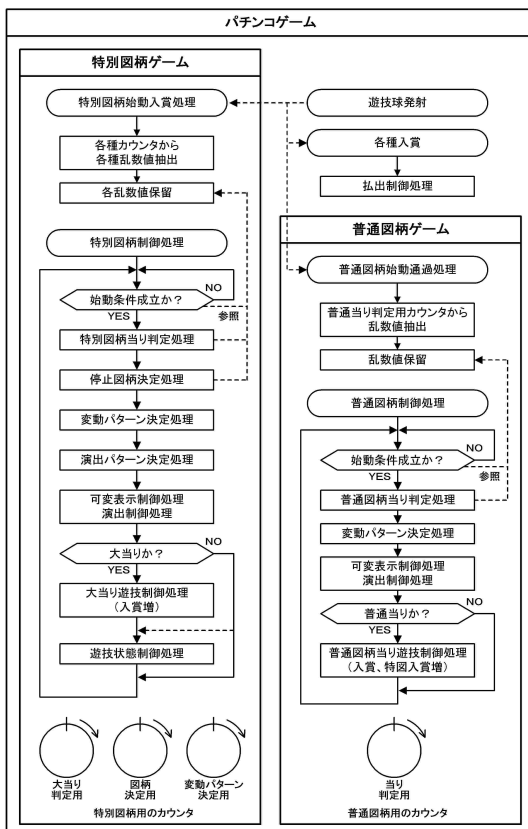
【図 5】



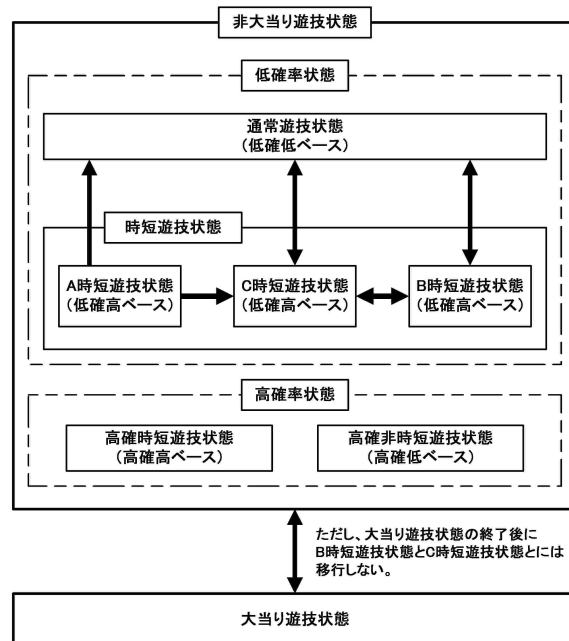
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

【図 9】

特別図柄の種類 第1特別図柄		設定6	設定5	設定4	設定3	設定2	設定1	確率フラグ 0 1 — 0 1 —	当りの種類 大当り 時短当り 大当り 時短当り
		1/294	1/299	1/304	1/309	1/314	1/319		
		1/72	1/73	1/74	1/75	1/76	1/77		
		1/160	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160		
特別図柄の種類 第2特別図柄		1/294	1/299	1/304	1/309	1/314	1/319	確率フラグ 0 1 —	当りの種類 大当り 時短当り 大当り 時短当り
		1/72	1/73	1/74	1/75	1/76	1/77		
		1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240		
		1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240		

設定値毎の確率(概算)を示すテーブル

【図 10】

特別図柄の当り判定テーブル(設定1の場合の例)				
特別図柄の種類	確率フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409~613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅951(409~1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276(1260~65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273(0~272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅205(273~477)	1/319	大当り判定値データ
		幅65058(478~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅273(0~272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅951(273~1123)	1/77	大当り判定値データ
		幅64412(1124~65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ

10

20

【図 11】

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0~69	70/100	z0	zA1
		70~96	27/100	z1	
		97~99	3/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0~9	10/100	z3	zA3
		10~59	50/100	z4	zA4
		60~99	40/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z6	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0~96	97/100	z7	zA6
		97~99	3/100	z8	zA7
	大当り判定値データ	0~59	60/100	z9	zA8
		60~99	40/100	z10	zA9
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z11	zA10

【図 12】

(A)特別図柄停止態様決定テーブル																
選択図柄 コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

30

(B)装飾図柄停止態様決定テーブル					
図柄指定 コマンド	装飾図柄の停止態様 ※			備考	
	左図柄	中図柄	右図柄	装飾図柄の停止態様の説明	選択図柄 コマンド
zA1	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z0
					z1
zA2	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z2
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z3
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z4
					z5
zA5	6	1	4	ばらけ目	z6
zA6	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z7
zA7	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z8
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z9
zA9	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z10
zA10	6	1	4	ばらけ目	z11

※「装飾図柄の停止態様」の欄に示される停止態様は例示

40

50

【図 1 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	200
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	50
z8	—	—	—	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	300
z11	—	—	—	—	—

【図 1 4】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	50
z1	—	—	—	1	100
z2	—	—	—	1	200
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	50
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	100
z8	—	—	—	1	200
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	50
z11	—	—	—	—	—

10

【図 1 5】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	時短 フラグ	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン ハテン	変動カード ナンバー	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	-	-	0～4	01H	83H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	-	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	-	共通リーチB
	大当り	-	-	55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
				0～4	04H	83H04H	95000	-	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	-	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
	ハズレ	0	0～25	25～34	07H	83H07H	95000	-	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	-	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
				0～14	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
第2特別図柄	時短当り	-	-	15～22	0DH	83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	-	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
	大当り	-	0～25	56～75	12H	83H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	-	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	26～249	0	0～69	17H	83H17H	13000	-	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	-	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
				0～19	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
第3特別図柄	時短当り	-	-	30～49	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	-	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	-	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	-	共通リーチB
				0～69	1AH	83H1AH	3000	-	短縮変動A
	大当り	-	0～25	70～99	1BH	83H1BH	2000	-	短縮変動B
				0～14	01H	84H01H	95000	-	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	-	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
	ハズレ	1	0～25	0～14	04H	84H04H	95000	-	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	-	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
				0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ
大当り	1	0～25	20～29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB	
			30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ	
			50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB	
			60～89	26H	84H26H	30000	-	共通ノーマルリーチ	
			90～99	27H	84H27H	105000	-	共通リーチB	
ハズレ	26～249	0	26～249	28H	84H28H	13000	-	通常変動A	
			70～99	29H	84H29H	8000	-	通常変動B	
			0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系ノーマルリーチ	
			20～29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系リーチB	
			30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノーマルリーチ	

【図 1 6】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
B時短遊技状態	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
C時短遊技状態	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
C時短遊技状態	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ

20

30

40

50

【図 17】

普通図柄判定テーブル				
時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
非時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
		30～69	40/100	fz2
		70～99	30/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz4
		30～69	40/100	fz5
		70～99	30/100	fz6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz7
		30～69	40/100	fz8
		70～99	30/100	fz9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—

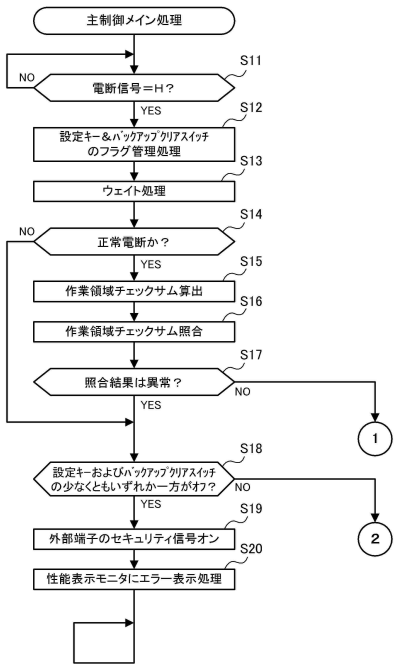
【図 18】

普通図柄当り種類決定テーブル	普通電動役物 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン(msec)		
				1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
普通図柄当り種類決定テーブル	fz0	01H	90H01H	1000	—	—
	fz1	02H	91H02H	2000	200	2000
	fz2	03H	91H03H	2500	200	2500
	fz3	04H	91H04H	3000	200	3000
	fz4	05H	92H05H	2500	—	—
	fz5	06H	92H06H	2000	600	2000
	fz6	07H	92H07H	2500	600	2500
	fz7	05H	93H05H	2500	—	—
	fz8	06H	93H06H	2000	600	2000
	fz9	07H	93H07H	2500	600	2500

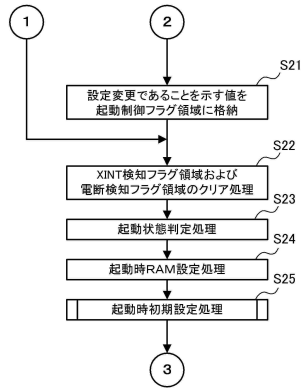
【図 19】

普通図柄の変動パターンテーブル				
遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
	0～89	02H	86H02H	500
A時短遊技状態	90～99	03H	86H03H	800
	0～39	02H	87H02H	500
B時短遊技状態	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

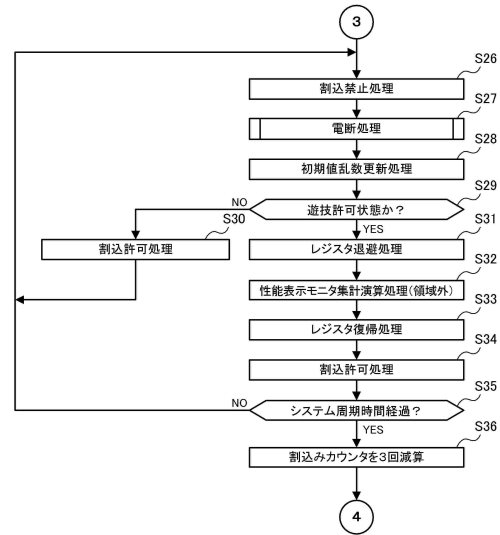
【図 20】



【図 2 1】



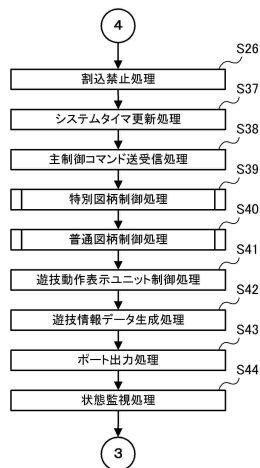
【図 2 2】



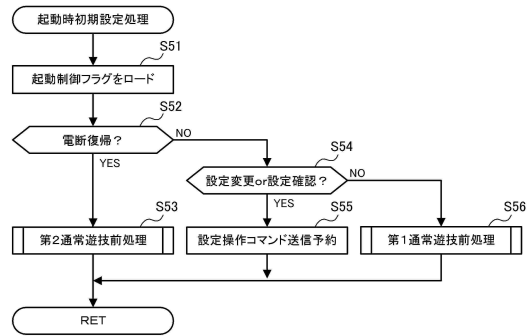
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

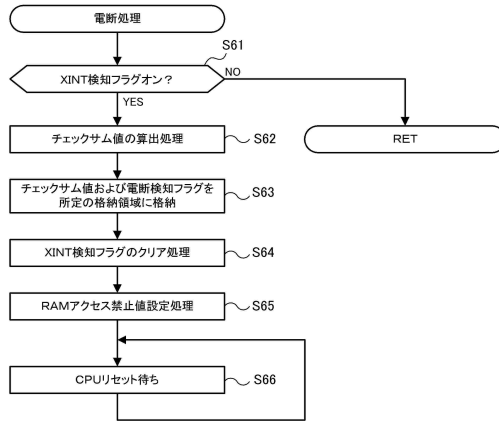


30

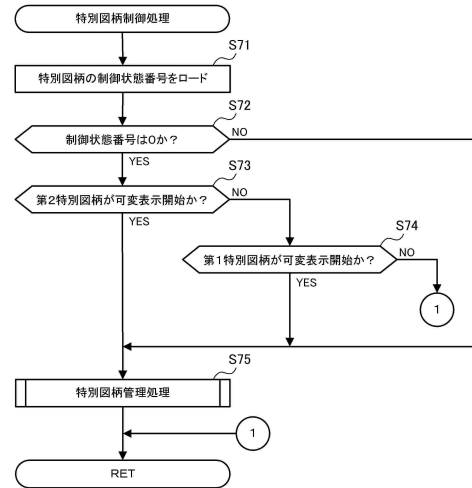
40

50

【図 25】



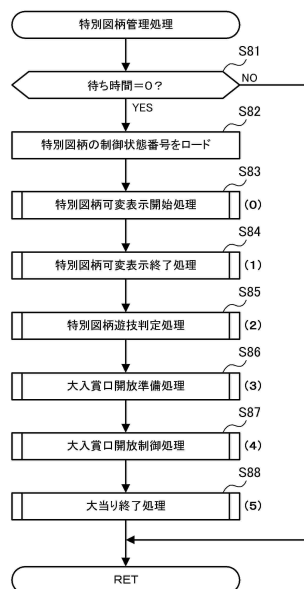
【図 26】



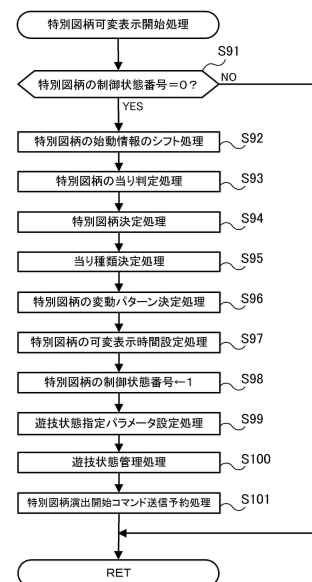
10

20

【図 27】



【図 28】

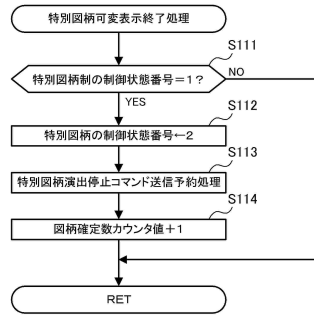


30

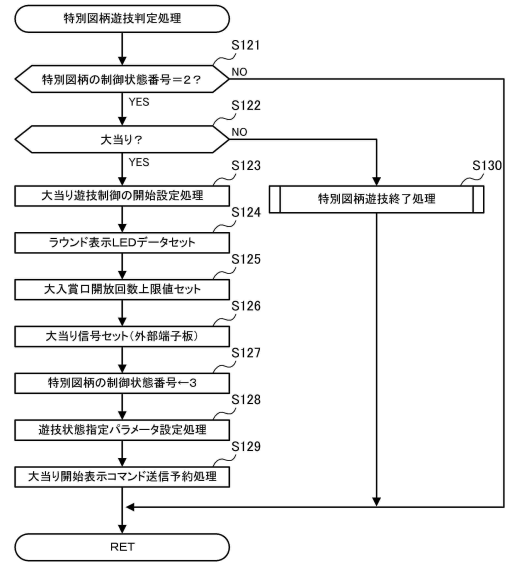
40

50

【図 29】



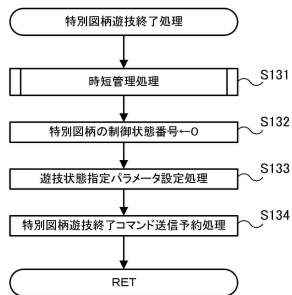
【図 30】



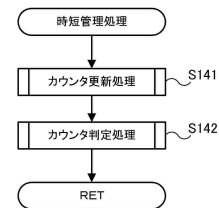
10

20

【図 31】



【図 32】

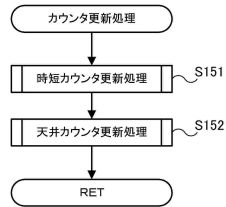


30

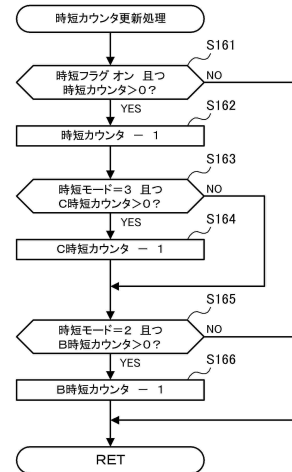
40

50

【図 3 3】



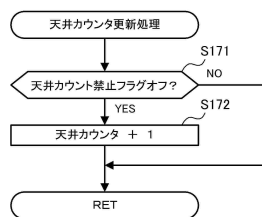
【図 3 4】



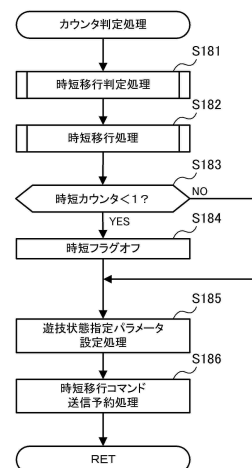
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

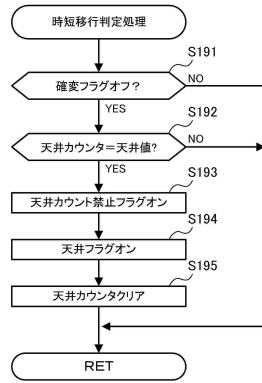


30

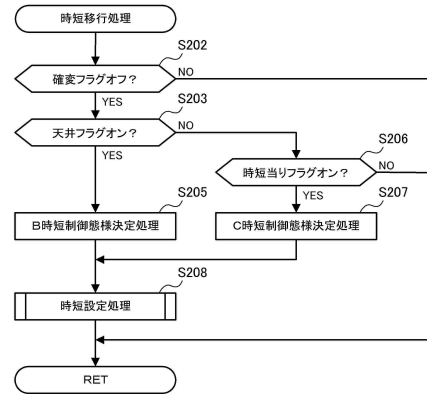
40

50

【図 37】



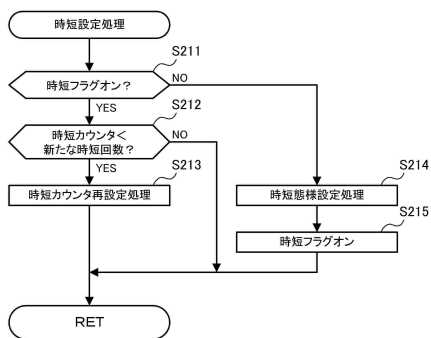
【図 38】



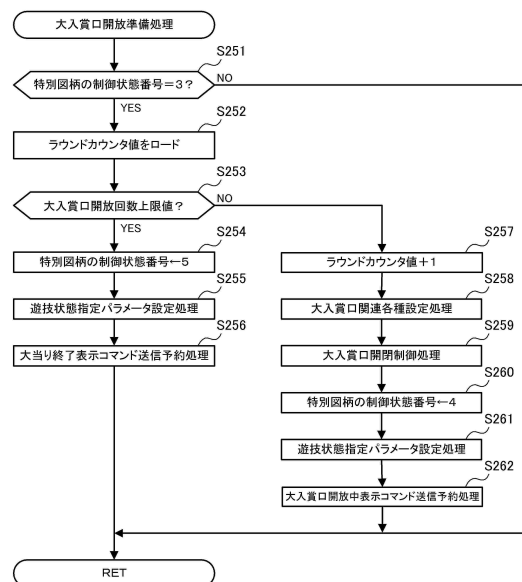
10

20

【図 39】



【図 40】

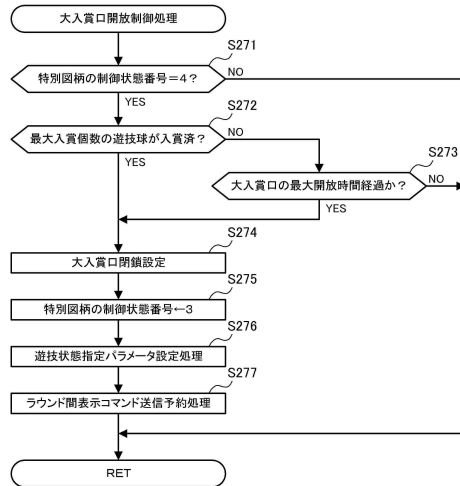


30

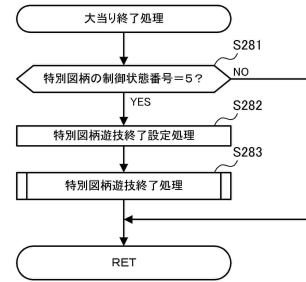
40

50

【図 4 1】



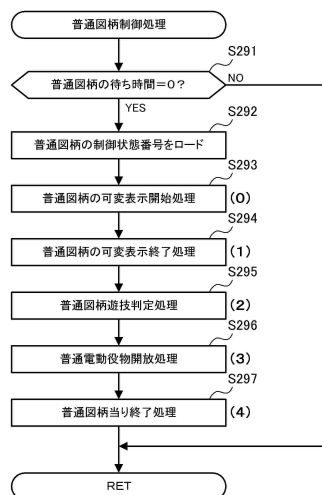
【図 4 2】



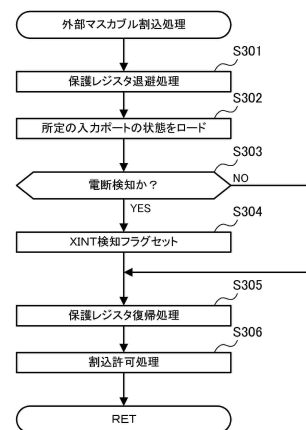
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

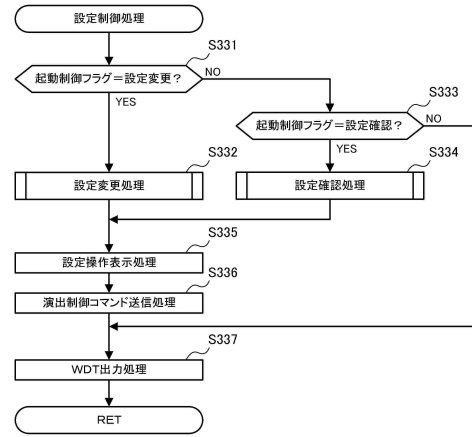
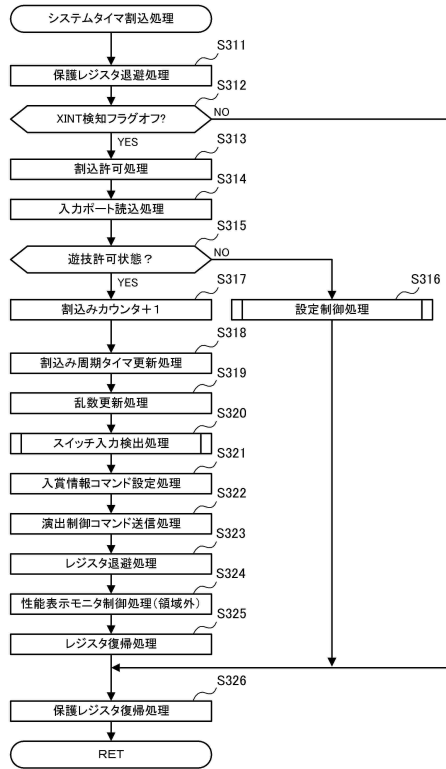


30

40

50

【 図 4 6 】

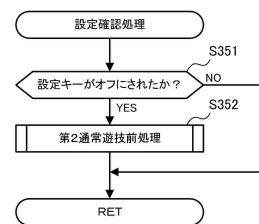
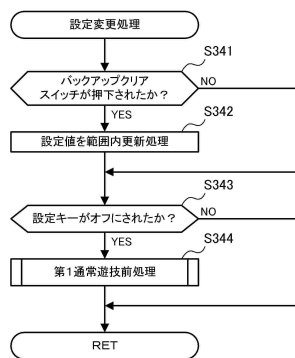


10

20

【 図 4 7 】

【 図 4 8 】

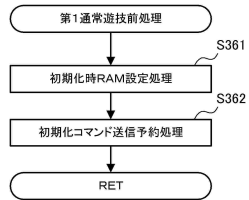


30

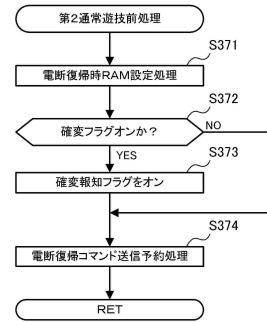
40

50

【図 49】



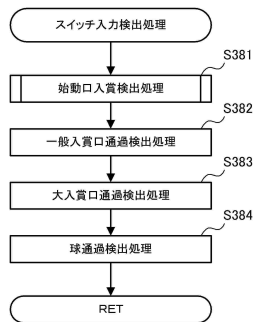
【図 50】



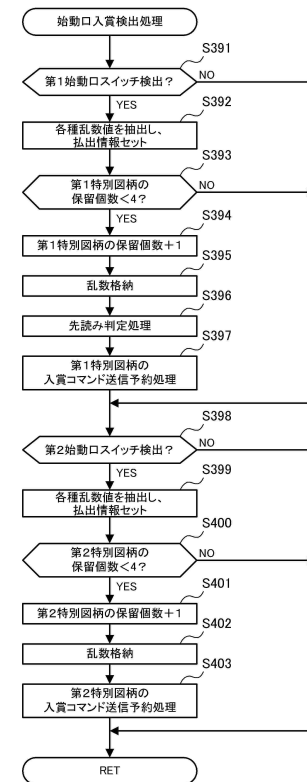
10

20

【図 51】



【図 52】

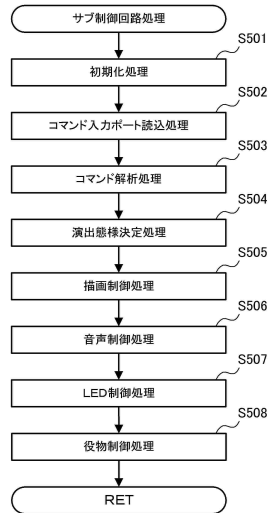


30

40

50

【 図 5 3 】



【 図 5 4 】

通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブル

変動 パターン	変動パターン コメント	可変変換時間 (ms)	備考		
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	第1 特別 図柄	
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB		
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD		
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA		
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB		
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA	大当り	
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ		
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC		
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ	ハズレ	
13H	83H13H	105000	共通リーチB		
14H	83H14H	105000	共通リーチC		
15H	83H15H	170000	共通リーチD		
16H	83H16H	180000	共通リーチE		
17H	83H17H	13000	通常変動A		
18H	83H18H	8000	通常変動B		
19H	83H19H	13000	通常変動C		
01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA		第2 特別 図柄
02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
04H	84H04H	95000	大当り系リーチA		
05H	84H05H	75000	大当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ		
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
26H	84H26H	30000	共通ノーマルリーチ		
27H	84H27H	105000	共通リーチB		
28H	84H28H	13000	通常変動A		
29H	84H29H	8000	通常変動B		

10

20

【 図 5 5 】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル

変動 パターン	保留数				先読み フラグ		備考	
	1	2	3	4				
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC	83H03H	65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC	83H06H	75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC	83H09H	105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD	83H0AH	170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE	83H0BH	180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC	83H0EH	65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC	83H11H	75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC	83H14H	105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD	83H15H	170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE	83H16H	180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C	83H19H	13000ms

【 図 5 6 】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル

[illegible]

30

40

【図 57】

先読み期待値演出パターン決定テーブル(当り時)						
保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
1	0~199	01H	1	—	—	—
	200~399	02H	2	—	—	—
	400~599	03H	3	—	—	—
	600~799	04H	4	—	—	—
	800~999	05H	5	—	—	—
	0~9	06H	1	0	—	—
	10~19	07H	2	0	—	—
	20~49	08H	3	0	—	—
	50~89	09H	4	0	—	—
	90~99	0AH	5	0	—	—
2	100~109	0BH	1	1	—	—
	110~119	0CH	2	1	—	—
	120~149	0DH	3	1	—	—
	150~169	0EH	4	1	—	—
	170~199	0FH	5	1	—	—
	200~209	10H	2	2	—	—
	210~239	11H	3	2	—	—
	240~269	12H	4	2	—	—
	270~289	13H	5	2	—	—
	290~319	14H	3	3	—	—
3	320~339	15H	4	3	—	—
	340~359	16H	5	3	—	—
	360~389	17H	4	4	—	—
	390~419	18H	5	4	—	—
	420~439	19H	5	5	—	—
	440~459	1AH	1	0	0	—
	460~479	1BH	2	0	0	—
	480~499	1CH	3	0	0	—
	500~519	1DH	4	0	0	—
	520~539	1EH	5	0	0	—
4	540~559	1FH	6	0	0	—
	560~579	20H	2	1	0	—
	580~599	21H	3	1	0	—
	600~619	22H	4	1	0	—
	620~639	23H	5	1	0	—
	640~659	24H	2	2	0	—
	660~679	25H	3	2	0	—
	680~699	26H	4	2	0	—
	700~719	27H	5	2	0	—
	720~739	28H	3	3	0	—
5	740~759	29H	4	3	0	—
	760~779	2AH	5	3	0	—
	780~799	2BH	4	4	0	—
	800~819	2CH	5	4	0	—
	820~839	2DH	5	5	0	—
	840~859	2EH	1	1	1	—
	860~879	2FH	2	1	1	—
	880~899	30H	3	1	1	—
	900~919	31H	4	1	1	—
	920~939	32H	5	1	1	—
6	940~959	33H	2	2	1	—
	960~979	34H	3	2	1	—
	980~999	35H	4	2	1	—
	0~19	36H	5	2	1	—
	20~39	37H	6	2	1	—
	40~59	38H	4	3	1	—
	60~79	39H	5	3	1	—
	80~99	3AH	4	4	1	—
	100~119	3BH	5	4	1	—
	120~139	3CH	5	5	1	—
7	140~159	3DH	2	2	2	—
	160~179	3EH	3	2	2	—
	180~199	3FH	4	2	2	—
	200~219	40H	5	2	2	—
	220~239	41H	6	2	2	—
	240~259	42H	4	3	2	—
	260~279	43H	5	3	2	—
	280~299	44H	4	4	2	—
	300~319	45H	5	4	2	—
	320~339	46H	3	3	3	—
8	340~359	47H	4	3	3	—
	360~379	48H	5	3	3	—
	380~399	49H	6	3	3	—
	400~419	4AH	4	4	3	—
	420~439	4BH	5	4	3	—
	440~459	4CH	6	4	3	—
	460~479	4DH	4	5	3	—
	480~499	4EH	5	5	3	—
	500~519	4FH	5	6	3	—
	520~539	50H	6	6	3	—

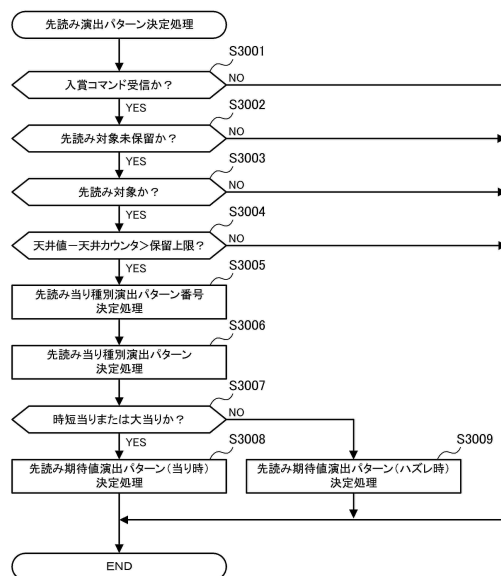
【図 58】

先読み期待値演出パターン決定テーブル(ハズレ時)						
保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~499	01H	1	—	—	—
	500~799	02H	2	—	—	—
	800~979	03H	3	—	—	—
	980~999	04H	4	—	—	—
	0~249	06H	1	0	—	—
	250~349	07H	2	0	—	—
	350~394	08H	3	0	—	—
	395~399	09H	4	0	—	—
	399~648	0BH	1	1	—	—
	649~748	0CH	2	1	—	—
2	749~793	0DH	3	1	—	—
	794~797	0EH	4	1	—	—
	798~897	10H	2	2	—	—
	898~942	11H	3	2	—	—
	943~946	12H	4	2	—	—
	947~991	14H	3	3	—	—
	992~995	15H	4	3	—	—
	996~999	17H	4	4	—	—
	0~169	1AH	1	0	0	—
	170~219	1BH	2	0	0	—
	220~238	1CH	3	0	0	—
	239	1DH	4	0	0	—
	240~409	1FH	1	1	0	—
	410~459	20H	2	1	0	—
	460~478	21H	3	1	0	—
	479	22H	4	1	0	—
	480~529	24H	2	2	0	—
	530~548	25H	3	2	0	—
	549	26H	4	2	0	—
	550~568	28H	3	3	0	—
	569	29H	4	3	0	—
	570	2BH	4	4	0	—
	571~730	2EH	1	1	1	—
	731~780	2FH	2	1	1	—
	781~789	30H	3	1	1	—
	800	31H	4	1	1	—
	801~850	33H	2	2	1	—
	851~868	34H	3	2	1	—
	869	35H	4	2	1	—
	870~887	37H	3	3	1	—
	888	38H	4	3	1	—
	889	3AH	4	4	1	—
	890~839	3DH	2	2	2	—
	940~957	3EH	3	2	2	—
	958	3FH	4	2	2	—
	959~976	41H	3	3	2	—
	977	42H	4	3	2	—
	978	44H	4	4	2	—
	979~996	47H	3	3	3	—
	997	48H	4	3	3	—
	998	4AH	4	4	3	—
	999	4DH	4	4	4	—

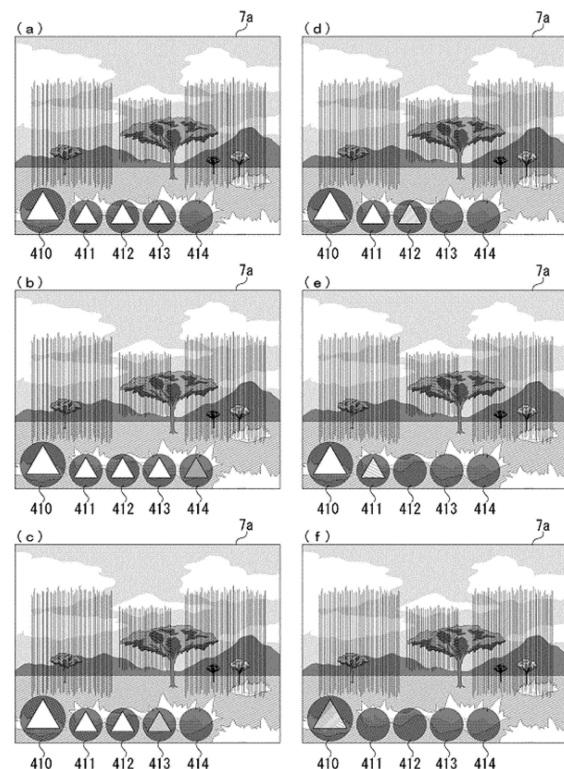
10

20

【図 59】



【図 60】

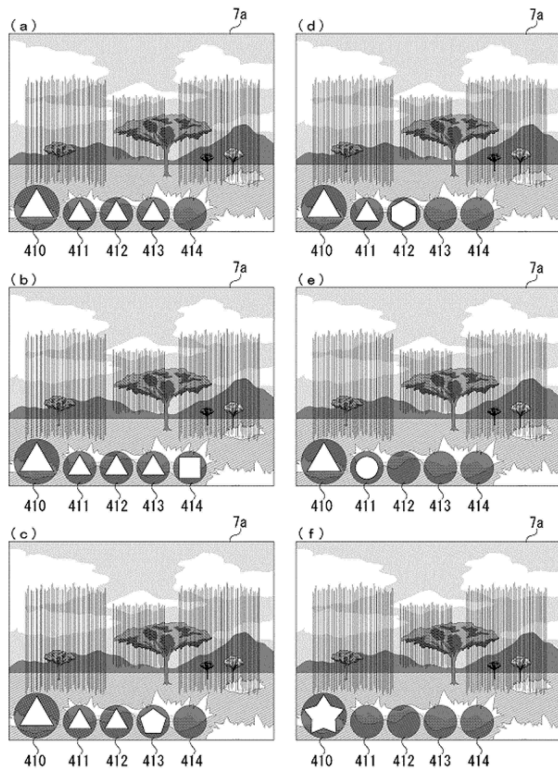


30

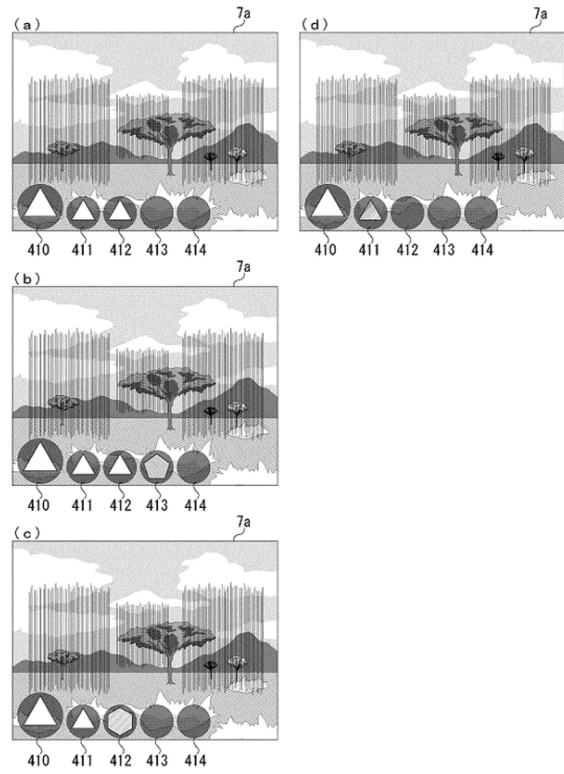
40

50

【図 6 1】



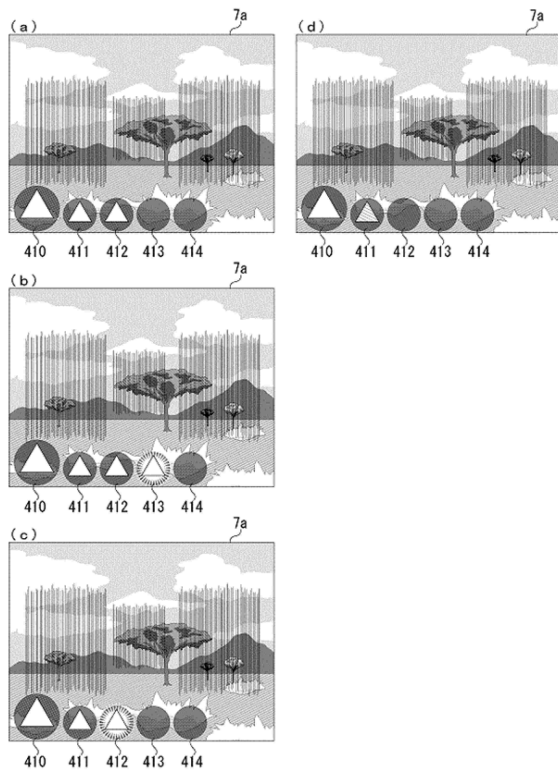
【図 6 2】



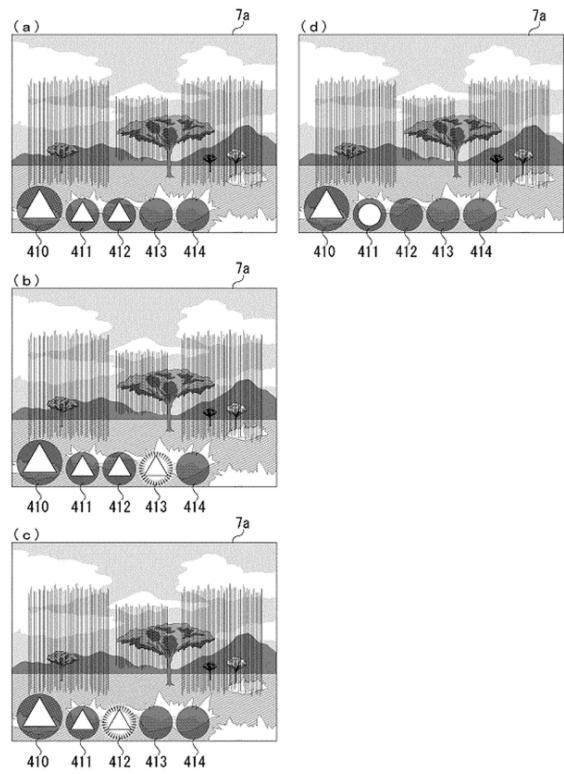
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】



30

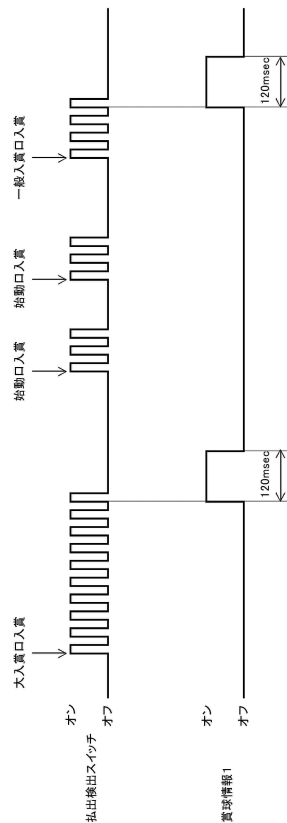
40

50

【 図 6 5 】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当たり中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当たり中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力(小当たりラッシュ中)
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当たり中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

【 図 6 6 】



【 ㄨ 6 7 】

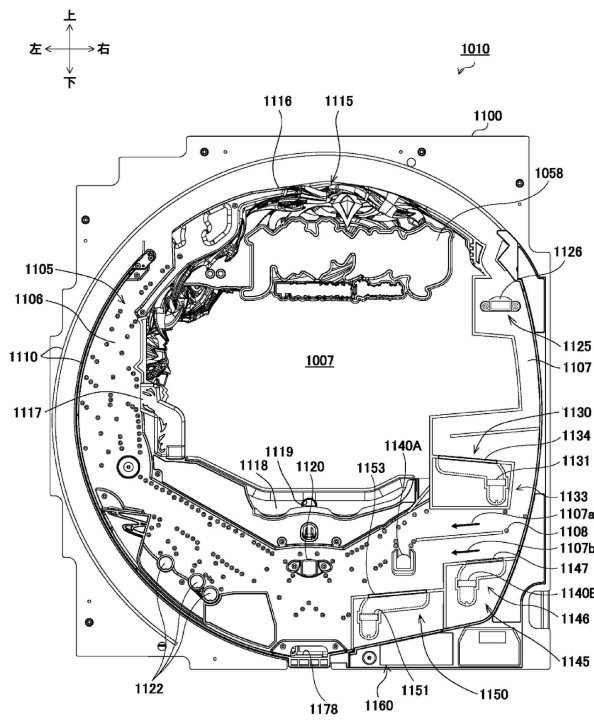
[illegible]

【 ㄨ 6 8 】

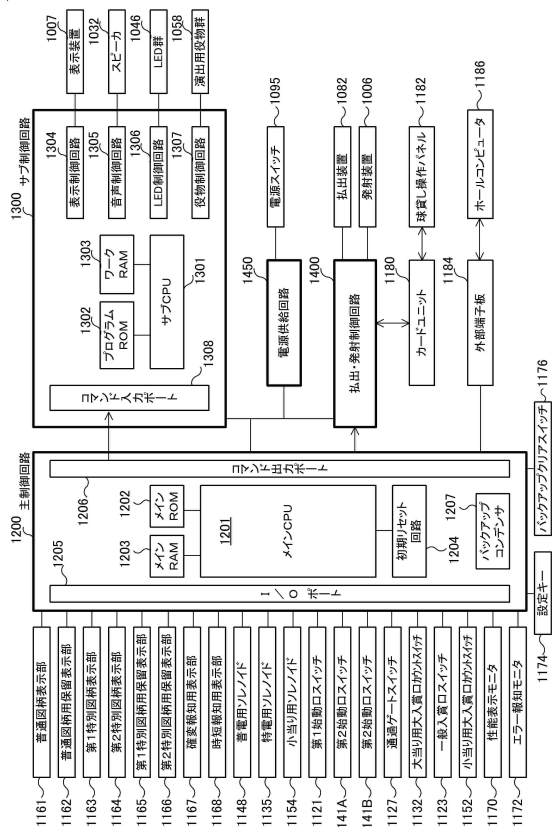
CNI												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
環境情報紙 1	環境情報紙 2	環境情報紙 3	環境情報紙 4	環境情報紙 5	環境情報紙 6	環境情報紙 7	環境情報紙 8	環境情報紙 9	環境情報紙 10	環境情報紙 11	環境情報紙 12	
常態監視状態中 (大当り、小当り以外、通常・特短中以外)	-	-	-	x	x	x	x	x	-	-	-	
低確率時短監視状態中 (大当り以外、小当り以外)	-	-	-	○	x	x	○	x	-	-	-	
低確率時短監視状態中 (大当り以外、小当り以外)	-	-	-	○	x	○	x	○	x	-	-	
小当り短監視状態中 (大当り以外、小当り以外)	-	-	-	○	○	x	x	x	○	-	-	
大当り短監視制御処理中 (大当り短監視制御処理の終了(時短制御が実行される場合))	-	-	-	○	○	x	x	x	x	-	-	
大当り短監視制御処理中 (大当り短監視制御処理の終了(時短制御が実行されない場合))	-	-	-	○	○	x	x	x	x	-	-	
小当り短監視制御処理中 (通常監視状態中)	-	-	-	○	x	x	x	x	x	-	-	
大当り短監視制御処理中 (低確率時短監視状態中)	-	-	-	○	x	x	○	x	x	-	-	
大当り短監視制御処理中 (常態監視状態中)	-	-	-	○	x	○	x	○	x	-	-	
大当り短監視制御処理中 (常態・特短中以外)	-	-	-	○	x	○	x	x	x	-	-	

○:出力する
×:出力しない
—:不定

【図 6 9】



【図 7 0】



【図 7 1】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409~613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409~1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276(1260~65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273(0~272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273~22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205(22118~22322)	1/319	大当り判定値データ
		幅43213(22323~65535)	1/1.52	ハズレ判定値データ
	1	幅273(0~272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273~22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅851(22118~22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567(22969~65535)	1/1.54	ハズレ判定値データ

【図 7 2】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0~69	60/100	z0	zA1
		70~96	30/100	z1	
		97~99	10/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0, 1	2/100	z3	zA3
		2~9	8/100	z4	
		10~59	50/100	z5	zA4
		60~99	40/100	z6	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z7	zA5
		0~96	90/100	z8	zA6
		97~99	10/100	z9	zA7
第2特別図柄	小当り判定値データ	0~99	100/100	z10	zA8
	大当り判定値データ	0~29	30/100	z11	zA9
		30~59	30/100	z12	
		60~99	40/100	z13	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z14	zA10
		0~99	100/100	z14	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z14	zA11

10

20

30

40

50

【図 7 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	—	1	100
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	1	200
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	1	50
z9	—	—	—	—	1	100
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	1	300
z14	—	—	—	—	—	—

【図 7 4】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

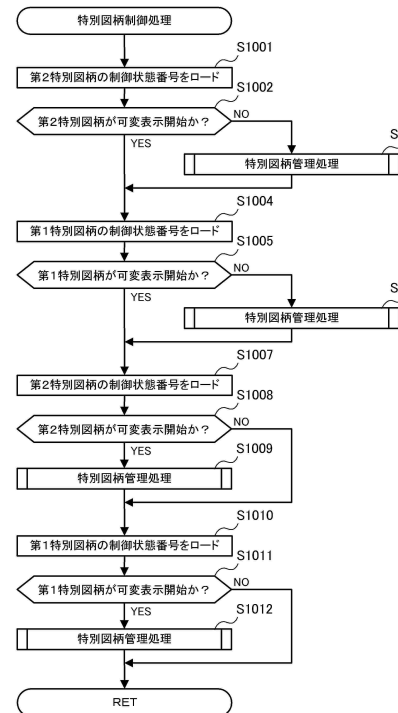
特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 ハテン	変動ハテン コマンド	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1 特別 図柄	時短当り	—	0～4	01H	83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	85000	—	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
			0～4	04H	83H04H	95000	—	大当り系リーチA
			5～14	05H	83H05H	75000	—	大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
	大当り	—	25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
			0～14	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
			15～22	0DH	83H0DH	85000	—	時短当り系リーチB
			23～27	0EH	83H0EH	85000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
			43～50	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
	ハズレ	0～25	56～75	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
			76～83	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
			94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			0～69	17H	83H17H	13000	—	通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000	—	通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
			0～19	1AH	84H1AH	600000	—	長変動A
			20～59	1BH	84H1BH	590000	—	長変動B
第2 特別 図柄	時短当り	—	59～99	1CH	84H1CH	580000	—	長変動C
			0～99	1DH	84H1DH	600000	—	長変動A
			0～19	1EH	84H1EH	600000	—	長変動A
	小当り	—	20～59	1FH	84H1FH	590000	—	長変動B
			59～99	20H	84H20H	580000	—	長変動C
			0～19	21H	84H21H	600000	—	長変動A
	大当り	—	20～59	22H	84H22H	590000	—	長変動B
			59～99	23H	84H23H	580000	—	長変動C
	ハズレ	—						

【図 7 5】

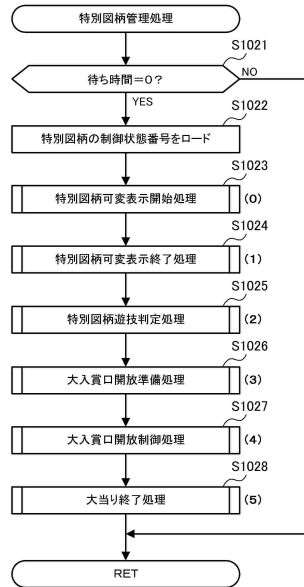
高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考			
第1 特別 図柄	時短当り	-	0～9	01H	83H11H	65000	時短当り系リーチA			
			10～59	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB			
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA			
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB			
	大当り	-	0～9	03H	83H13H	65000	大当り系リーチA			
			10～59	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB			
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA			
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB			
	ハズレ	0～25	0～29	01H	83H11H	11000	時短当り系ノーマルリーチ			
			30～34	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB			
			35～64	03H	83H13H	11000	大当り系ノーマルリーチ			
			65～69	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB			
			70～74	11H	83H15H	11000	共通ノーマルリーチ			
			75～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB			
		26～249	0～51	05H	83H17H	7000	通常変動A			
			52～99	06H	83H18H	4000	通常変動B			
			0～9	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC			
			10～59	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD			
			60～99	11H	84H1BH	85000	共通リーチC			
			0～99	07H	84H1CH	1000	超速変動			
第2 特別 図柄	時短当り	-	0～9	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC			
			10～59	11H	84H1EH	55000	大当り系リーチD			
			60～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC			
	小当り	-	0～39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC			
			40～44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD			
			45～84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC			
	大当り	-	85～89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD			
			90～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC			
			ハズレ	0～25	26～249	0～99	09H	84H09H	1000	超速変動

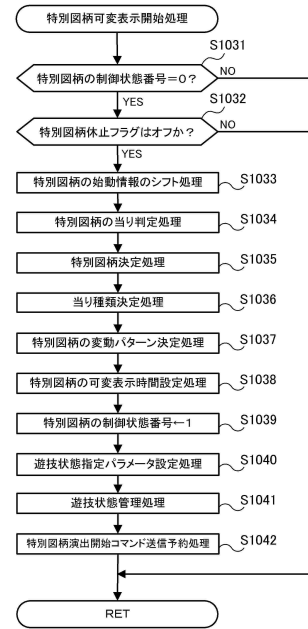
【図 7 6】



【図 77】



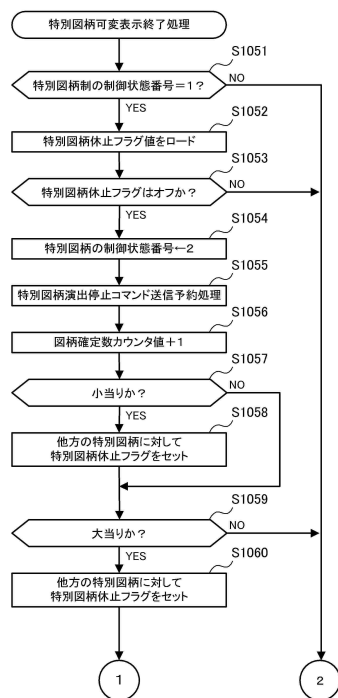
【図 78】



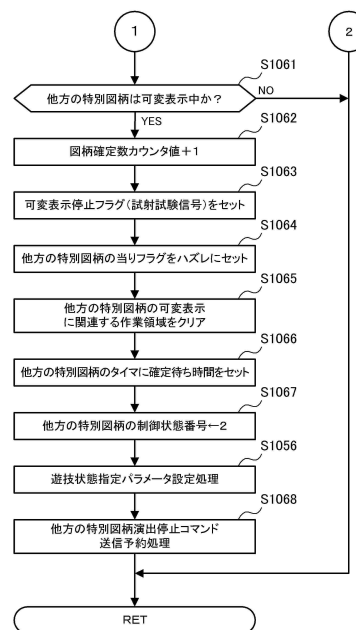
10

20

【図 79】



【図 80】

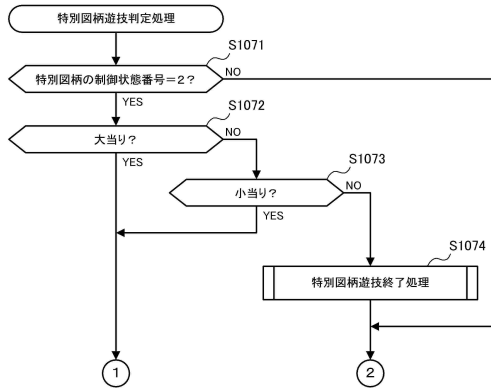


30

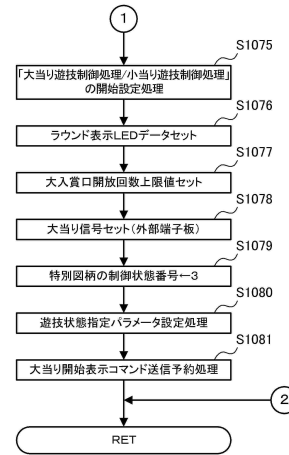
40

50

【図 8 1】



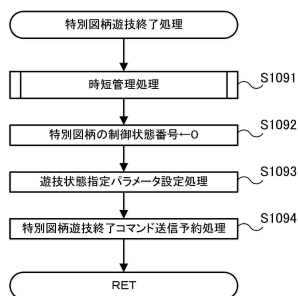
【図 8 2】



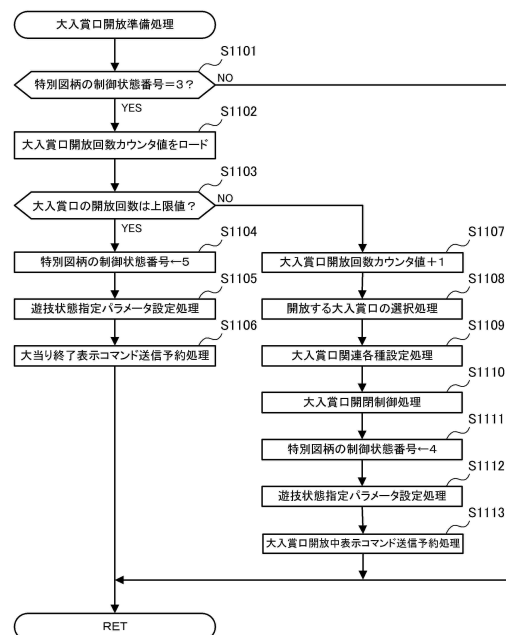
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

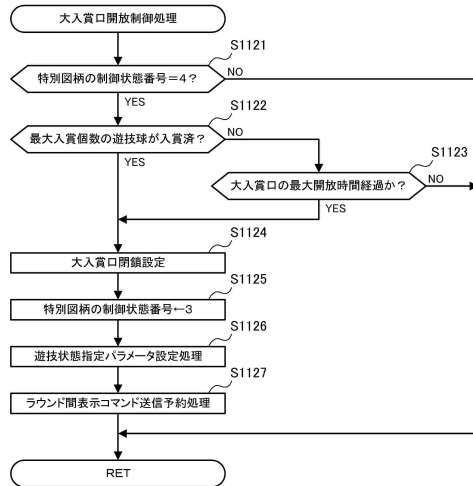


30

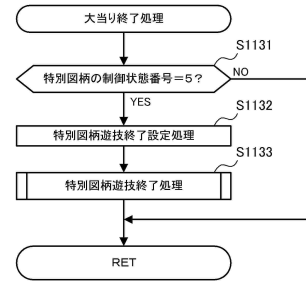
40

50

【 図 8 5 】



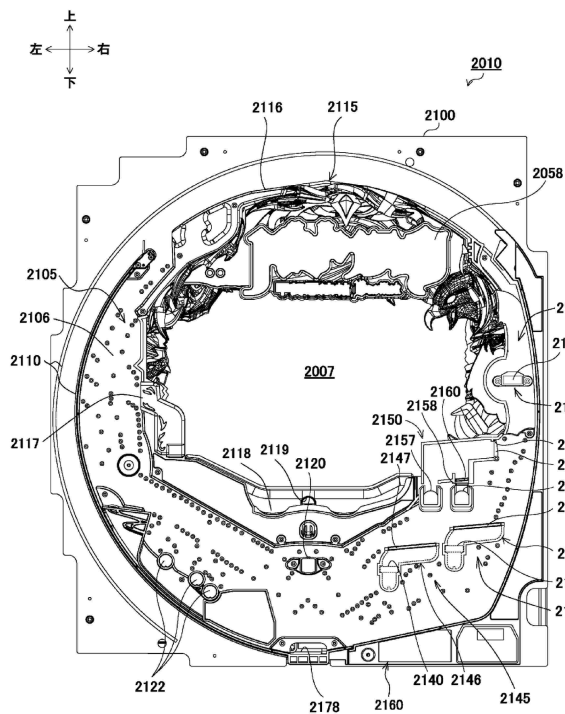
【 図 8 6 】



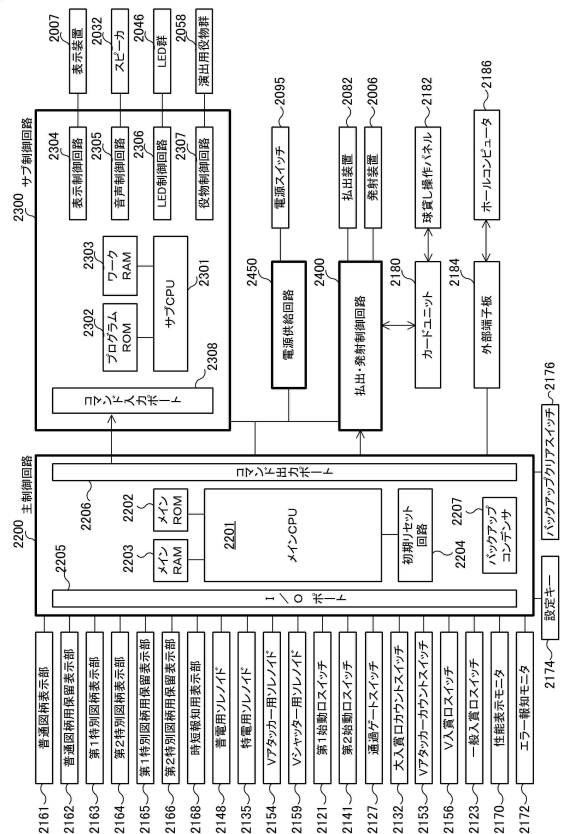
10

20

【 図 8 7 】



【圖 88】



30

40

50

【図 8 9】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
	幅235(409-643)	1/279	大当り判定値データ
	幅64892(644-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅9362(0-9361)	1/7	時短当り判定値データ
	幅235(9362-9596)	1/279	大当り判定値データ
	幅55939(9597-65535)	1/1.17	役物開放当り判定値データ

【図 9 0】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

10

【図 9 1】

大当り種類決定テーブル		大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その他の遊技状態の態様				備考
			時短フラグ	時短の終了条件			
				L	M	N	
通関図柄 コマンド							
z0	—		1	30	6	3	
z1	10		1	50	5	2	
z2	4		1	50	5	1	
z3	4		0	—	—	—	
z4	—		—	—	—	—	
z5	—		1	30	3	3	
z6	10		1	50	5	2	
z7	10		1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限り

L: 第1特別図柄の可変表示回数・第2特別図柄の可変表示回数

M: 第2特別図柄の可変表示回数

N: 役物開放当り回数

大当り遊技状態に制御された場合に限る

【図 9 2】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	時短フラグ	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パター ンコマンド	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	—	—	0～4	01H	83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	—	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
				0～4	04H	83H04H	95000	—	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	—	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
	大当り	—	—	25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
				0～14	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
	ハズレ	0	0～25	56～75	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			26～249	0～69	17H	83H17H	13000	—	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	—	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
				0～19	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
第2特別図柄	時短当り	—	—	30～49	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
				0～69	1AH	83H1AH	3000	—	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	—	短縮変動B
				0～14	01H	84H01H	95000	—	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	—	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	—	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	—	共通リーチB
	大当り	—	—	0～14	04H	84H04H	95000	—	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	—	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	—	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	—	共通リーチB
				0～19	0CH	84H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	—	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	—	共通リーチB
	役物開放 当り	0	—	0～19	0CH	84H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
	役物開放 当り	1	0～25	30～49	0FH	84H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	—	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	—	共通リーチB
				0～69	1AH	84H1AH	3000	—	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	—	短縮変動B
				0～19	0CH	84H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	—	時短当り系リーチB

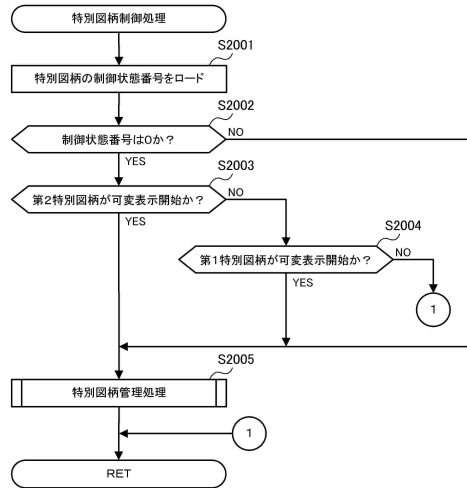
20

30

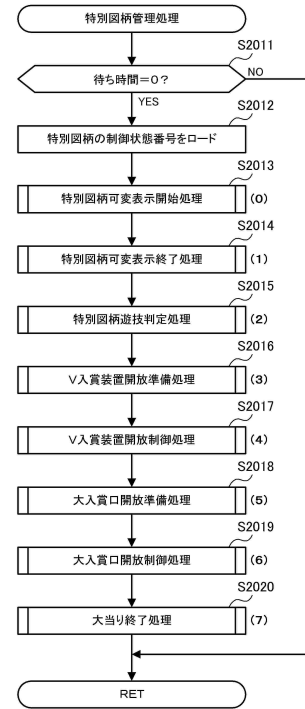
40

50

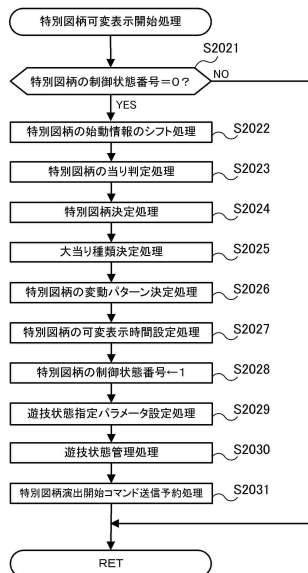
【図 9 3】



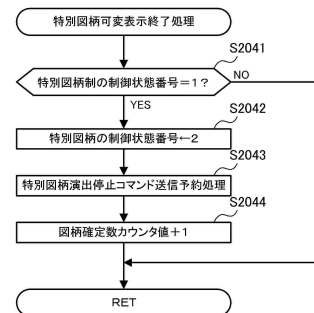
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



10

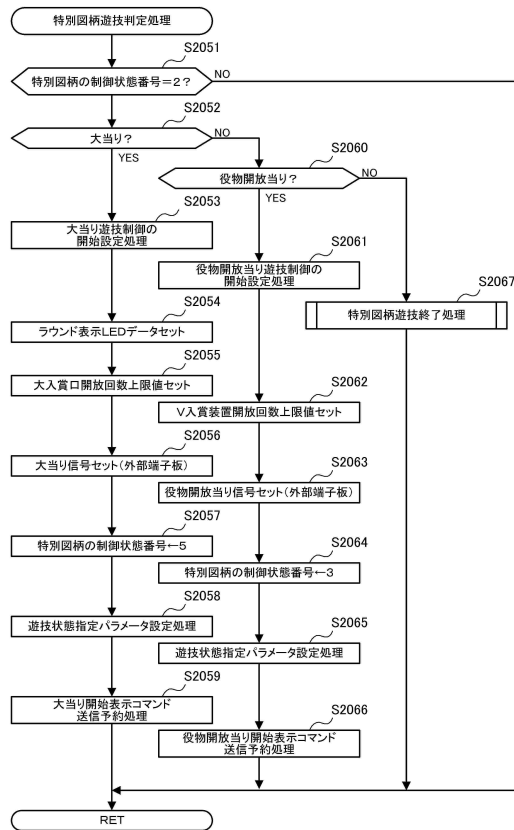
20

30

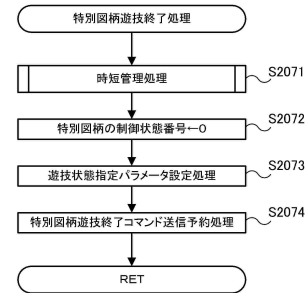
40

50

【図 97】



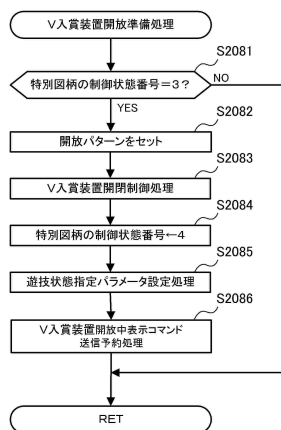
【図 98】



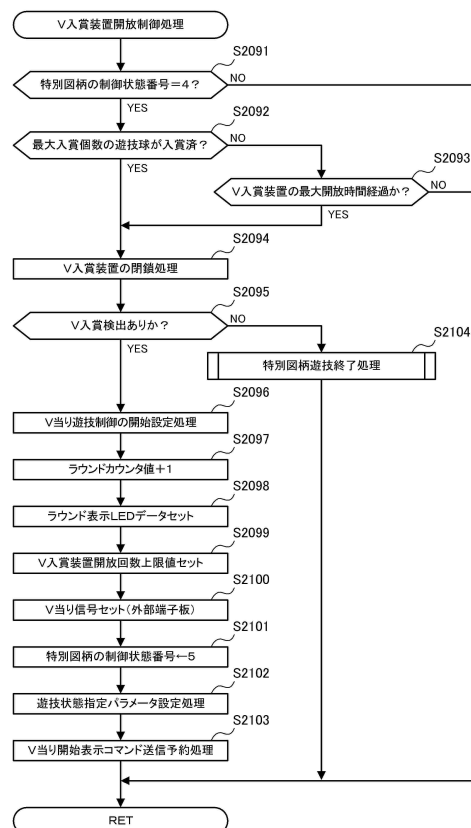
10

20

【図 99】



【図 100】

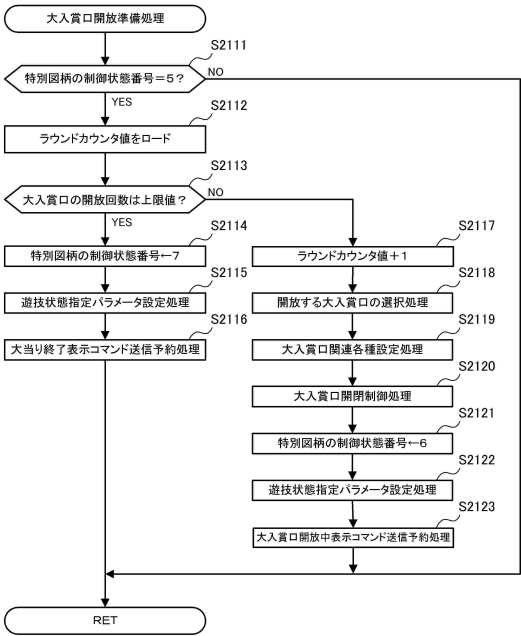


30

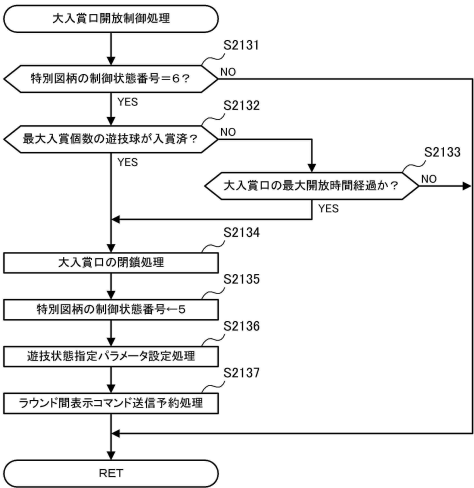
40

50

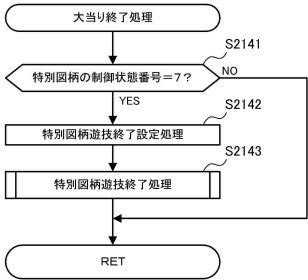
【図 1 0 1】



【図 1 0 2】

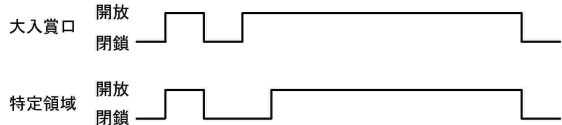


【図 1 0 3】

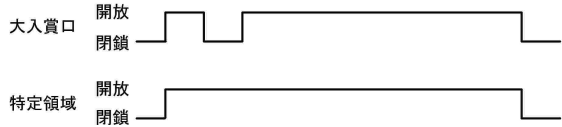


【図 1 0 4】

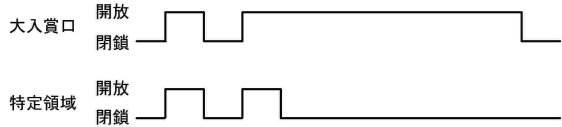
(A) 特定領域の開放態様が第1開放態様である場合



(B) 特定領域の開放態様が第2開放態様である場合



(C) 特定領域の開放態様が第3開放態様である場合



10

20

30

40

50

【図 1 0 5】

特別図柄判定テーブル							
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド		
第1特別図柄	大当たり判定値データ	0～39	40/100	z0	zA1		
		40～49	10/100	z1	zA2		
		50～99	50/100	z2			
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA3		
	第2特別図柄	大当たり判定値データ	0～14	15/100	z3	zA4	
15～64			50/100	z4			
65～99			35/100	z5			
ハズレ判定値データ		0～99	100/100	－	zA5		

【図 1 0 6】

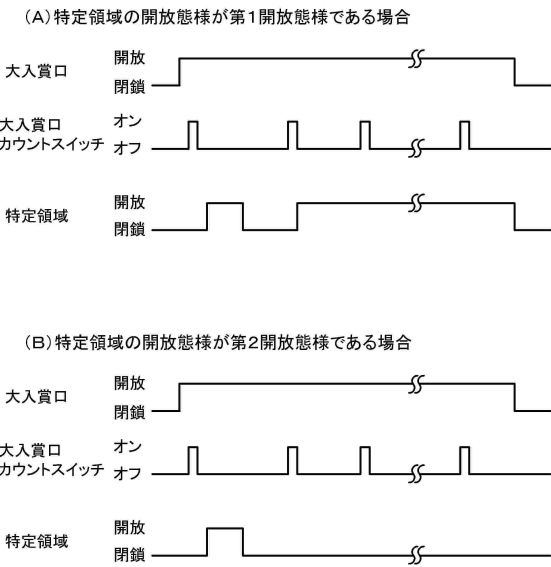
大当り種類決定テーブル

当り時 選択図柄コマンド*	ラウンド数	特定領域の 開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

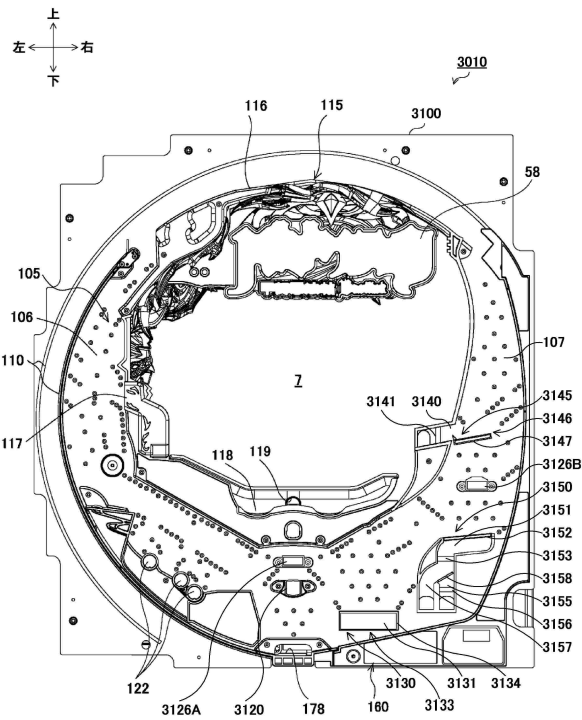
10

20

【図 1 0 7】



【図 1 0 8】

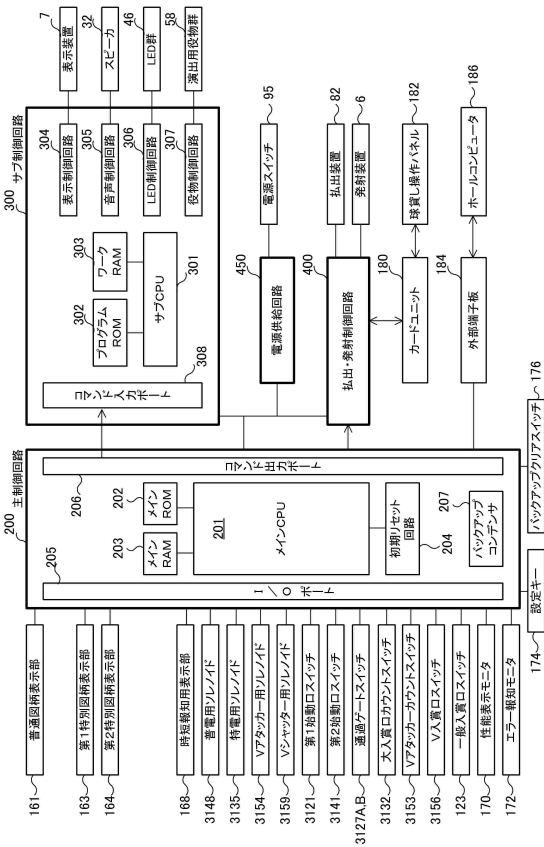


30

40

50

【図 1 0 9】



【図 1 1 0】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(0~204)	1/319	大当り判定値データ
	幅10700(205~10904)	1/6.12	役物開放当り判定値データ
	幅54631(10905~65535)	1/1.20	時短当り判定値データ
第2特別図柄	幅205(0~204)	1/319	大当り判定値データ
	幅65331(205~65535)	1/1.01	役物開放当り判定値データ

10

20

【図 1 1 1】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~3	4/100	z1	zA1
		4~59	56/100	z2	
		60~99	40/100	z3	
	役物開放当り判定値データ	0~59	60/100	z4	zA2
		60~89	30/100	z5	
		90~99	10/100	z6	
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0~99	100/100	z7	zA3
	大当り判定値データ	0~99	100/100	z8	zA4
	役物開放当り判定値データ	0~99	100/100	z9	zA5

【図 1 1 2】

当り種類決定テーブル

(a) リミット機能非作動時

選択図柄 コマンド	役物開放当りの 開放態様	大当り遊技状態の 態様(ラウンド数)	その後の遊技状態の態様		リミット回数 (初当り時)	備考
			時短フラグ	時短回数		
z1	—	10	1	100	5	大当り
z2	—	4	1	100	3	
z3	—	4	1	100	3	
z4	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	1(※)	100(※)	3(※)	役物開放当り 大当り遊技状態に制御された場合に限り (実質的に大当り遊技状態は困難)
z5	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	1(※)	100(※)	3(※)	
z6	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	1(※)	100(※)	3(※)	
z7	—	—	1	1	—	時短当り
z8	—	10	1	100	3	大当り
z9	第2開放態様 (有利な開放態様)	10	1	100	3	役物開放当り・有利な開放態様 大当り遊技状態に制御された場合に限り

(b) リミット機能作動時

選択図柄 コマンド	役物開放当りの 開放態様	大当り遊技状態の 態様(ラウンド数)	その後の遊技状態の態様		リミット回数 (初当り時)	備考
			時短フラグ	時短回数		
z1	—	10	0	—	—	大当り
z2	—	4	0	—	—	
z3	—	4	0	—	—	
z4	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	0	—	—	役物開放当り 大当り遊技状態に制御された場合に限り (実質的に大当り遊技状態は困難)
z5	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	0	—	—	
z6	第1開放態様 (不利な開放態様)	4(※)	0	—	—	
z7	—	—	1	1	—	時短当り
z8	—	10	0	—	—	大当り
z9	第2開放態様 (有利な開放態様)	10	0	—	—	役物開放当り 大当り遊技状態に制御された場合に限り

30

40

50

【 図 1 1 3 】

(1)特別図柄の変動パターンテーブルT1(通常遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチー判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	-	0～98 99	01H 02H	83H01H 83H02H	13000 9000	チャンス変動A※(不利) チャンス変動B※(有利)
	大当り	-	0～59 60～99	03H 04H	83H03H 83H04H	60000 40000	大当り系リーチA 大当り系リーチB
	役物開放当り	0～25	0～69 70～79 80～99	05H 06H 07H	83H05H 83H06H 83H07H	20000 60000 40000	大当り系リーチA 大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
	大当り	-	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	-	0～69 70～99	12H 13H	84H12H 84H13H	600000 50000	長変動A 長変動B

(2)特別図柄の変動パターンテーブルT2(通常遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考	
第1 特別図柄	時短当り	-	0～96 97～99	01H 02H	83H01H 83H02H	13000 9000	チャンス変動A(※不利) チャンス変動B(※有利)	
	大当り	-	0～59 60～99	03H 04H	83H03H 83H04H	60000 40000	大当り系リーチA 大当り系リーチB	
		役物開放 当り	0～25 26～249	0～69 70～79 80～99	05H 06H 07H	83H05H 83H06H 83H07H	20000 60000 40000	大当り系リールチ 大当り系リーチA 大当り系リーチB
	大当り		-	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
			役物開放 当り	-	0～69 70～99	11H 12H	84H11H 84H12H	30000 600000
	第2 特別図柄	役物開放 当り		-	70～99	13H	84H13H	500000

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルT3(通常遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リール判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 ハチ	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	-	0~89	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			90~99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	-	0~59	03H	83H03H	60000	大当り系リールC
			60~99	04H	83H04H	40000	大当り系リールC
	役物開放 当り	0~25	0~69	05H	83H05H	20000	大当り系リールC
			70~79	06H	83H06H	60000	大当り系リールC
			80~99	07H	83H07H	40000	大当り系リールC
		26~249	0~99	08H	83H08H	12000	通常変動A
	大当り	-	0~99	11H	84H11H	30000	大当り系リールC
	役物開放 当り	-	0~69	12H	84H12H	600000	長変動
第2 特別図柄		-	70~99	13H	84H13H	500000	長変動B

【 図 1 1 5 】

特別図柄の変動パターンテーブルA(A時短遊技状態、B時短遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチー リチー 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 09H	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	-	0～99	09H	83H09H	2000	短縮変動A
	大当り	-	0～99	0AH	83H0AH	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	-	0～99	14H	83H14H	3000	短縮変動A
第2 特別図柄	大当り	-	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	-	0～69	14H	84H14H	3000	短縮変動A
			70～99	15H	84H15H	2000	短縮変動B

【 図 1 1 4 】

(1)特別図柄の変動パターンテーブルC1(C時短遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リチリ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 ハラン	変動ハラン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	-	0～98 99	01H 02H	03H01H 03H02H	13000 9000	チャンス変動A(※不利) チャンス変動B(※有利)
	大当り	-	0～59 60～99	03H 04H	03H03H 03H04H	60000 40000	大当り系リーチA 大当り系リーチB
	役物開放	0～25	0～69 70～79 80～99	05H 06H 07H	03H05H 03H06H 03H07H	20000 60000 40000	大当り系リーチC 大当り系リーチA 大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	03H08H	12000	通常変動A
	大当り	-	0～99	01H	04H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放	-	0～69 70～99	14H 15H	04H14H 04H15H	3000 2000	短縮変動A 短縮変動B
	大当り	-	0～99	01H	03H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
	大当り	-	0～59 60～99	03H 04H	03H03H 03H04H	60000 40000	大当り系リーチA 大当り系リーチB
	役物開放	0～25	0～69 70～79 80～99	05H 06H 07H	03H05H 03H06H 03H07H	20000 60000 40000	大当り系リーチC 大当り系リーチA 大当り系リーチB
	大当り	-	0～99	08H	03H08H	12000	通常変動A

(2)特別図柄の変動パターンテーブルC2(C時短遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 ハターン ゾーン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	-	0～96	01H	03H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			97～99	02H	03H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	-	0～59	03H	03H03H	60000	大当り系リーチB
			60～99	04H	03H04H	40000	大当り系リーチB
			0～69	05H	03H05H	20000	大当り系リーチB
	役物開放	0～25	70～79	06H	03H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	03H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	03H08H	12000	通常変動A
	大当り	-	0～99	11H	04H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放	-	0～69	14H	04H14H	3000	短縮変動A
第2 特別図柄	大当り	-	70～99	15H	04H15H	2000	短縮変動B

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルC3(C時短遊技状態)

特別図柄 の種別	当落	リール判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン コード	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	短時間当り	-	00-89	01H	03H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			90-99	02H	03H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	-	00-59	03H	03H03H	60000	大当り系リーチA
			60-99	04H	03H04H	40000	大当り系リーチB
			00-69	05H	03H05H	20000	大当り系リーチAリーチ
	役物開放当り	0~25	70~79	06H	03H06H	60000	大当り系リーチA
			80-99	07H	03H07H	40000	大当り系リーチB
第2 特別図柄		26~249	00-99	08H	03H08H	12000	通常変動A
	大当り	-	00-99	11H	04H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	-	00-69	14H	04H14H	3000	短時間変動A
		-	70-99	15H	04H15H	2000	短時間変動B

【 図 1 1 6 】

(1)特別図柄の変動パターンテーブルZ1
リミッタ機能作動後の通常遊技状態における特定変動時

特別図柄 の種別	当落	リプレイ決定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	短時間当り	-	0～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	-	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
		-	60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放 当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系マルチルーチ
			70～79	06H	83H06H	6000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
第2 特別図柄	大当り	26～249	0～99	08H	84H08H	12000	通常変動A
		-	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	-	0～69	12H	84H12H	60000	長変動
		-	70～99	13H	84H13H	50000	長変動B

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルZ2
リミット機能作動後の通常遊技状態における特定変動時 (変形例)

※ランニング中に下記の場所以外は取込に当たらない(※欠落) (※欠落)						
特種図柄の種別	当落	演出利用用 乱数値 (0~249)	変動 パターン (0~99)	変動 バース コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1 特別図柄	時短当り	-	0~19	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			20~99	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	-	0~59	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60~99	04H 83H04H	40000	大当り系リーチB
			0~69	05H 83H05H	20000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	0~25	70~79	06H 83H06H	60000	大当り系リーチB
80~99			07H 83H07H	40000	大当り系リーチB	
26~249			0~99	08H 83H08H	12000	通常変動A
第2 特別図柄	大当り	-	0~99	18H 84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放 当り	-	0~69	12H 84H12H	600000	長変動A
			70~99	12H 84H13H	50000	長変動B

【図 1 1 7】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100 (0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
通常遊技状態	幅90 (0～89)	90/100	普通図柄当り判定値データ
	幅10 (90～99)	10/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99 (0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1 (99)	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅90 (0～89)	90/100	普通図柄当り判定値データ
	幅10 (90～99)	10/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅90 (0～89)	90/100	普通図柄当り判定値データ
	幅10 (90～99)	10/100	ハズレ判定値データ

【図 1 1 8】

普通図柄判定テーブル

判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
	30～69	40/100	fz2
	70～99	30/100	fz3
ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－

【図 1 1 9】

普通図柄当り種類決定テーブル

遊技状態	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物の 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン (msec)	
				1回目の開放時間	2回目の開放時間
通常遊技状態	fz1～fz3	01H	90H01H	200	－
	fz1	04H	91H04H	2000	2000
	fz2	05H	91H05H	2500	2500
A時短遊技状態	fz3	06H	91H06H	3000	3000
	fz1	07H	92H07H	2500	－
	fz2	08H	92H08H	2000	600
B時短遊技状態	fz3	09H	92H09H	2500	600
	fz1	07H	93H07H	2500	－
	fz2	08H	93H08H	2000	600
C時短遊技状態	fz3	09H	93H09H	2500	2500

【図 1 2 0】

普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
通常遊技状態	0～99	01H	85H01H	10000
	0～89	02H	86H02H	500
A時短遊技状態	90～99	03H	86H03H	800
	0～39	02H	87H02H	500
B時短遊技状態	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～99	01H	88H01H	10000

10

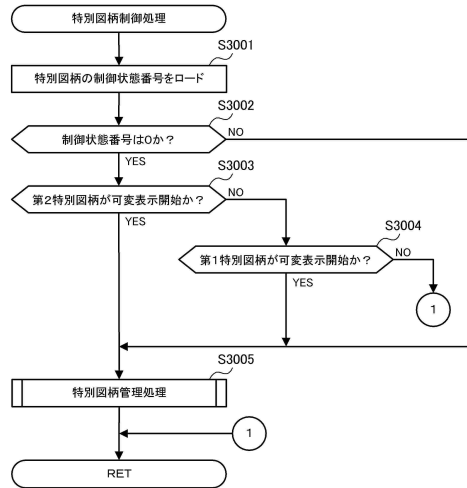
20

30

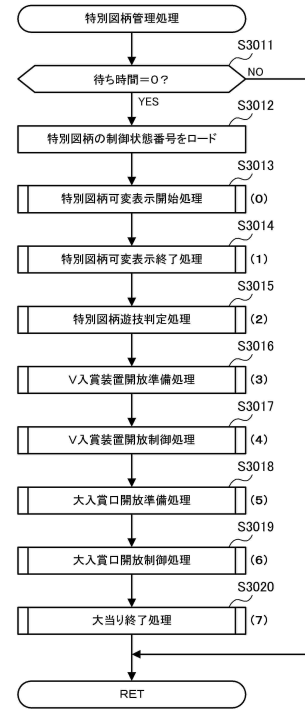
40

50

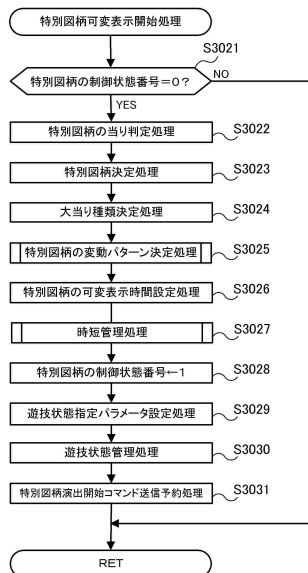
【図 1 2 1】



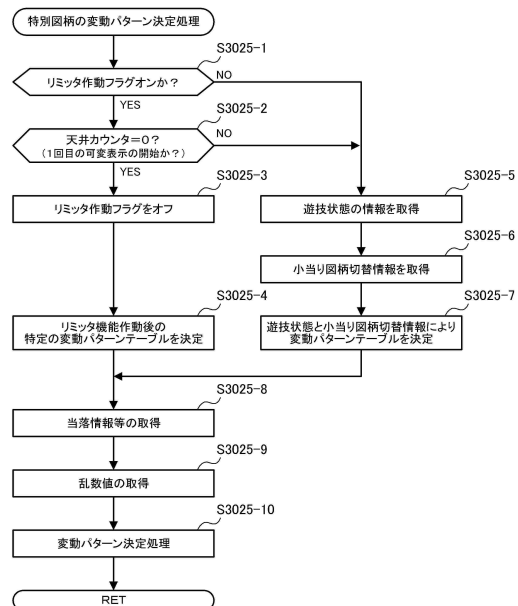
【図 1 2 2】



【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



10

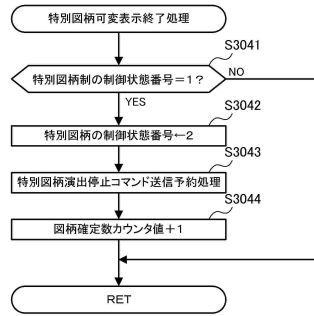
20

30

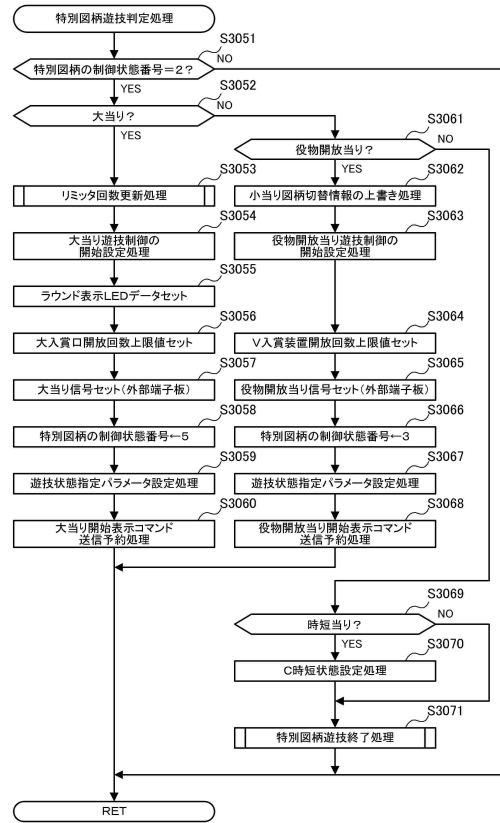
40

50

【図 1 2 5】



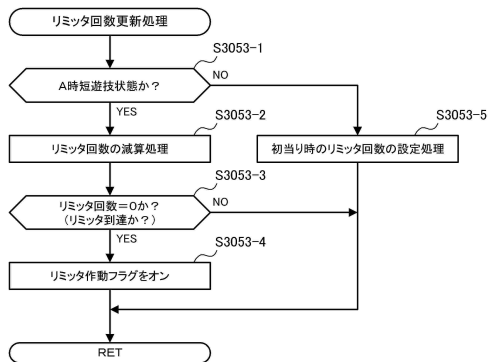
【図 1 2 6】



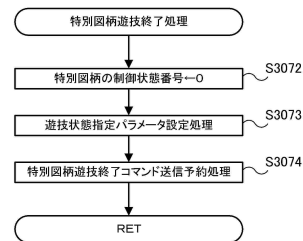
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

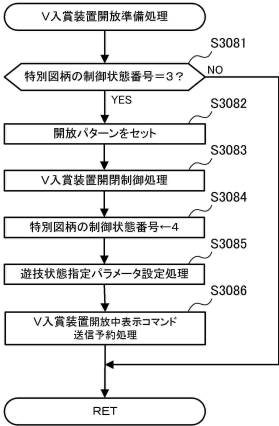


30

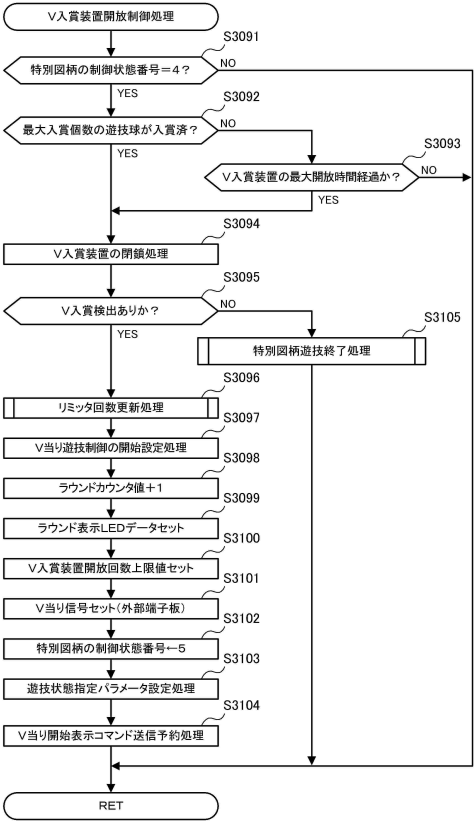
40

50

【図 1 2 9】



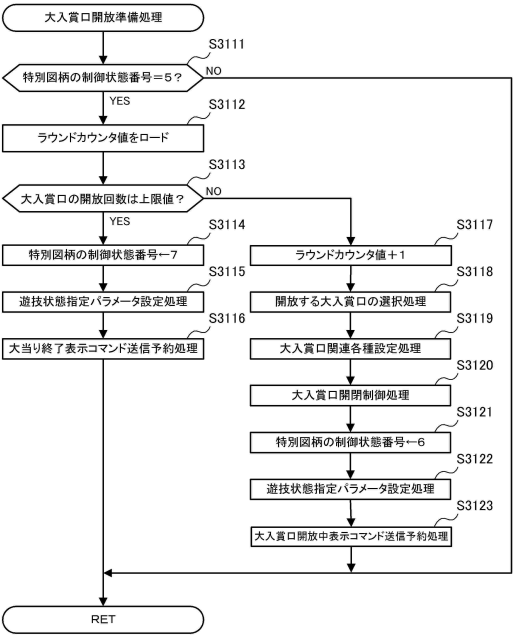
【図 1 3 0】



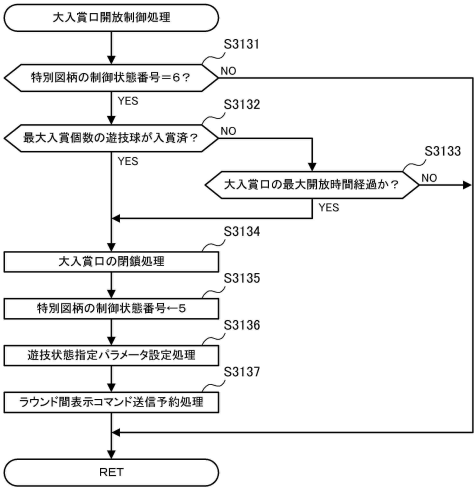
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

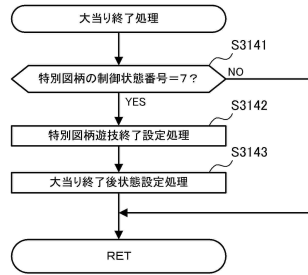


30

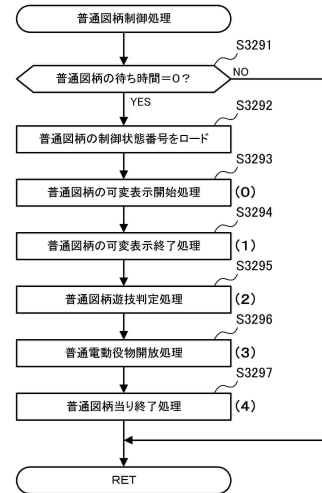
40

50

【図 1 3 3】



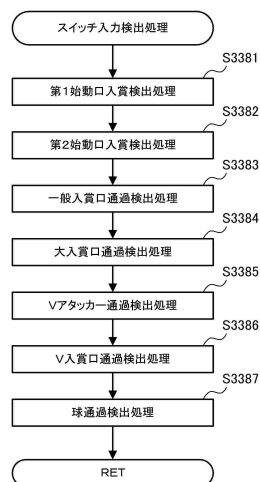
【図 1 3 4】



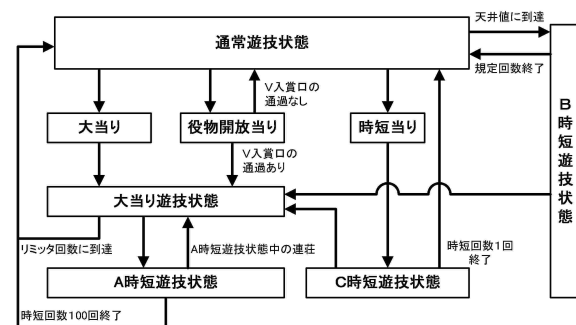
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】



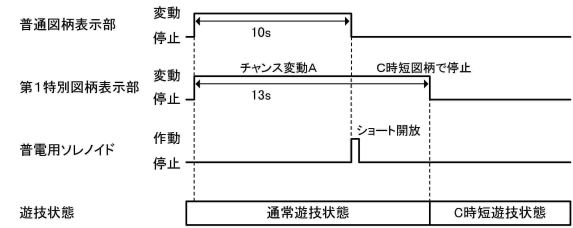
30

40

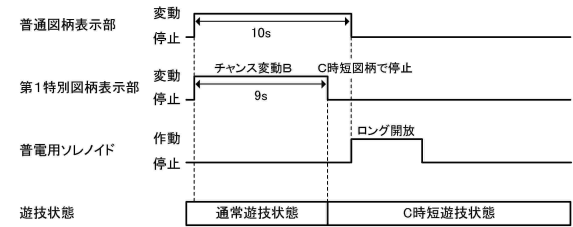
50

【図 1 3 7】

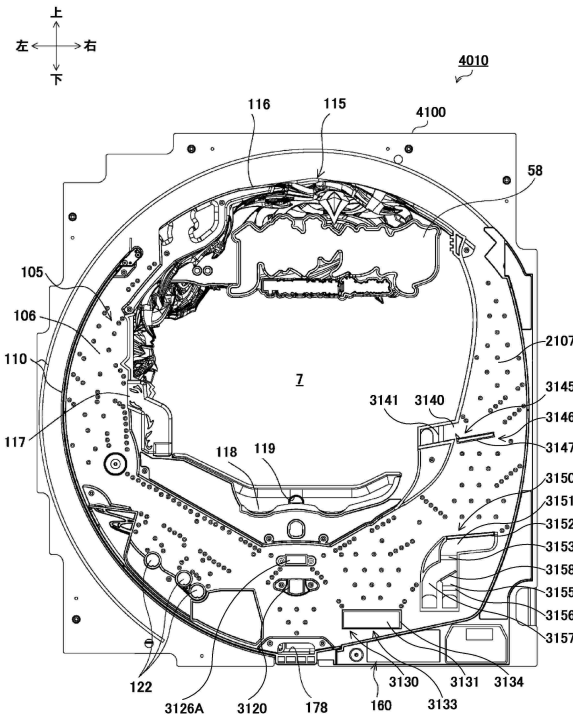
(a) 通常遊技状態における普通電動役物の不利な開放態様
(特別図柄の変動時間＞普通図柄の変動時間)



(b) 通常遊技状態における普通電動役物の有利な開放態様
(特別図柄の変動時間＜普通図柄の変動時間)

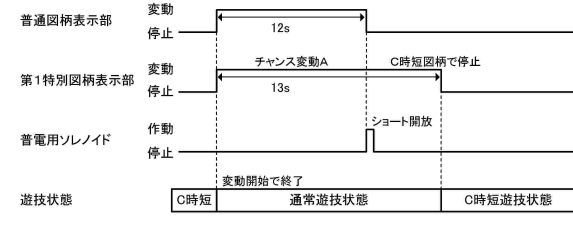


【図 1 3 9】

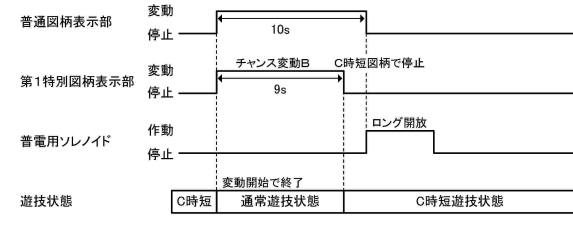


【図 1 3 8】

(a) C時短遊技状態時における普通電動役物の不利な開放態様
(特別図柄の変動時間＞普通図柄の変動時間)



(b) C時短遊技状態時における普通電動役物の有利な開放態様
(特別図柄の変動時間＜普通図柄の変動時間)



【図 1 4 0】

(1) 特別図柄の変動パターンテーブルTC1 (通常遊技状態、C時短遊技状態)

特別図柄の種類	当落	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動パターンコード	可変表示時間 (ms)	特別電動役物開放終了時間	特別図柄終了時間	備考
第1特別図柄	時短当り	0~98	01H	83H01H	13500	-	13500	チャンス変動A(※不利)
		99	02H	83H02H	13200	-	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0~99	0AH	83H0AH	13500	-	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0~99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系リーチ
第2特別図柄	大当り	0~99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0~99	14H	84H14H	3000	(略)	(略)	短縮変動A

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルTC2 (通常遊技状態、C時短遊技状態)

特別図柄の種類	当落	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動パターンコード	可変表示時間 (ms)	特別電動役物開放終了時間	特別図柄終了時間	備考
第1特別図柄	時短当り	0~96	01H	83H01H	13500	-	13500	チャンス変動A(※不利)
		97~99	02H	83H02H	13200	-	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0~99	0AH	83H0AH	13500	-	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0~99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系リーチ
第2特別図柄	大当り	0~99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0~99	14H	84H14H	3000	(略)	(略)	短縮変動A

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルTC3 (通常遊技状態、C時短遊技状態)

特別図柄の種類	当落	演出選択用乱数値 (0~99)	変動パターン	変動パターンコード	可変表示時間 (ms)	特別電動役物開放終了時間	特別図柄終了時間	備考
第1特別図柄	時短当り	0~89	01H	83H01H	13500	-	13500	チャンス変動A(※不利)
		90~99	02H	83H02H	13200	-	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0~99	0AH	83H0AH	13500	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0~99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系リーチ
第2特別図柄	大当り	0~99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0~99	14H	84H14H	3000	(略)	(略)	短縮変動A

10

20

30

40

50

【図 1 4 1】

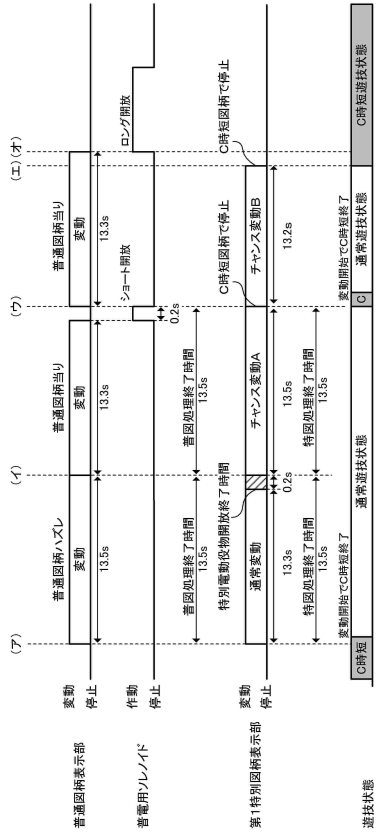
(1) 特別図柄の変動パターンテーブルZC1
リミッタ作動後の通常遊技状態における特定変動時

特別図柄 の種類	当落	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動ハタ ーン コマンド	可変表示時間 (ms)	特別電動役物 開放終了時間	特別処理 終了時間	変動内容
第1 特別図柄	時短当り	0～99	02H	83H02H	13200	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0～99	0AH	83H0AH	13000	(略)	大当り系リーチ
	役物開放 当り	0～99	0BH	83H0BH	13300	200	通常変動/大当り系リーチ
第2 特別図柄	大当り	0～99	11H	84H11H	30000	(略)	大当り系リーチC
	役物開放 当り	0～69	14H	84H14H	3000	(略)	短縮変動A

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルZC2
リミッタ作動後の通常遊技状態における特定変動時 (変形例)

特別図柄 の種類	当落	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動ハタ ーン コマンド	可変表示時間 (ms)	特別電動役物 開放終了時間	特別処理 終了時間	変動内容
第1 特別図柄	時短当り	0～19	01H	83H01H	13500	13500	チャンス変動A(※不利)
		20～99	02H	83H02H	13200	-	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0～99	0AH	83H0AH	13000	(略)	大当り系リーチ
第2 特別図柄	役物開放 当り	0～99	0BH	83H0BH	13300	200	通常変動/大当り系リーチ
	大当り	0～99	11H	84H11H	30000	(略)	大当り系リーチC
	役物開放 当り	0～69	14H	84H14H	3000	(略)	短縮変動A

【図 1 4 3】

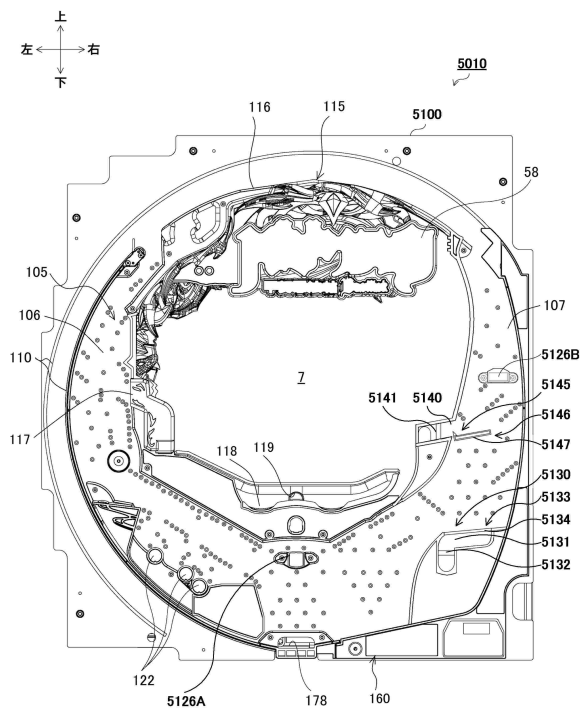


【図 1 4 2】

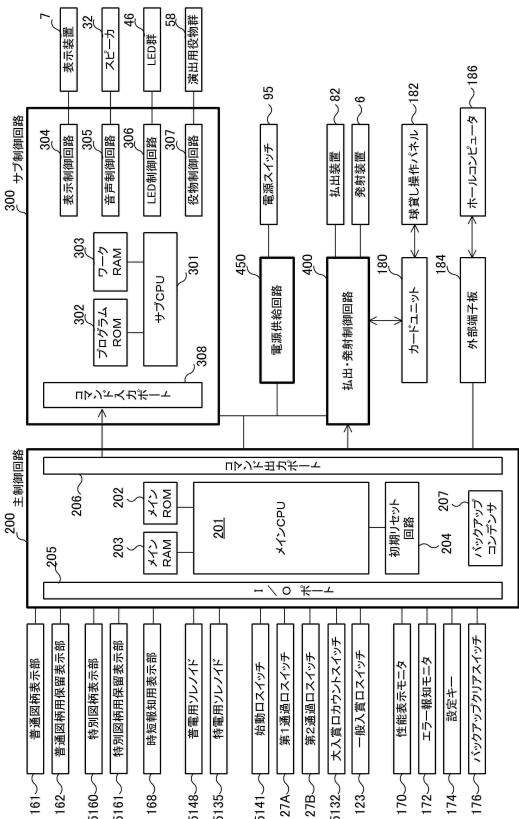
普通図柄の変動パターンテーブル

可変表示開始時の 遊技状態	当落	普通図柄 演出選択用乱数値 (0～99)	変動ハタ ーン コマンド	可変表示時間 (ms)	可変表示終了時の 遊技状態	普通電動役物 開放終了時間	普通図柄終了時の 遊技状態
通常遊技状態	普通図柄当り	0～99	01H	85H01H	13300	200	13500
	普通図柄ハズレ	0～99	02H	85H02H	13500	0	13500
A時短遊技状態	-	0～69	03H	86H03H	500	0	13500
	-	70～99	04H	86H04H	800	0	13500
	-	0～39	05H	87H05H	1000	0	13500
	-	40～79	06H	87H06H	1500	0	13500
C時短遊技状態	普通図柄当り	0～99	01H	88H01H	13300	200	13500
	普通図柄ハズレ	0～99	02H	88H02H	13500	0	13500

【図 1 4 4】



【図 1 4 5】



【図 1 4 6】

特別図柄の当り判定テーブル

大当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
幅205(0-204)	1/319	大当り判定値データ
幅40000(205-40204)	1/1.64	小当り判定値データ
幅25331(40205-65535)	1/2.59	時短当り判定値データ

10

20

【図 1 4 7】

特別図柄当り判定テーブル

当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
大当り判定値データ	0~49	50/100	z1	zA1
	50~99	50/100	z2	
小当り判定値データ	0~49	50/100	z3	zA2
	50~99	50/100	z4	
時短当り判定値データ	0~99	100/100	z5	zA3

【図 1 4 8】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	大当り遊技状態の 態様	小当り遊技状態の 態様	遊技状態の態様		備考
			時短フラグ	時短回数	
z1	10 (29.0s×10R)	—	1	10	大当り
z2	4 (29.0s×4R)	—	1	10	
z3	—	10 (0.15s×10回)	—	—	小当り
z4	—	8 (0.20s×8回)	—	—	
z5	—	—	3	1	時短当り

30

40

50

【 1 4 9 】

特別図柄の変動パターンテーブル					
当落	演出選択用 乱数値 (0～99)	特別図柄 変動パターン	特別図柄 変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	備考
時短当り	0～49	01H	83H01H	4000	巻き戻し演出A
	50～99	02H	83H02H	5000	巻き戻し演出B
大当り	0～9	03H	83H03H	20000	全回転リーチ
	10～99	04H	83H04H	30000	大当り報知用リーチ(大当り対応)
小当り	0～48	05H	83H05H	500	短縮変動A(連続特別演出)
	49～97	06H	83H06H	1000	短縮変動B(連続特別演出)
	98、99	07H	83H07H	29000	大当り報知用リーチ(ハズレ対応)

【 1 5 0 】

普通図柄の当り判定テーブル			
遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
通常遊技状態	幅98(0～97)	98/100	普通図柄当り判定値データ
	幅2(98,99)	2/100	普通図柄ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
C時短遊技状態	幅1(99)	1/100	普通図柄ハズレ判定値データ
	幅98(0～97)	98/100	普通図柄当り判定値データ
	幅2(98,99)	2/100	普通図柄ハズレ判定値データ

10

【 1 5 1 】

普通図柄判定テーブル				
普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	(参考) 通常遊技状態の 合算選択率
普通図柄当り判定値データ	幅163(0～162)	1/402.06	fz1	1/410.3
普通図柄ハズレ判定値データ	幅65373(163～65535)	1/1.01	fz2	(略)
普通図柄ハズレ判定値データ	幅65536(0～65535)	1/1.00	-	(略)

【 1 5 2 】

普通図柄当り種類決定テーブル	遊技状態	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物の 開放パターン	普通電動役物の 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン 2回目の開放時間	
					1回目の開放時間	ウェイト時間
	通常遊技状態	fz1	01H	90H01H	2000	500
		fz2	02H	90H02H	100	-
A時短遊技状態		fz1	01H	91H01H	2000	500
		fz2	03H	91H02H	2500	500
C時短遊技状態		fz1	01H	93H01H	2000	500
		fz2	03H	93H02H	2500	500

20

30

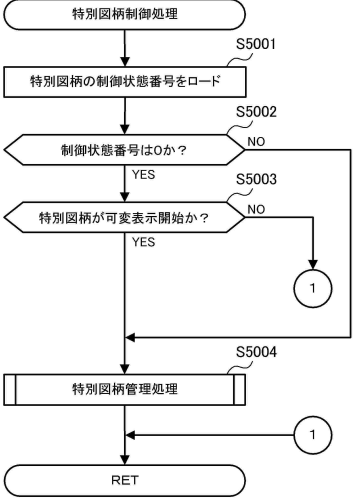
40

50

【図 1 5 3】

普通図柄の振動パターンテーブル		普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通図柄 演出選択用乱数値 (0～99)	普通図柄 変動ハズレ コマンド	普通図柄 変動ハズレ コマンド	可変表示時間 (ms)	備考				
遊技状態	普通図柄の 当落判定値データ											
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1 (ロング開放)	fz1	0～1	01H	85H01H	25000	ノーマルリーチ				
				2～49	02H	85H02H	35000	スーパーリーチ				
				50～99	03H	85H03H	45000	スペシャルリーチ				
				0～89	00H	85H04H	13000	通常変動				
				90～94	04H	85H05H	20000	ノーマルリーチ				
	普通図柄ハズレ判定値データ	—	fz2 (ショート開放)	95～98	05H	85H06H	30000	スーパーリーチ				
				99	06H	85H07H	40000	スペシャルリーチ				
				0～89	00H	85H08H	13000	通常変動				
				90～94	04H	85H09H	20000	ノーマルリーチ				
				95～98	05H	85H0AH	30000	スーパーリーチ				
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1、fz2 (ロング開放)	fz1、fz2	99	06H	85H0BH	40000	スペシャルリーチ				
				0～49	11H	86H01H	250	短縮変動A				
				50～99	12H	86H02H	500	短縮変動B				
				0～99	13H	86H03H	200	短縮変動C				
				C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1、fz2 (ロング開放)	fz1、fz2	0～49	11H	87H01H	250	短縮変動A
50～99	12H	87H02H	500					短縮変動B				
0～99	13H	87H03H	200					短縮変動C				
普通図柄ハズレ判定値データ	—	fz3 (ロング開放)	fz3					0～49	11H	87H01H	250	短縮変動A
								50～99	12H	87H02H	500	短縮変動B
				0～99	13H	87H03H	200	短縮変動C				

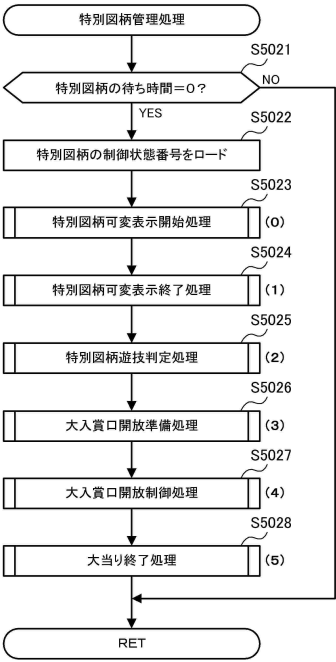
【図 1 5 4】



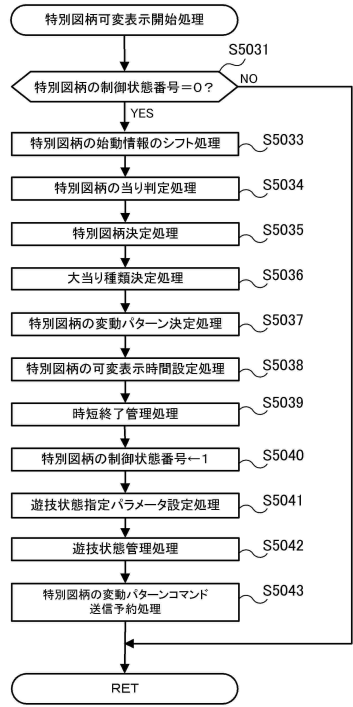
10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

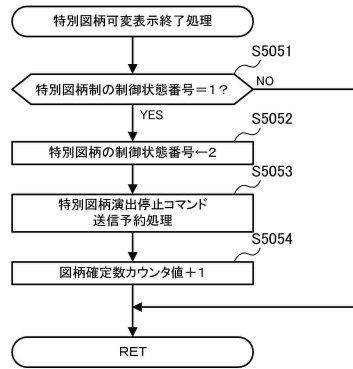


30

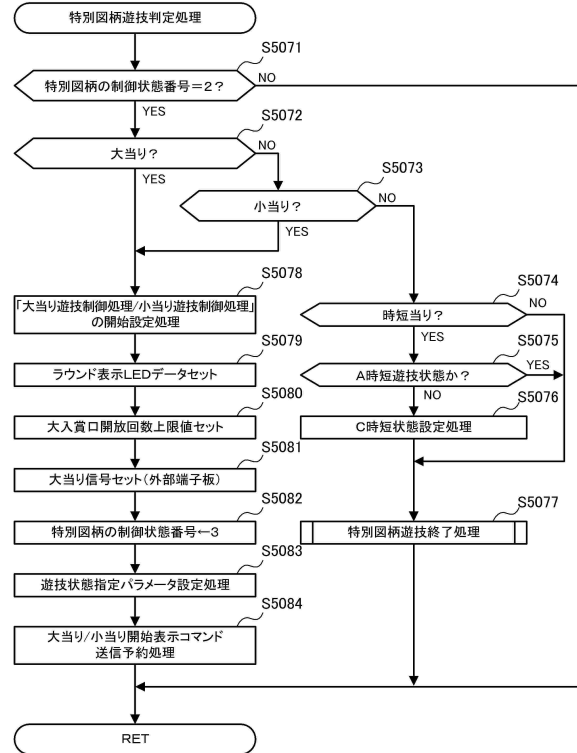
40

50

【図 157】



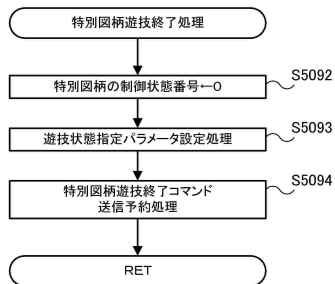
【図 158】



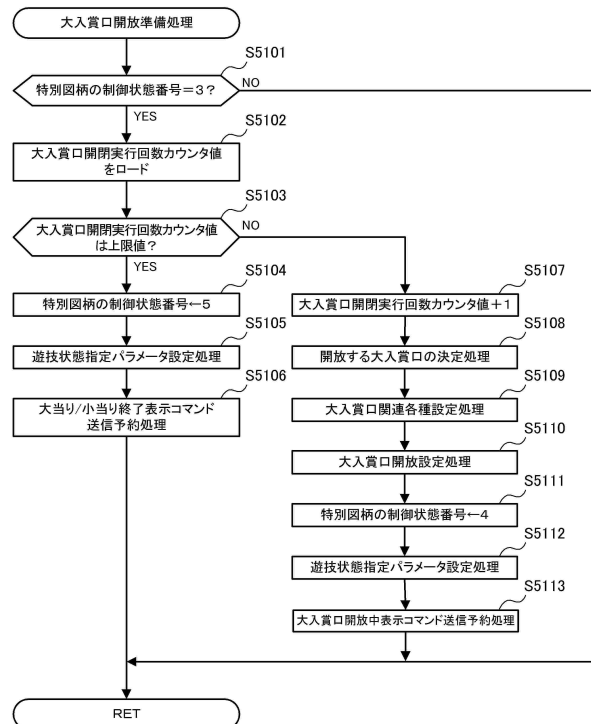
10

20

【図 159】



【図 160】

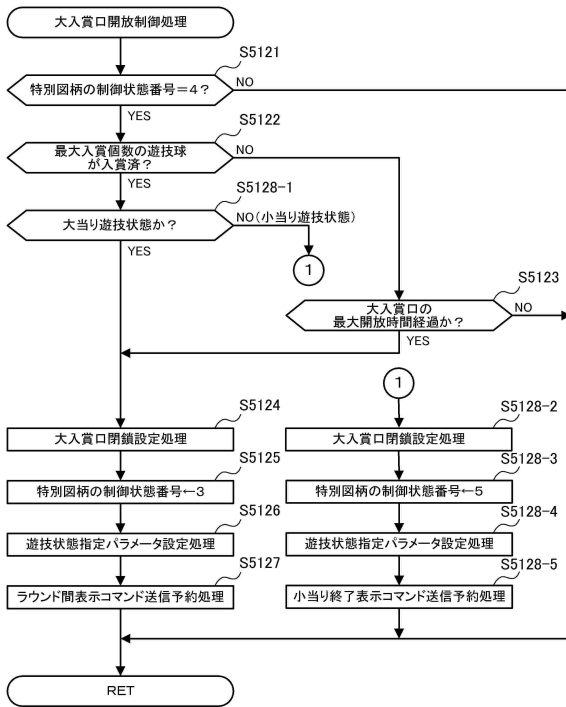


30

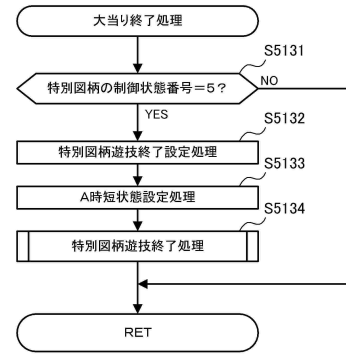
40

50

【図 161】



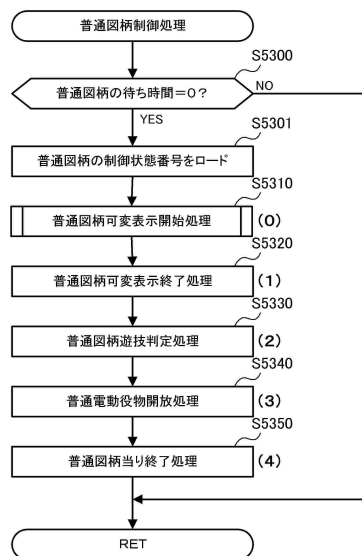
【図 162】



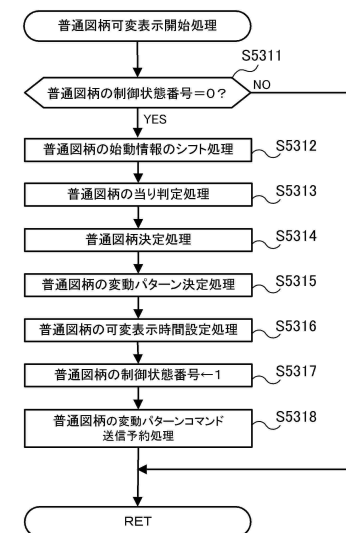
10

20

【図 163】



【図 164】

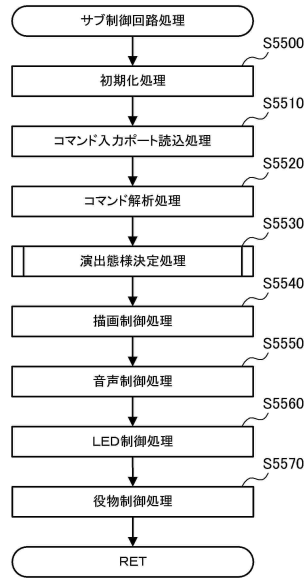


30

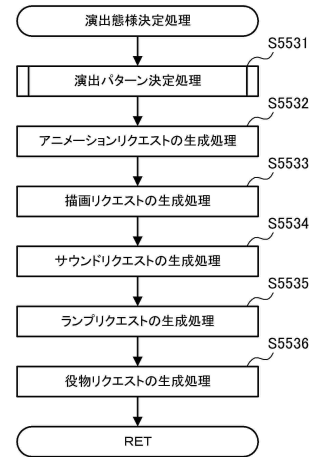
40

50

【図165】



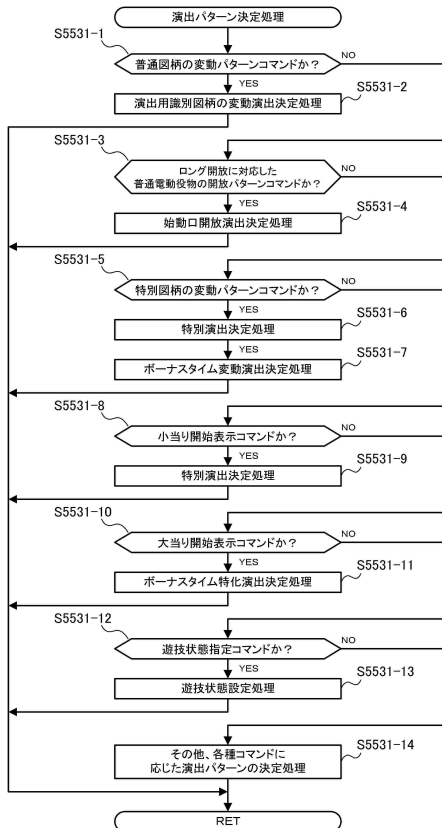
【図166】



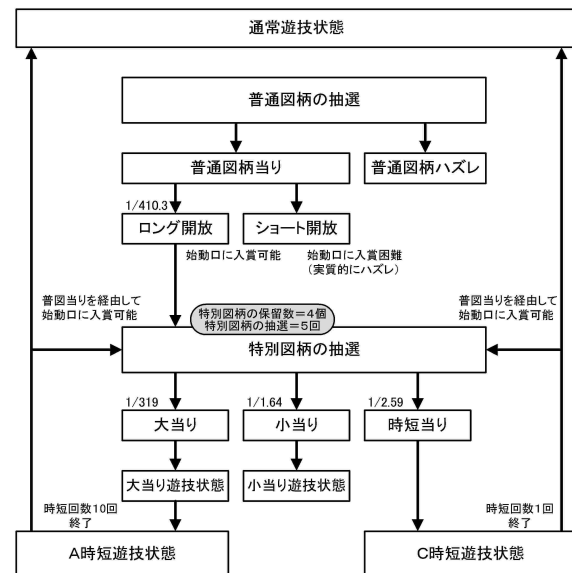
10

20

【図167】



【図168】

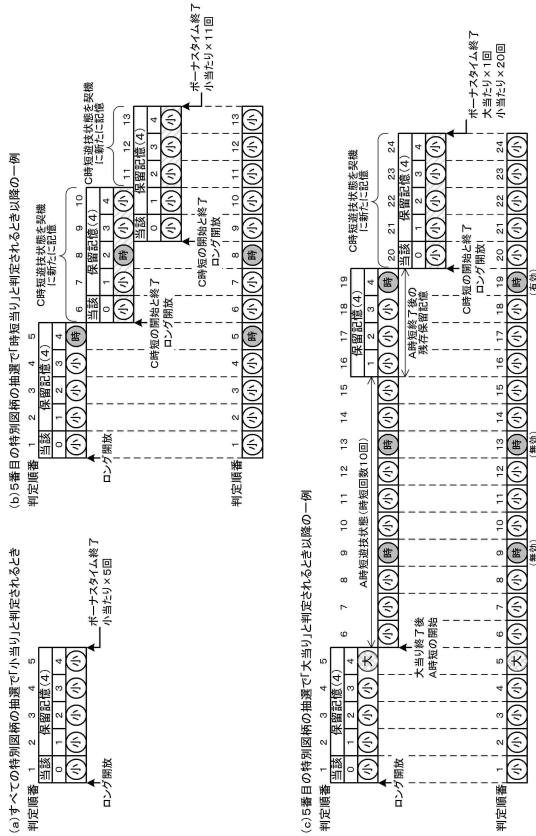


30

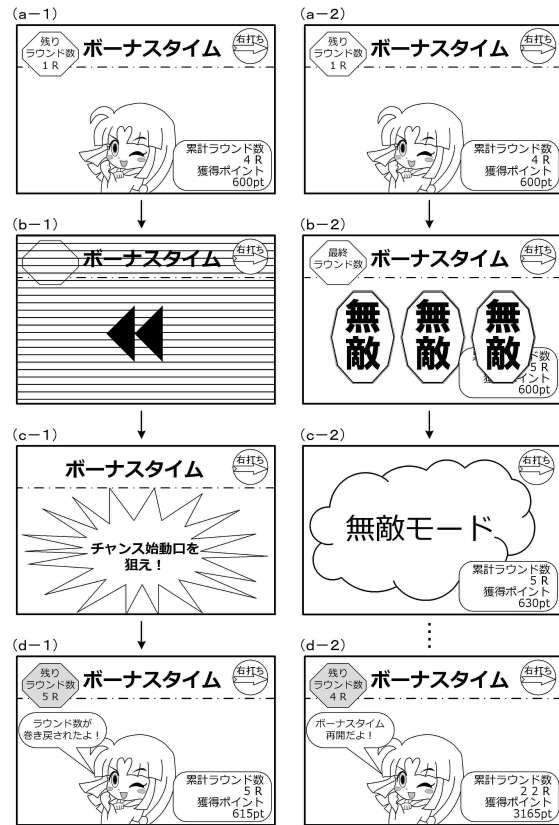
40

50

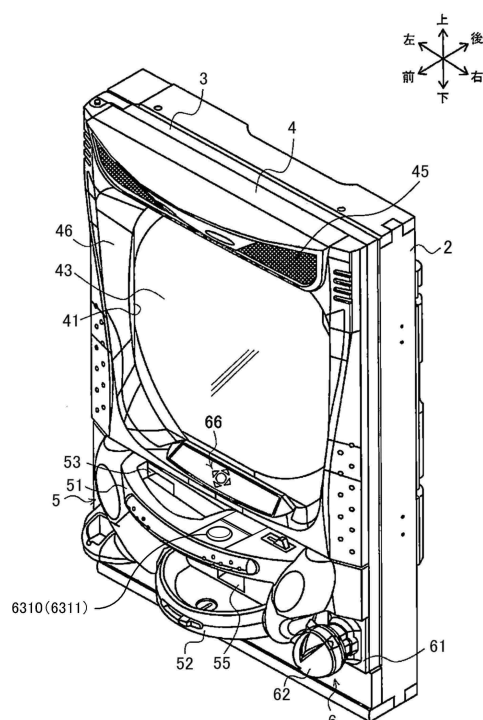
【 図 1 6 9 】



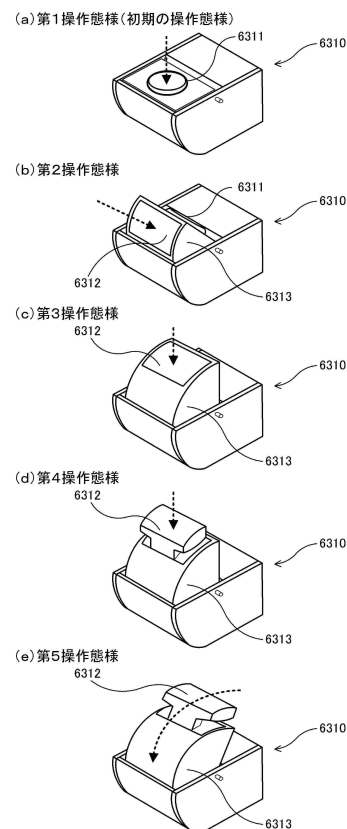
【図 170】



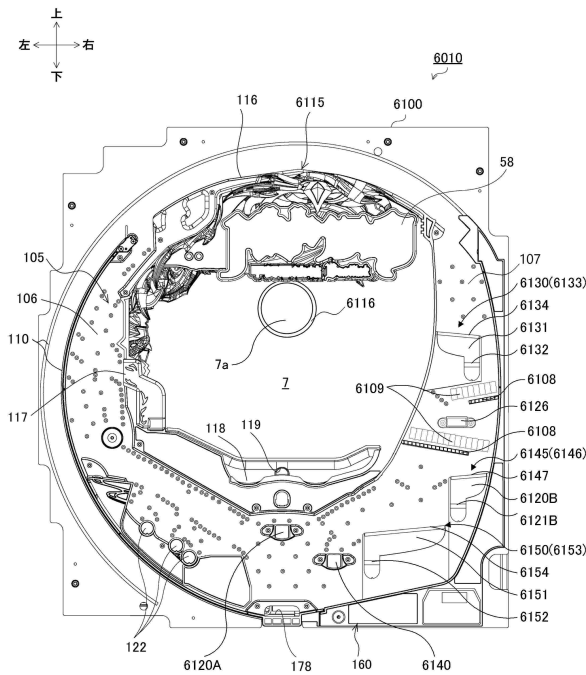
【 図 1 7 1 】



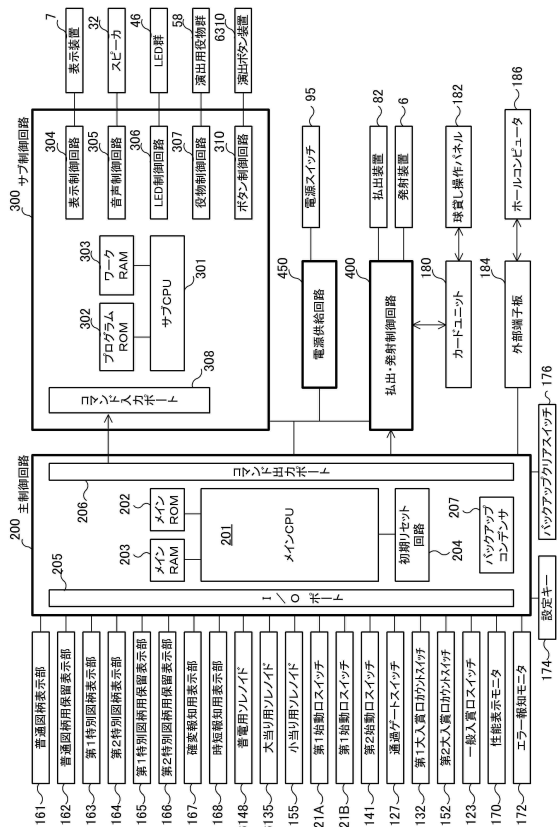
【 図 1 7 2 】



【図 1 7 3】



【図 1 7 4】



【図 1 7 5】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確率フラグ	大当り判定用乱数値 65536 (0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅205 (0~204)	1/319.69	大当り判定値データ
		幅65331 (205~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅756 (0~755)	1/86.69	大当り判定値データ
		幅64780 (756~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅205 (0~204)	1/319.69	大当り判定値データ
		幅61500 (205~61704)	1/1.07	小当り判定値データ
		幅3831 (61705~65535)	1/17.11	ハズレ判定値データ
	1	幅756 (0~755)	1/86.69	大当り判定値データ
		幅61500 (756~62255)	1/1.07	小当り判定値データ
		幅3280 (62256~65535)	1/19.98	ハズレ判定値データ

【図 1 7 6】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄情報	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~29	30/100	z1	zA1
		30~59	30/100	z2	zA2
		60~99	40/100	z3	zA3
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z4	zA4
第2特別図柄	大当り判定値データ	0~99	100/100	z5	zA5
	小当り判定値データ	0~99	100/100	z6	zA6
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z7	zA7

10

20

30

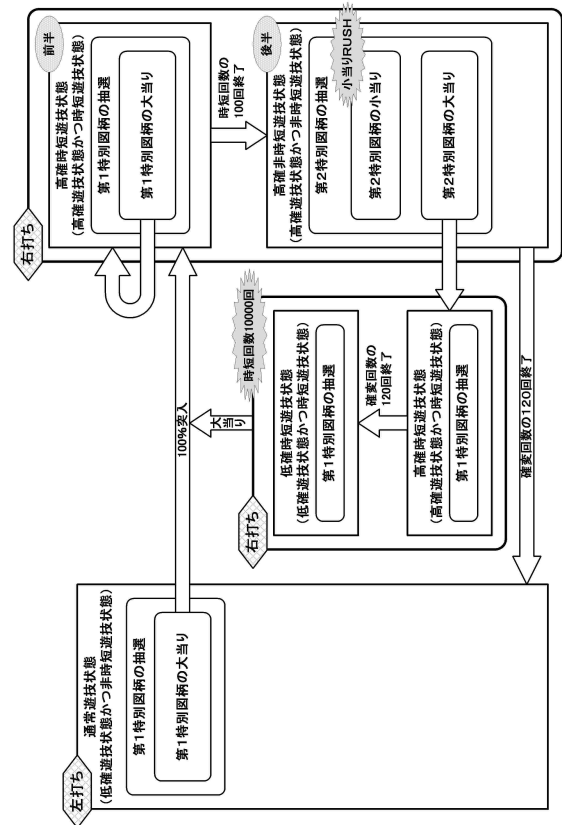
40

50

【図 1 7 7】

選取図柄 情報		大当り遊技状態の 開放態様	小当り遊技状態の 開放態様	その後の遊技状態の態様						備考
				確変フラグ	確変回数	時短フラグ		時短回数		
						通常遊技状態	それ以外			
z1	10 (28.0s×10R)	—	—	1	120	1	100	100	第1 特別図柄 大当り	
z2	5 (28.0s×5R)	—	—	1	120	1	100	100		
z3	3 (28.0s×3R)	—	—	1	120	1	100	100		
z4	—	—	—	—	—	—	—	ハズレ		
z5	2 (28.0s×2R)	—	—	1	120	1	100	10000	第2 特別図柄 大当り	
z6	—	6 (0.10s×6回)	—	—	—	—	—	—		
z7	—	—	—	—	—	—	—	—		

【図 1 7 8】



【図 1 7 9】

通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	第1演出選択用 乱数値 (0～249)	前半変動 パターン番号	前半 可変表示時間 (ms)	備考	前半 アイコン回数
第1特別 図柄	大当り	幅40	0～39	01H	通常変動(擬似連なし)	0～4個
		幅5	40～44	03H	擬似連1回(擬似連振り経由)	1～4個
		幅5	45～49	04H	擬似連1回(NR経由)	1～4個
		幅10	50～59	05H	擬似連2回(擬似連振り経由)	2～4個
		幅10	60～69	06H	擬似連2回(NR経由)	2～4個
		幅15	70～84	07H	擬似連3回(擬似連振り経由)	3～4個
		幅15	85～89	08H	擬似連3回(NR経由)	3～4個
		幅10	100～109	09H	擬似連なし、決戦への道	5個
		幅10	110～119	0AH	擬似連1回(擬似連振り経由); 決戦への道	5個
		幅10	120～129	0BH	擬似連1回(NR経由); 決戦への道	5個
		幅15	130～144	0CH	擬似連2回(擬似連振り経由); 決戦への道	5個
		幅15	145～159	0DH	擬似連2回(NR経由); 決戦への道	5個
	ハズレ	幅20	160～179	0EH	擬似連3回(擬似連振り経由); 決戦への道	5個
		幅20	180～199	0FH	擬似連3回(NR経由); 決戦への道	5個
		幅50	200～249	10H	擬似連なし、極決戦への道	0個
		幅200	0～199	01H	通常変動(擬似連なし)	0～4個
		幅21	200～220	02H	通常変動(擬似連振り失敗)	0～4個
		幅3	221～223	03H	擬似連1回(擬似連振り経由)	1～4個
		幅3	224～226	04H	擬似連1回(NR経由)	1～4個
		幅2	227～228	05H	擬似連2回(擬似連振り経由)	2～4個
		幅2	229～230	06H	擬似連2回(NR経由)	2～4個
		幅1	231	07H	擬似連3回(擬似連振り経由)	3～4個
		幅1	232	08H	擬似連3回(NR経由)	3～4個
		幅4	233～236	09H	擬似連なし、決戦への道	5個
第2特別 図柄	大当り	幅3	237～239	0AH	擬似連1回(擬似連振り経由); 決戦への道	5個
		幅3	240～242	0BH	擬似連1回(NR経由); 決戦への道	5個
		幅2	243～244	0CH	擬似連2回(擬似連振り経由); 決戦への道	5個
		幅2	245～246	0DH	擬似連2回(NR経由); 決戦への道	5個
		幅1	247	0EH	擬似連3回(擬似連振り経由); 決戦への道	5個
		幅1	248	0FH	擬似連3回(NR経由); 決戦への道	5個
	ハズレ	幅1	249	10H	擬似連なし、極決戦への道	0～3個
		幅125	0～124	F1H	長変動A	—
		幅124	125～249	F2H	長変動B	—
		幅125	0～124	F3H	長変動C	—
		幅124	125～249	F4H	長変動D	—
		幅125	0～124	F5H	長変動E	—
		幅124	125～249	F6H	長変動F	—

【図 1 8 0】

通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブル

前半変動 パターン番号	当落	第2演出選択用 乱数値 (0～99)	後半変動 パターン番号	後半 可変表示時間 (ms)	備考	後半 アイコン総数
01H 通常変動	大当り	幅10 0 ～ 9	11H 10000	ノーマルリーチ(当り)	-	
		幅30 10 ～ 39	12H 20000	忍者リーチ(当り)	-	
		幅60 40 ～ 99	13H 40000	忍者→大決戦リーチ(当り)	-	
	ハズレ	幅90 0 ～ 89	00H 0	なし(前半変動のみ):通常変動	-	
		幅7 90 ～ 98	21H 5000	ノーマルリーチ(ハズレ)	-	
		幅2 97 ～ 98	22H 15000	忍者リーチ(ハズレ)	-	
幅1 99	23H 35000	忍者→大決戦リーチ(ハズレ)	-			
02H 擬似連振り	ハズレ	-	00H 0	なし(前半変動のみ):通常変動	-	
03H, 04H 擬似連1回	大当り	幅10 0 ～ 9	11H 10000	ノーマルリーチ(当り)	-	
		幅30 10 ～ 39	12H 20000	忍者リーチ(当り)	-	
		幅60 40 ～ 99	13H 40000	忍者→大決戦リーチ(当り)	-	
	ハズレ	幅60 0 ～ 69	21H 5000	ノーマルリーチ(ハズレ)	-	
		幅30 70 ～ 89	22H 15000	忍者リーチ(ハズレ)	-	
		幅10 90 ～ 99	23H 35000	忍者→大決戦リーチ(ハズレ)	-	
05H～08H 擬似連2,3回	大当り	幅30 0 ～ 29	12H 20000	忍者リーチ(当り)	-	
		幅70 30 ～ 99	13H 40000	忍者→大決戦リーチ(当り)	-	
		幅70 0 ～ 69	22H 15000	忍者リーチ(ハズレ)	-	
	ハズレ	幅30 70 ～ 99	23H 40000	忍者→大決戦リーチ(ハズレ)	-	
		幅20 0 ～ 19	14H 25000	対決リーチ(当り)	8, 9個	
		幅30 20 ～ 49	15H 50000	対決→大決戦リーチ(当り)	10個	
09H～0FH 決戦への道	大当り	幅50 50 ～ 99	16H 30000	大決戦リーチ(当り)	10個	
		幅60 0 ～ 59	24H 20000	対決リーチ(ハズレ)	8, 9個	
		幅25 75 ～ 99	26H 25000	大決戦リーチ(ハズレ)	10個	
	ハズレ	幅20 0 ～ 19	14H 25000	対決リーチ(当り)	8, 9個	
		幅30 20 ～ 49	15H 50000	対決→大決戦リーチ(当り)	10個	
		幅50 50 ～ 99	16H 30000	大決戦リーチ(当り)	10個	
10H 極決戦への道	大当り	幅60 0 ～ 59	24H 20000	対決リーチ(ハズレ)	8, 9個	
		幅15 60 ～ 74	25H 45000	対決→大決戦リーチ(ハズレ)	10個	
		幅25 75 ～ 99	26H 25000	対決→大決戦リーチ(ハズレ)	10個	
	ハズレ	幅20 0 ～ 19	14H 25000	対決リーチ(当り)	8, 9個	
		幅30 20 ～ 49	15H 50000	対決→大決戦リーチ(当り)	10個	
		幅50 50 ～ 99	16H 30000	大決戦リーチ(当り)	10個	
F1H～F6H	-	-	00H 0	なし(前半変動のみ):長変動	-	

「第1特別図柄の変動パターンコマンド」＝「83H」+「前半変動パターン番号」+「後半変動パターン番号」(ex. 83H00H00H)
「第2特別図柄の変動パターンコマンド」＝「84H」+「前半変動パターン番号」+「後半変動パターン番号」(ex. 84H01H00H)

【図 1 8 1】

(a)右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	第1演出選択用乱数値(0～249)		前半変動ハタン番号	前半可変表示時間(ms)	備考
第1特別図柄	大当り	幅50	0 ～ 49	31H	25000	合戦チャレンジ(当り)
		幅200	50 ～ 249	32H	35000	合戦バトルリーチ(当り)
		幅225	0 ～ 224	33H	3000	超短縮変動
	ハズレ	幅15	225 ～ 239	34H	20000	合戦チャレンジ(ハズレ)
		幅10	240 ～ 249	35H	30000	合戦バトルリーチ(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	幅50	0 ～ 49	41H	15000	扉開放演出(当り)
		幅200	50 ～ 249	42H	20000	開眼演出(当り)
	小当り	幅250	0 ～ 249	43H	800	超短縮変動
		幅225	0 ～ 224	44H	1000	超短縮変動
	ハズレ	幅15	225 ～ 239	45H	10000	扉開放演出(ハズレ)
		幅10	240 ～ 249	46H	15000	開眼演出(ハズレ)

(b)右打ち遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブル

前半変動ハタン番号	当落	演出選択用乱数値(0～99)		後半変動ハタン番号	後半可変表示時間(ms)	備考
31H～35H	—	—	—	00H	0	なし(前半変動のみ)
41H～46H	—	—	—	00H	0	なし(前半変動のみ)

【図 1 8 2】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値100(0～99)	選択率(概算)	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅1(0)	1/100	普通図柄当り判定値データ
	幅99(1～99)	99/100	普通図柄ハズレ判定値データ
時短遊技状態	幅99(0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	普通図柄ハズレ判定値データ

10

【図 1 8 3】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値101(0～100)	選択率(概算)	普通図柄当り時選択図柄コマンド
普通図柄当り判定値データ	幅50(0～49)	1/2.0	fz1
	幅51(50～100)	1/2.0	fz2
普通図柄ハズレ判定値データ	幅101(0～100)	1/1.00	—

【図 1 8 4】

普通図柄当り種類決定テーブル

遊技状態	普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物の開放パターン	普通電動役物の開放ハタンコマンド	普通電動役物の開放パターン(msec)
				開放時間
非時短遊技状態	fz1	01H	90H01H	210
	fz2	01H	90H02H	210
時短遊技状態	fz1	02H	91H01H	5820
	fz2	02H	91H02H	5820

20

30

40

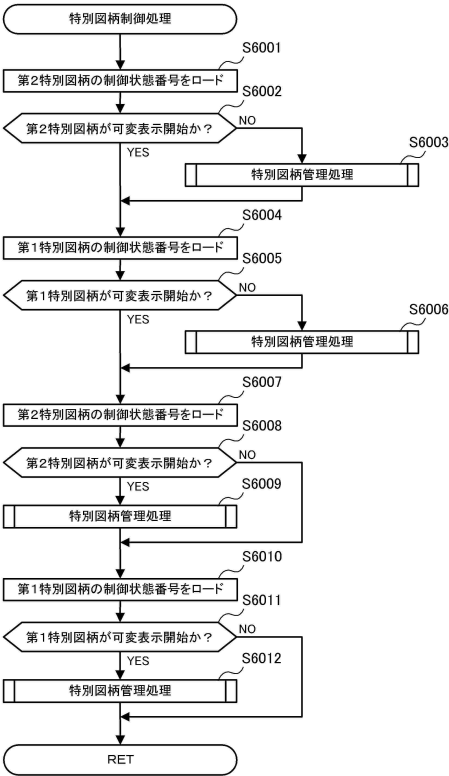
50

【図 1 8 5】

普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通図柄 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1	01H	85H01H	504
		fz2	01H	85H02H	504
	普通図柄ハズレ判定値データ	—	01H	85H03H	504
時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1	02H	86H01H	468
		fz2	02H	86H02H	468
	普通図柄ハズレ判定値データ	—	02H	86H03H	468

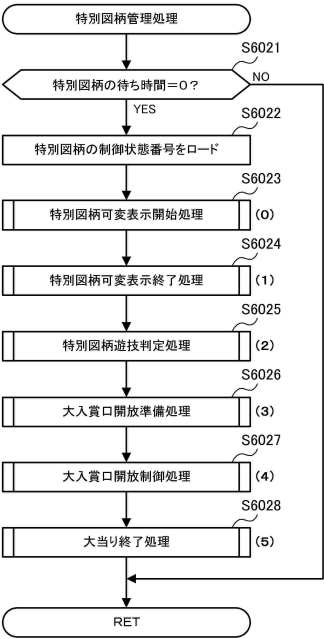
【図 1 8 6】



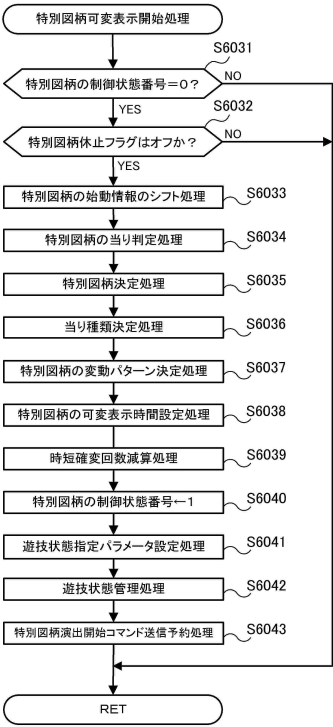
10

20

【図 1 8 7】



【図 1 8 8】

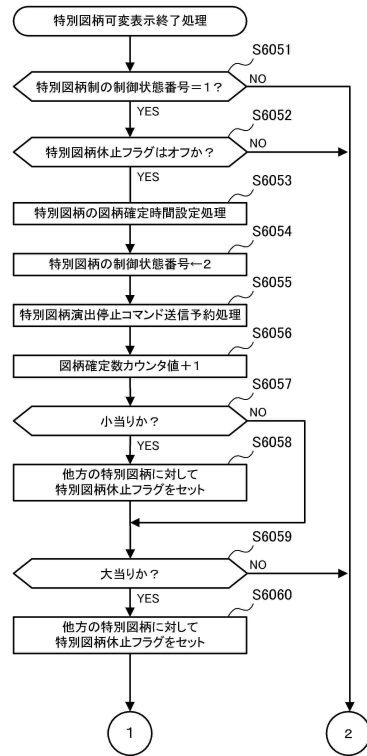


30

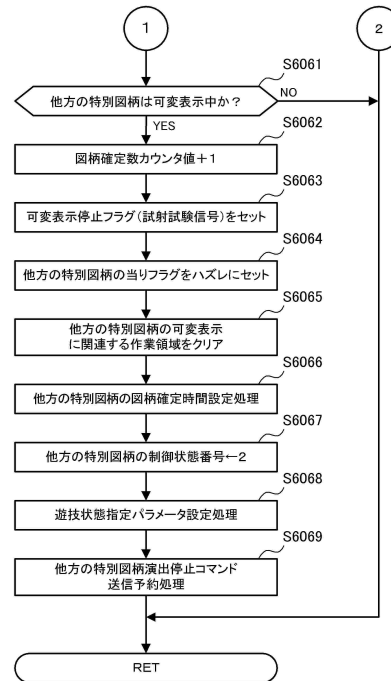
40

50

【図 189】



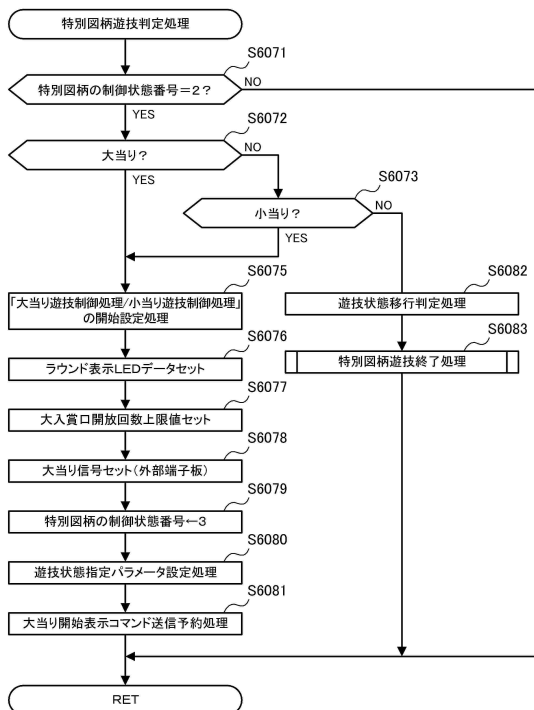
【図 190】



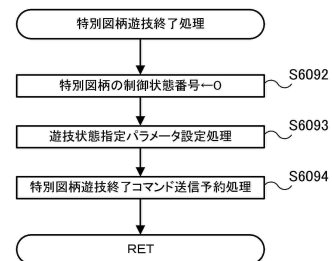
10

20

【図 191】



【図 192】

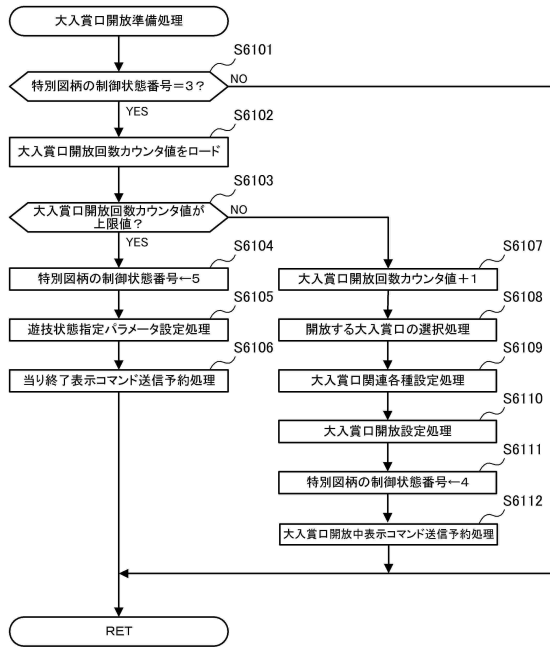


30

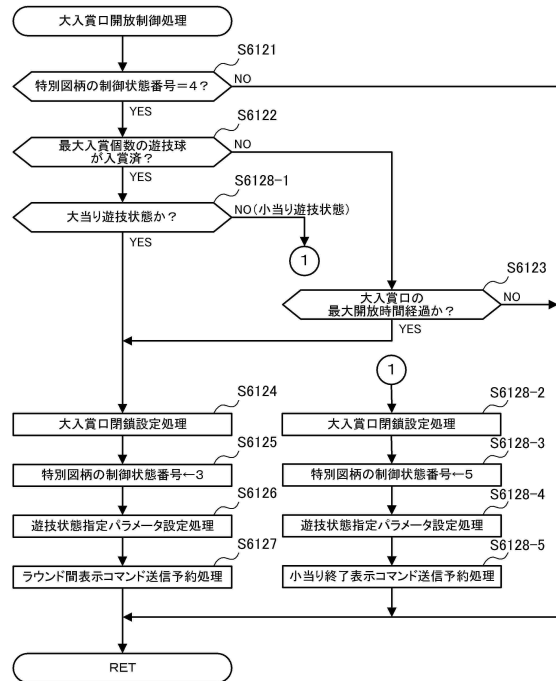
40

50

【図 193】



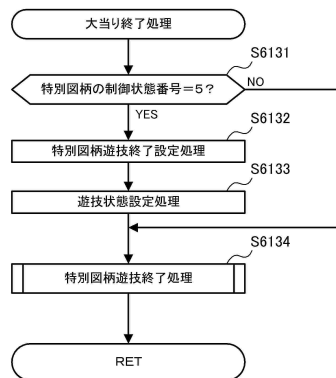
【図 194】



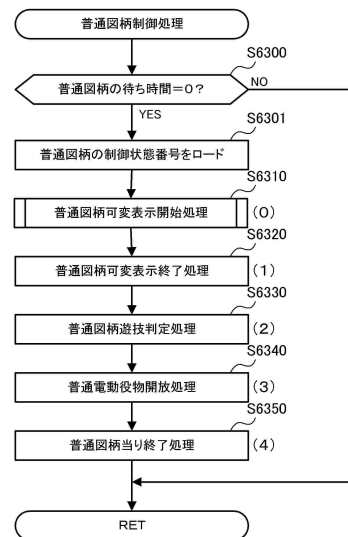
10

20

【図 195】



【図 196】

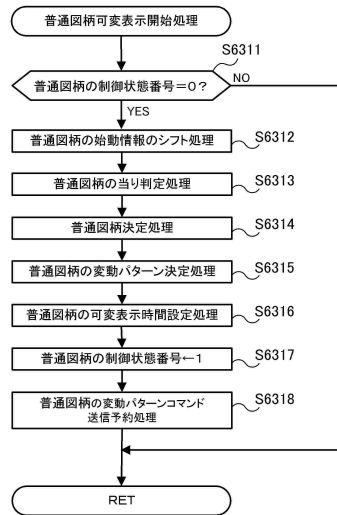


30

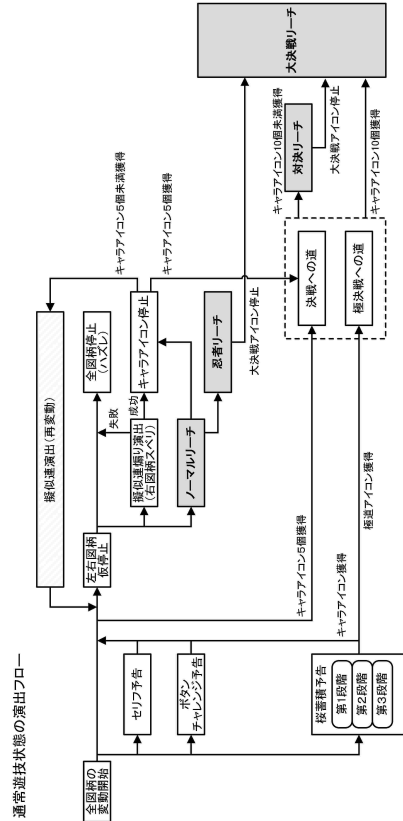
40

50

【 図 1 9 7 】



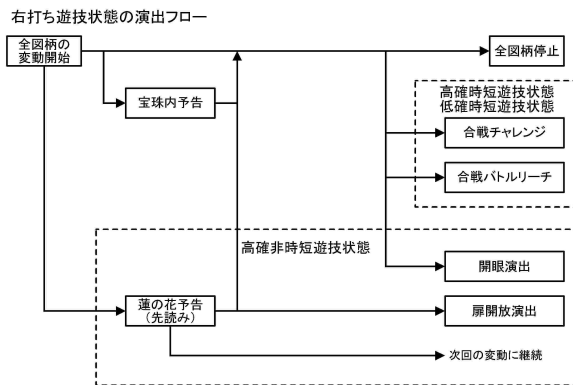
【 図 1 9 8 】



10

20

【 叉 1 9 9 】



【 図 2 0 0 】

通常放送状態の国産演劇用スタンダードテーブル							
特別番組形態	変換バランコード		後半 アイコン 個数	国産演出バラン		備考	
	変換前 番組番号	変換バラン番号		リチー前演出バラン	リチー演出バラン		
国産演劇用	01H	(H)	—	リチー前演出バラン*1	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	02H	00H	—	リチー前演出バラン*2	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	03H	(H)	—	リチー前演出バラン*1	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	04H	(H)	—	リチー前演出バラン*1	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	05H	(H)	—	リチー前演出バラン*1	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	06H	(H)	—	リチー前演出バラン*1	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	07H	(H)	—	リチー前演出バラン*1	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	08H	(H)	—	リチー前演出バラン*8	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	09H	14H.15H.24H.25H	8番	—	リチー前演出バラン*8	(下記で決定)	通常変換(原形演出)
		16H	9番	—	リチー前演出バラン*9	(下記で決定)	通常変換(原形演出)
		16H	10番	—	リチー前演出バラン*11	(下記で決定)	通常変換(原形演出)
		14H.15H.24H.25H	8番	—	リチー前演出バラン*12	(下記で決定)	通常変換(原形演出)
		16H	9番	—	リチー前演出バラン*13	(下記で決定)	通常変換(原形演出)
		16H	10番	—	リチー前演出バラン*14	(下記で決定)	通常変換(原形演出)
		14H.15H.24H.25H	8番	—	リチー前演出バラン*15	(下記で決定)	通常変換(原形演出)
		16H	9番	—	リチー前演出バラン*16	(下記で決定)	通常変換(原形演出)
0BH	14H.15H.24H.25H	8番	—	リチー前演出バラン*17	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	16H	9番	—	リチー前演出バラン*18	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	14H.15H.24H.25H	8番	—	リチー前演出バラン*19	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	16H	9番	—	リチー前演出バラン*20	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	14H.15H.24H.25H	8番	—	リチー前演出バラン*21	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	16H	9番	—	リチー前演出バラン*22	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	16H	10番	—	リチー前演出バラン*23	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	0DH	14H.15H.24H.25H	8番	—	リチー前演出バラン*24	(下記で決定)	通常変換(原形演出)
0EH	16H	9番	—	リチー前演出バラン*25	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	16H	10番	—	リチー前演出バラン*26	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	14H.15H.24H.25H	8番	—	リチー前演出バラン*27	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	16H	9番	—	リチー前演出バラン*28	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	16H	10番	—	リチー前演出バラン*29	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	14H.15H.24H.25H	8番	—	リチー前演出バラン*30	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	16H	9番	—	リチー前演出バラン*31	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
	16H	10番	—	リチー前演出バラン*32	(下記で決定)	通常変換(原形演出)	
83H 特別番組別	(H)	00H	—	上記で決定	演出終了後	演出終了後	
	(H)	11H	—	上記で決定	リチー演出バラン*1	リチー演出バラン*1	リチー演出バラン*1
	(H)	12H	—	上記で決定	リチー演出バラン*2	リチー演出バラン*2	リチー演出バラン*2
	(H)	13H	—	上記で決定	リチー演出バラン*3	リチー演出バラン*3	リチー演出バラン*3
	(H)	14H	8番	上記で決定	リチー演出バラン*4	リチー演出バラン*4	リチー演出バラン*4
	(H)	15H	9番	上記で決定	リチー演出バラン*5	リチー演出バラン*5	リチー演出バラン*5
	(H)	16H	8番	上記で決定	リチー演出バラン*6	リチー演出バラン*6	リチー演出バラン*6
	(H)	17H	9番	上記で決定	リチー演出バラン*7	リチー演出バラン*7	リチー演出バラン*7
	(H)	18H	10番	上記で決定	リチー演出バラン*8	リチー演出バラン*8	リチー演出バラン*8
	(H)	19H	—	上記で決定	リチー演出バラン*9	リチー演出バラン*9	リチー演出バラン*9
	(H)	20H	—	上記で決定	リチー演出バラン*10	リチー演出バラン*10	リチー演出バラン*10
	(H)	21H	—	上記で決定	リチー演出バラン*11	リチー演出バラン*11	リチー演出バラン*11
84H 特別番組別	(H)	22H	8番	上記で決定	リチー演出バラン*12	リチー演出バラン*12	リチー演出バラン*12
	(H)	23H	9番	上記で決定	リチー演出バラン*13	リチー演出バラン*13	リチー演出バラン*13
	(H)	24H	—	上記で決定	リチー演出バラン*14	リチー演出バラン*14	リチー演出バラン*14
	(H)	25H	9番	上記で決定	リチー演出バラン*15	リチー演出バラン*15	リチー演出バラン*15
	(H)	26H	10番	上記で決定	リチー演出バラン*16	リチー演出バラン*16	リチー演出バラン*16
	(H)	27H	—	上記で決定	リチー演出バラン*17	リチー演出バラン*17	リチー演出バラン*17

30

40

50

【 図 2 0 1 】

右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル

特別開所 種類	要請(ターボ)番号 要請(ターボ)番号	後半 要請(ターボ)番号	要請率 (第110%)	図解演出(ターボ)	備考
第1特別開所	31H	00H	20%	第1図解演出(ターボ-1)	合巻チャレンジャー(当り)
	32H	00H	30%	第1図解演出(ターボ-2)	合巻チャレンジャー(当り) ポータ-第2巻機
	33H	00H	50%	第1図解演出(ターボ-3)	合巻チャレンジャー(当り) ポータ-第3巻機
	34H	00H	100%	第1図解演出(ターボ-5)	合巻チャレンジャー(当り) ポータ-第5巻機
	35H	00H	100%	第1図解演出(ターボ-6)	合巻チャレンジャー(当り) ポータ-第6巻機
第2特別開所	41H	00H	40%	第2図解演出(ターボ-1)	南無放光(当り)
	42H	00H	60%	第2図解演出(ターボ-2)	南無放光(当り)
	43H	00H	60%	第2図解演出(ターボ-3)	南無放光(当り)
	44H	00H	100%	第2図解演出(ターボ-5)	南無放光(当り)
	45H	00H	60%	第2図解演出(ターボ-6)	南無放光(当り)
第3特別開所	51H	00H	40%	第3図解演出(ターボ-1)	南無放光(当り)
	52H	00H	60%	第3図解演出(ターボ-2)	南無放光(当り)
	53H	00H	60%	第3図解演出(ターボ-3)	南無放光(当り)
	54H	00H	100%	第3図解演出(ターボ-5)	南無放光(当り)
	55H	00H	60%	第3図解演出(ターボ-6)	南無放光(当り)

【 ㊦ 2 0 2 】

通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブル

特別図柄 種類	変動パターン・コマンド				備考	選択率 (第2回数値)	後半 アイコン個数
	変動パターン番号	前半 (略)	変動パターン番号	後半 (略)			
83H 第1特別図柄		(略)		14H	対決リーチ(当り)	40%	8個
		(略)		24H	対決リーチ(ハズレ)	60%	9個
		(略)				60%	8個
		(略)				40%	9個
		(略)		15H、25H	対決一対決戦リーチ(当り)	30%	8個
		(略)		15H、25H	対決一対決戦リーチ(ハズレ)	70%	9個
		(略)				70%	8個
	(略)				30%	9個	
	(略)		16H、26H	大決戦リーチ	100%	10個	
	上記以外		一			—	決定) 15個、16個、17個、18個、19個、20個、21個、22個、23個、24個、25個、26個、27個、28個、29個、30個、31個、32個、33個、34個、35個、36個、37個、38個、39個、40個、41個、42個、43個、44個、45個、46個、47個、48個、49個、50個、51個、52個、53個、54個、55個、56個、57個、58個、59個、60個、61個、62個、63個、64個、65個、66個、67個、68個、69個、70個、71個、72個、73個、74個、75個、76個、77個、78個、79個、80個、81個、82個、83個、84個、85個、86個、87個、88個、89個、90個、91個、92個、93個、94個、95個、96個、97個、98個、99個、100個、101個、102個、103個、104個、105個、106個、107個、108個、109個、110個、111個、112個、113個、114個、115個、116個、117個、118個、119個、120個、121個、122個、123個、124個、125個、126個、127個、128個、129個、130個、131個、132個、133個、134個、135個、136個、137個、138個、139個、140個、141個、142個、143個、144個、145個、146個、147個、148個、149個、150個、151個、152個、153個、154個、155個、156個、157個、158個、159個、160個、161個、162個、163個、164個、165個、166個、167個、168個、169個、170個、171個、172個、173個、174個、175個、176個、177個、178個、179個、180個、181個、182個、183個、184個、185個、186個、187個、188個、189個、190個、191個、192個、193個、194個、195個、196個、197個、198個、199個、200個、201個、202個、203個、204個、205個、206個、207個、208個、209個、210個、211個、212個、213個、214個、215個、216個、217個、218個、219個、220個、221個、222個、223個、224個、225個、226個、227個、228個、229個、230個、231個、232個、233個、234個、235個、236個、237個、238個、239個、240個、241個、242個、243個、244個、245個、246個、247個、248個、249個、250個、251個、252個、253個、254個、255個、256個、257個、258個、259個、260個、261個、262個、263個、264個、265個、266個、267個、268個、269個、270個、271個、272個、273個、274個、275個、276個、277個、278個、279個、280個、281個、282個、283個、284個、285個、286個、287個、288個、289個、290個、291個、292個、293個、294個、295個、296個、297個、298個、299個、300個、301個、302個、303個、304個、305個、306個、307個、308個、309個、310個、311個、312個、313個、314個、315個、316個、317個、318個、319個、320個、321個、322個、323個、324個、325個、326個、327個、328個、329個、330個、331個、332個、333個、334個、335個、336個、337個、338個、339個、340個、341個、342個、343個、344個、345個、346個、347個、348個、349個、350個、351個、352個、353個、354個、355個、356個、357個、358個、359個、360個、361個、362個、363個、364個、365個、366個、367個、368個、369個、370個、371個、372個、373個、374個、375個、376個、377個、378個、379個、380個、381個、382個、383個、384個、385個、386個、387個、388個、389個、390個、391個、392個、393個、394個、395個、396個、397個、398個、399個、400個、401個、402個、403個、404個、405個、406個、407個、408個、409個、410個、411個、412個、413個、414個、415個、416個、417個、418個、419個、420個、421個、422個、423個、424個、425個、426個、427個、428個、429個、430個、431個、432個、433個、434個、435個、436個、437個、438個、439個、440個、441個、442個、443個、444個、445個、446個、447個、448個、449個、450個、451個、452個、453個、454個、455個、456個、457個、458個、459個、460個、461個、462個、463個、464個、465個、466個、467個、468個、469個、470個、471個、472個、473個、474個、475個、476個、477個、478個、479個、480個、481個、482個、483個、484個、485個、486個、487個、488個、489個、490個、491個、492個、493個、494個、495個、496個、497個、498個、499個、500個、501個、502個、503個、504個、505個、506個、507個、508個、509個、510個、511個、512個、513個、514個、515個、516個、517個、518個、519個、520個、521個、522個、523個、524個、525個、526個、527個、528個、529個、530個、531個、532個、533個、534個、535個、536個、537個、538個、539個、540個、541個、542個、543個、544個、545個、546個、547個、548個、549個、550個、551個、552個、553個、554個、555個、556個、557個、558個、559個、560個、561個、562個、563個、564個、565個、566個、567個、568個、569個、570個、571個、572個、573個、574個、575個、576個、577個、578個、579個、580個、581個、582個、583個、584個、585個、586個、587個、588個、589個、590個、591個、592個、593個、594個、595個、596個、597個、598個、599個、600個、601個、602個、603個、604個、605個、606個、607個、608個、609個、610個、611個、612個、613個、614個、615個、616個、617個、618個、619個、620個、621個、622個、623個、624個、625個、626個、627個、628個、629個、630個、631個、632個、633個、634個、635個、636個、637個、638個、639個、640個、641個、642個、643個、644個、645個、646個、647個、648個、649個、650個、651個、652個、653個、654個、655個、656個、657個、658個、659個、660個、661個、662個、663個、664個、665個、666個、667個、668個、669個、670個、671個、672個、673個、674個、675個、676個、677個、678個、679個、680個、681個、682個、683個、684個、685個、686個、687個、688個、689個、690個、691個、692個、693個、694個、695個、696個、697個、698個、699個、700個、701個、702個、703個、704個、705個、706個、707個、708個、709個、710個、711個、712個、713個、714個、715個、716個、717個、718個、719個、720個、721個、722個、723個、724個、725個、726個、727個、728個、729個、730個、731個、732個、733個、734個、735個、736個、737個、738個、739個、740個、741個、742個、743個、744個、745個、746個、747個、748個、749個、750個、751個、752個、753個、754個、755個、756個、757個、758個、759個、760個、761個、762個、763個、764個、765個、766個、767個、768個、769個、770個、771個、772個、773個、774個、775個、776個、777個、778個、779個、780個、781個、782個、783個、784個、785個、786個、787個、788個、789個、790個、791個、792個、793個、794個、795個、796個、797個、798個、799個、800個、801個、802個、803個、804個、805個、806個、807個、808個、809個、810個、811個、812個、813個、814個、815個、816個、817個、818個、819個、820個、821個、822個、823個、824個、825個、826個、827個、828個、829個、830個、831個、832個、833個、834個、835個、836個、837個、838個、839個、840個、841個、842個、843個、844個、845個、846個、847個、848個、849個、850個、851個、852個、853個、854個、855個、856個、857個、858個、859個、860個、861個、862個、863個、864個、865個、866個、867個、868個、869個、870個、871個、872個、873個、874個、875個、876個、877個、878個、879個、880個、881個、882個、883個、884個、885個、886個、887個、888個、889個、890個、891個、892個、893個、894個、895個、896個、897個、898個、899個、900個、901個、902個、903個、904個、905個、906個、907個、908個、909個、910個、911個、912個、913個、914個、915個、916個、917個、918個、919個、920個、921個、922個、923個、924個、925個、926個、927個、928個、929個、930個、931個、932個、933個、934個、935個、936個、937個、938個、939個、940個、941個、942個、943個、944個、945個、946個、947個、948個、949個、950個、951個、952個、953個、954個、955個、956個、957個、958個、959個、960個、961個、962個、963個、964個、965個、966個、967個、968個、969個、970個、971個、972個、973個、974個、975個、976個、977個、978個、979個、980個、981個、982個、983個、984個、985個、986個、987個、988個、989個、990個、991個、992個、993個、994個、995個、996個、997個、998個、999個、1000個、1001個、1002個、1003個、1004個、1005個、1006個、1007個、1008個、1009個、1010個、1011個、1012個、1013個、1014個、1015個、1016個、1017個、1018個、1019個、1020個、1021個、1022個、1023個、1024個、1025個、1026個、1027個、1028個、1029個、1030個、1031個、1032個、1033個、1034個、1035個、1036個、1037個、1038個、1039個、1040個、1041個、1042個、1043個、1044個、1045個、1046個、1047個、1048個、1049個、1050個、1051個、1052個、1053個、1054個、1055個、1056個、1057個、1058個、1059個、1060個、1061個、1062個、1063個、1064個、1065個、1066個、1067個、1068個、1069個、1070個、1071個、1072個、1073個、1074個、1075個、1076個、1077個、1078個、1079個、1080個、1081個、1082個、1083個、1084個、1085個、1086個、1087個、1088個、1089個、1090個、1091個、1092個、1093個、1094個、1095個、1096個、1097個、1098個、1099個、1100個、1101個、1102個、1103個、1104個、1105個、1106個、1107個、1108個、1109個、1110個、1111個、1112個、1113個、1114個、1115個、1116個、1117個、1118個、1119個、1120個、1121個、1122個、1123個、1124個、1125個、1126個、1127個、1128個、1129個、1130個、1131個、1132個、1133個、1134個、1135個、1136個、1137個、1138個、1139個、1140個、1141個、1142個、1143個、1144個、1145個、1146個、1147個、1148個、1149個、1150個、1151個、1152個、1153個、1154個、1155個、1156個、1157個、1158個、1159個、1160個、1161個、1162個、1163個、1164個、1165個、1166個、1167個、1168個、1169個、1170個、1171個、1172個、1173個、1174個、1175個、1176個、1177個、1178個、1179個、1180個、1181個、1182個、1183個、1184個、1185個、1186個、1187個、1188個、1189個、1190個、1191個、1192個、1193個、1194個、1195個、1196個、1197個、1198個、1199個、1200個、1201個、1202個、1203個、1204個、1205個、1206個、1207個、1208個、1209個、1210個、1211個、1212個、1213個、1214個、1215個、1216個、1217個、1218個、1219個、1220個、1221個、1222個、1223個、1224個、1225個、1226個、1227個、1228個、1229個、1230個、1231個、1232個、1233個、1234個、1235個、1236個、1237個、1238個、1239個、1240個、1241個、1242個、1243個、1244個、1245個、1246個、1247個、1248個、1249個、1250個、1251個、1252個、1253個、1254個、1255個、1256個、1257個、1258個、1259個、1260個、1261個、1262個、1263個、1264個、1265個、1266個、1267個、1268個、1269個、1270個、1271個、1272個、1273個、1274個、1275個、1276個、1277個、1278個、1279個、1280個、1281個、1282個、1283個、1284個、1285個、1286個、1287個、1288個、1289個、1290個、1291個、1292個、1293個、1294個、1295個、1296個、1297個、1298個、1299個、1300個、1301個、1302個、1303個、1304個、1305個、1306個、1307個、1308個、1309個、1310個、1311個、1312個、1313個、1314個、1315個、1316個、1317個、1318個、1319個、1320個、1321個、1322個、1323個、1324個、1325個、1326個、1327個、1328個、1329個、1330個、1331個、1332個、1333個、1334個、1335個、1336個、1337個、1338個、1339個、1340個、1341個、1342個、1343個、1344個、1345個、1346個、1347個、1348個、1349個、1350個、1351個、1352個、1353個、1354個、1355個、1356個、1357個、1358個、1359個、1360個、1361個、1362個、1363個、1364個、1365個、1366個、1367個、1368個、1369個、1370個、1371個、1372個、1373個、1374個、1375個、1376個、1377個、1378個、1379個、1380個、1381個、1382個、1383個、1384個、1385個、1386個、1387個、1388個、1389個、1390個、1391個、1392個、1393個、1394個、1395個、1396個、1397個、1398個、1399個、1400個、1401個、1402個、1403個、1404個、1405個、1406個、1407個、1408個、1409個、1410個、1411個、1412個、1413個、1414個、1415個、1416個、1417個、1418個、1419個、1420個、1421個、1422個、1423個、1424個、1425個、1426個、1427個、1428個、1429個、1430個、1431個、1432個、1433個、1434個、1435個、1436個、1437個、1438個、1439個、1440個、1441個、1442個、1443個、1444個、1445個、1446個、1447個、1448個、1449個、1450個、1451個、1452個、1453個、1454個、1455個、1456個、1457個、1458個、1459個、1460個、1461個、1462個、1463個、1464個、1465個、1466個、1467個、1468個、1469個、1470個、1471個、1472個、1473個、1474個、1475個、1476個、1477個、1478個、1479個、1480個、1481個、1482個、1483個、1484個、1485個、1486個、1487個、1488個、1489個、1490個、1491個、1492個、1493個、1494個、1495個、1496個、1497個、1498個、1499個、1500個、1501個、1502個、1503個、1504個、1505個、1506個、1507個、1508個、1509個、1510個、1511個、1512個、1513個、1514個、1515個、1516個、1517個、1518個、1519個、1520個、1521個、1522個、1523個、1524個、1525個、1526個、1527個、1528個、1529個、1530個、1531個、1532個、1533個、1534個、1535個、1536個、1537個、1538個、1539個、1540個、1541個、1542個、1543個、1544個、1545個、1546個、1547個、1548個、1549個、1550個、1551個、1552個、1553個、1554個、1555個、1556個、1557個、1558個、1559個、1560個、1561個、1562個、1563個、1564個、1565個、1566個、1567個、1568個、1569個、1570個、1571個、1572個、1573個、1574個、1575個、1576個、1577個、1578個、1579個、1580個、1581個、1582個、1583個、1584個、1585個、1586個、1587個、1588個、1589個、1590個、1591個、1592個、1593個、1594個、1595個、1596個、1597個、1598個、1599個、1600個、1601個、1602個、1603個、1604個、1605個、1606個、1607個、1608個、1609個、1610個、1611個、1612個、1613個、1614個、1615個、1616個、1617個、1618個、1619個、1620個、1621個、1622個、1623個、1624個、1625個、1626個、1627個、1628個、1629個、1630個、1631個、1632個、1633個、1634個、1635個、1636個、1637個、1638個、1639個、1640個、1641個、1642個、1643個、1644個、1645個、1646個、1647個、1648個、1649個、1650個、1651個、1652個、1653個、1654個、1655個、1656個、1657個、1658個、1659個、1660個、1661個、1662個、1663個、1664個、1665個、1666個、1667個、1668個、1669個、1670個、1671個、1672個、1673個、1674個、1675個、1676個、1677個、1678個、1679個、1680個、1681個、1682個、1683個、1684個、1685個、1686個、1687個、1688個、1689個、1690個、1691個、1692個、1693個、1694個、1695個、1696個、1697個、1698個、1699個、1700個、1701個、1702個、1703個、1704個、1705個、1706個、1707個、1708個、1709個、1710個、1711個、1712個、1713個、1714個、1715個、1716個、1717個、1718個、1719個、1720個、1721個、1722個、1723個、1724個、1725個、1726個、1727個、1728個、1729個、1730個、1731個、1732個、1733個、1734個、1735個、1736個、1737個、1738個、1739個、1740個、1741個、1742個、1743個、1744個、1745個、1746個、1747個、1748個、1749個、1750個、1751個、1752個、1753個、1754個、1755個、1756個、1757個、1758個、1759個、1760個、1761個、1762個、1763個、1764個、1765個、1766個、1767個、1768個、1769個、1770個、1771個、1772個、1773個、1774個、1775個、1776個、1777個、1778個、1779個、1780個、1781個、1782個、1783個、1784個、1785個、1786個、1787個、1788個、1789個、1790個、1791個、1792個、1793個、1794個、1795個、1796個、1797個、1798個、1799個、1800個、1801個、1802個、1803個、1804個、1805個、1806個、1807個、1808個、1809個、1810個、1811個、1812個、1813個、1814個、1815個、1816個、1817個、1818個、1819個、1820個、1821個、1822個、1823個、1824個、1825個、1826個、1827個、1828個、1829個、1830個、1831個、1832個、1833個、1834個、1835個、1836個、1837個、1838個、1839個、1840個、1841個、1842個、1843個、1844個、1845個、1846個、1847個、1848個、1849個、1850個、1851個、1852個、1853個、1854個、1855個、1856個、1857個、1858個、1859個、1860個、1861個、1862個、1863個、1864個、1865個、1866個、1867個、1868個、1869個、1870個、1871個、1872個、1873個、1874個、1875個、1876個、1877個、1878個、1879個、1880個、1881個、1882個、1883個、1884個、1885個、1886個、1887個、1888個、1889個、1890個、1891個、1892個、1893個、1894個、1895個、1896個、1897個、1898個、1899個、1900個、1901個、1902個、1903個、1904個、1905個、1906個、1907個、1908個、1909個、1910個、1911個、1912個、1913個、1914個、1915個、1916個、1917個、1918個、1919個、1920個、1921個、1922個、1923個、1924個、1925個、1926個、1927個、1928個、1929個、1930個、1931個、1932個、1933個、1934個、1935個、1936個、1937個、1938個、1939個、1940個、1941個、1942個、1943個、1944個、1945個、1946個、1947個、1948個、1949個、1950個、1951個、1952個、1953個、1954個、1955個、1956個、1957個、1958個、1959個、1960個、1961個、1962個、1963個、1964個、1965個、1966個、1967個、1968個、1969個、1970個、1971個、1972個、1973個、1974個、1975個、1976個、1977個、1978個、1979個、1980個、1981個、1982個、1983個、1984個、1985個、1986個、1987個、1988個、1989個、1990個、1991個、1992個、1993個、1994個、1995個、1996個、1997個、1998個、1999個、2000個、2001個、2002個、2003個、2004個、2005個、2006個、2007個、2008個、2009個、2010個、2011個、2012個、2013個、2014個、2015個、2016個、2017個、2018個、2019個、2020個、2021個、2022個、2023個、2024個、2025個、2026個、2027個、2028個、2029個、2030個、2031個、2032個、2033個、2034個、2035個、2036個、2037個、2038個、2039個、2040個、2041個、2042個、2043個、2044個、2045個、2046個、2047個、2048個、2049個、2050個、2051個、2052個、2053個、2054個、2055個、2056個、2057個、2058個、2059個、2060個、2061個、2062個、2063個、2064個、2065個、2066個、2067個、2068個、2069個、2070個、2071個、2072個、2073個、2074個、2075個、2076個、2077個、2078個、2079個、2080個、2081個、2082個、2083個、2084個、2085個、2086個、2087個、2088個、2089個、2090個、2091個、2092個、2093個、2094個、2095個、2096個、2097個、2098個、2099個、2100個、2101個、2102個、2103個、2104個、2105個、2106個、2107個、2108個、2109個、2110個、2111個、2112個、2113個、2114個、2115個、2116個、2117個、2118個、2119個、2120個、2121個、2122個、2123個、2124個、2125個、2126個、2127個、2128個、2129個、2130個、2131個、2132個、2133個、2134個、2135個、2136個、2137個、2138個、2139個、2140個、2141個、2142個、2143個、2144個、2145個、2146個、2147個、2148個、2149個、2150個、2151個、2152個、2153個、21

【圖 203】

通常遊技状態における前半アイコン個数決定テーブル

第1特別図柄の入賞コマンド		選択率 (第3乱数値)	前半 アイコン個数
前半 変動パターン番号	備考		
01H、02H	通常変動 (擬似連なし) (擬似連煽り失敗)	70%	0個
		15%	1個
		10%	2個
		4%	3個
		1%	4個
03H、04H	擬似連1回	40%	1個
		20%	2個
		20%	3個
		20%	4個
05H、06H	擬似連2回	40%	2個
		30%	3個
		30%	4個
07H、08H	擬似連3回	40%	3個
		60%	4個
		100%	5個
09H	擬似連なし〜決戦への道	100%	5個
0AH、0BH	擬似連1回〜決戦への道	100%	5個
0CH、0DH	擬似連2回〜決戦への道	100%	5個
0EH、0FH	擬似連3回〜決戦への道	100%	5個
10H	擬似連なし〜極決戦への道	10%	0個
		20%	1個
		30%	2個
		40%	3個
上記以外	—	—	決定しません

【 図 2 0 4 】

前半アイコン表示シナリオ決定テーブル

第1特別関税の入荷マシ		前平 アイコン-個数	選別機 (第4乱数機)	前平アイコン 表示シナリオ	前平アイコン表示シナリオの内容					
前平 変動(バラン)番号	備考				当該変動(表示回数)					
					観測順 番号	ボタン チャレンジ	10回	20回	30回	
01H, 02H	通常変動 (観測値なし) (観測値偏り失敗)	0個	100%	なし	—	—	—	—	—	
		1個	50%	表示シナリオA1	1	0	—	—	—	
			50%	表示シナリオA2	0	1	—	—	—	
			50%	表示シナリオA3	1	1	—	—	—	
		2個	25%	表示シナリオA4	2	0	—	—	—	
			25%	表示シナリオA5	0	2	—	—	—	
			25%	表示シナリオA6	2	1	—	—	—	
		3個	25%	表示シナリオA7	1	2	—	—	—	
			25%	表示シナリオA8	3	0	—	—	—	
			25%	表示シナリオA9	0	3	—	—	—	
		4個	100%	表示シナリオA10	1	2	—	—	—	
			1個	100%	表示シナリオA11	0	0	1	—	—
03H, 04H	観測値1回	2個	50%	表示シナリオA12	0	0	1	—	—	
			50%	表示シナリオA13	0	1	1	—	—	
		3個	50%	表示シナリオA14	1	1	1	—	—	
			25%	表示シナリオA15	2	0	1	—	—	
			25%	表示シナリオA16	0	2	1	—	—	
		4個	25%	表示シナリオA17	2	1	1	—	—	
			25%	表示シナリオA18	1	2	1	—	—	
			25%	表示シナリオA19	3	0	1	—	—	
		2個	25%	表示シナリオA20	0	3	1	—	—	
			100%	表示シナリオA21	0	0	1	1	—	
			30%	表示シナリオA22	1	0	1	1	—	
		3個	30%	表示シナリオA23	0	1	1	1	—	
40%	表示シナリオA24		0	0	1	2	—			
20%	表示シナリオA25		1	1	1	1	—			
4個	20%	表示シナリオA26	2	0	1	1	—			
	20%	表示シナリオA27	0	2	1	1	—			
	20%	表示シナリオA28	1	0	1	2	—			
05H, 06H	観測値2回	20%	表示シナリオA29	0	1	1	2	—		
		3個	100%	表示シナリオA30	0	0	1	1	1	
		4個	50%	表示シナリオA31	1	0	1	1	1	
			50%	表示シナリオA32	0	1	1	1	1	
		5個	50%	表示シナリオA33	3	2	—	—	—	
			50%	表示シナリオA34	2	3	—	—	—	
		04H, 05H	観測値1回→決戦への道	5個	100%	表示シナリオA35	2	2	—	—
				20%	表示シナリオA36	1	2	1	1	—
				20%	表示シナリオA37	1	1	2	1	—
		06H, 07H	観測値2回→決戦への道	5個	20%	表示シナリオA38	1	1	2	—
				20%	表示シナリオA39	2	0	1	2	—
				20%	表示シナリオA40	0	2	1	2	—
08H, 09H	観測値3回→決戦への道	10%	表示シナリオA41	1	1	1	1	1		
		10%	表示シナリオA42	2	0	1	1	1		
		10%	表示シナリオA43	0	2	1	1	1		
		15%	表示シナリオA44	0	0	1	2	1		
		15%	表示シナリオA45	0	1	1	2	1		
		15%	表示シナリオA46	1	0	1	1	2		
10H	観測値なし→極決戦への道	15%	表示シナリオA47	0	1	1	2	—		
		10%	表示シナリオA48	0	0	1	2	2		
		0個	100%	なし	—	—	—	—		
01H, 02H	通常変動 (観測値なし) (観測値偏り失敗)	1個	50%	表示シナリオA2	0	1	—	—		
		2個	25%	表示シナリオA5	0	2	—	—		
		3個	50%	表示シナリオA9	0	3	—	—		

5. 9721.01.01

【 図 2 0 5 】

前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブル

[illegible]

【 図 2 0 6 】

[illegible]

【 図 2 0 7 】

[illegible]

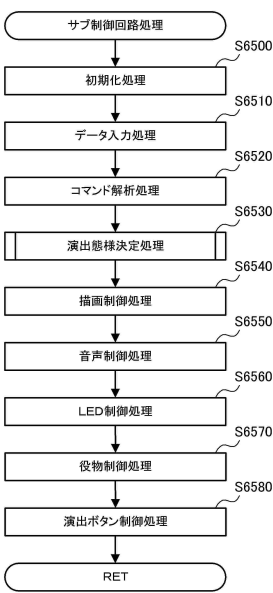
【図 208】

第2特別候補の人員コード				第2特別候補の 保留票数	選択率 (第8払戻率)	連の花 予告票(ハズラン)	備考
前年 変動(ハズラン)番号	後年 変動(ハズラン)番号	備考					
41H	00H	期開放(出(当))	0.1	25%	なし	なし	
		期開放(出(当))	0.1	25%	連の花(出(当))	次変動から開始し、当該変動で期開放(出)に突入	
43H、44H	00H	超給総変動	2	95%	なし	なし	
		超給総変動	2	95%	連の花(出(当))	次変動から開始し、当該変動で消滅	
45H	00H	期開放(出(ハズレ))	0.1	100%	なし	なし	
		期開放(出(ハズレ))	2	25%	連の花(出(当))	次変動から開始し、当該変動で期開放(出)に突入	

【図 2 0 9】

第1特別図柄 始動記憶領域(1)~(4)		第2特別図柄 始動記憶領域(1)~(2)		選択率 (第9乱数値)	扇子 予告演出パターン
大当たり情報 (大当たり判定用乱数値)	ラウンド情報 (図柄乱数値)	大当たり情報 (大当たり判定用乱数値)	ラウンド情報 (図柄乱数値)		
大当たり	3Ror5R	ハズレ	—	98%	白扇子予告
				2%	赤扇子予告
				0%	虹扇子予告
	10R	ハズレ	—	98%	白扇子予告
				1%	赤扇子予告
				0%	金扇子予告
大当たり	3Ror5R	大当たり	2R	98%	白扇子予告
				2%	赤扇子予告
				0%	虹扇子予告
	10R	大当たり	2R	98%	白扇子予告
				1%	赤扇子予告
				0%	金扇子予告
ハズレ	—	大当たり	2R	99%	白扇子予告
				0%	赤扇子予告
				0%	虹扇子予告
				1%	金扇子予告

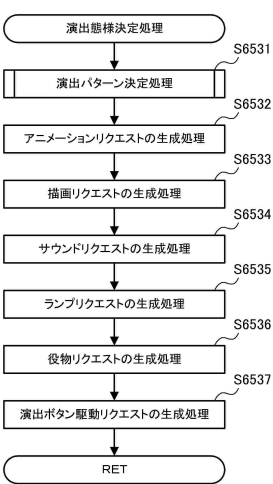
【図 2 1 0】



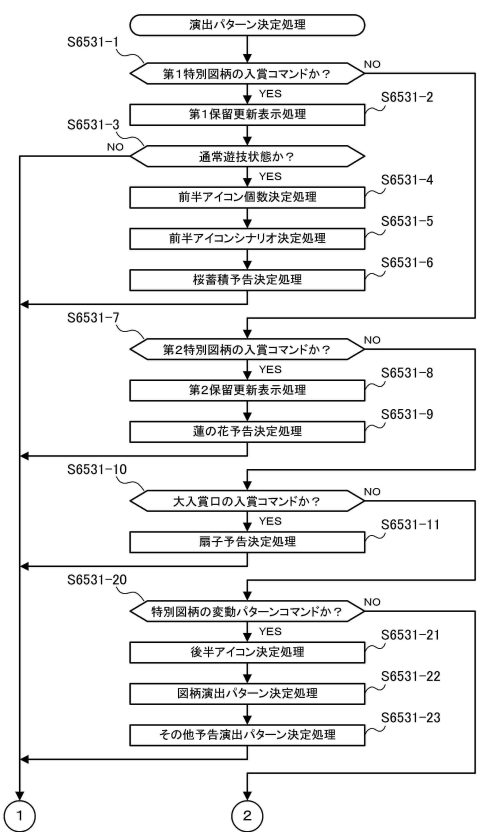
10

20

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】

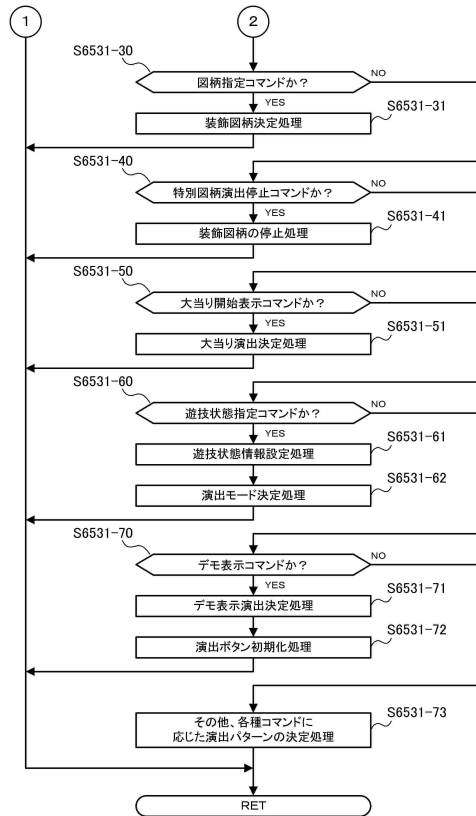


30

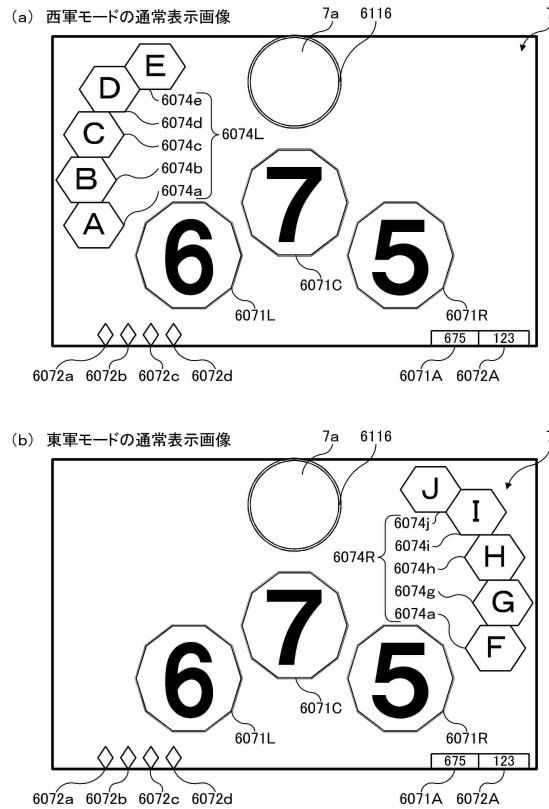
40

50

【図 2 1 3】



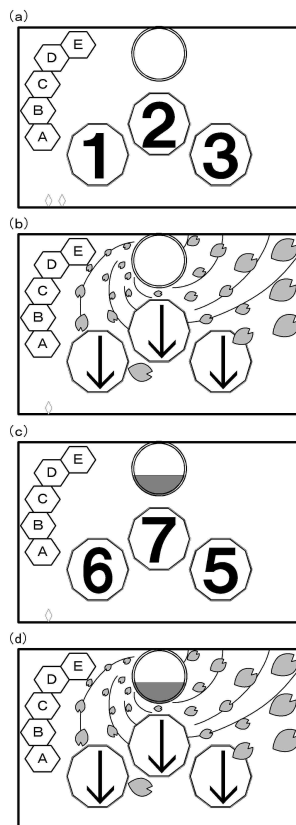
【図 2 1 4】



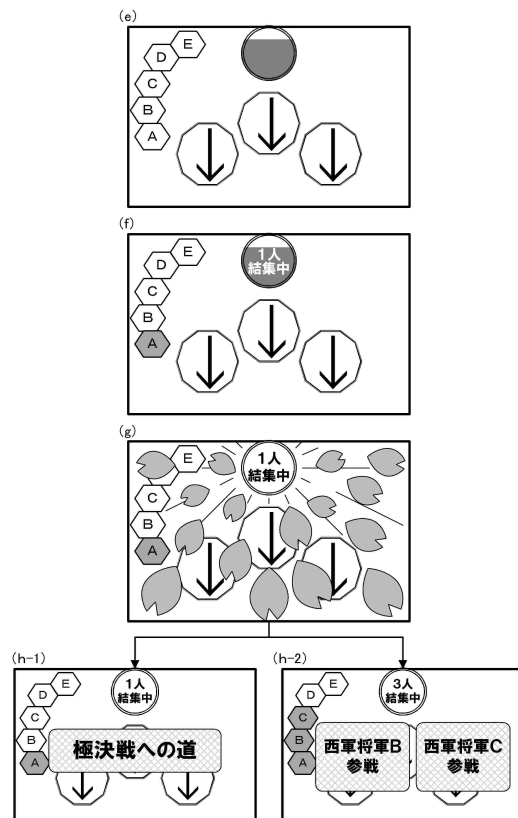
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

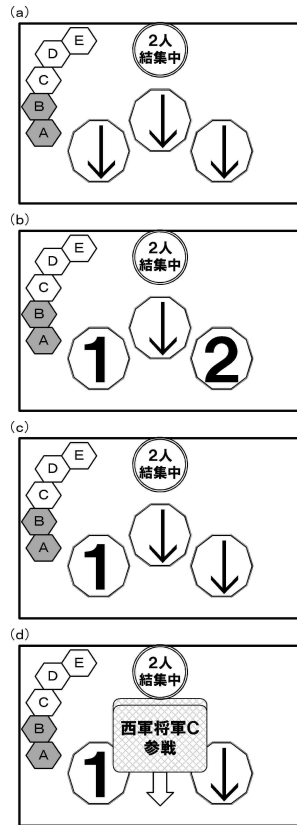


30

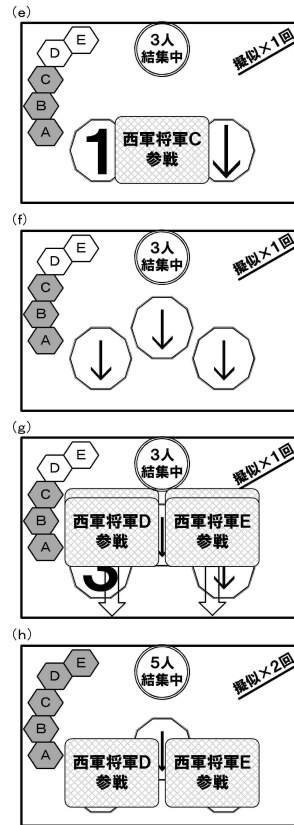
40

50

【図 2 1 7】



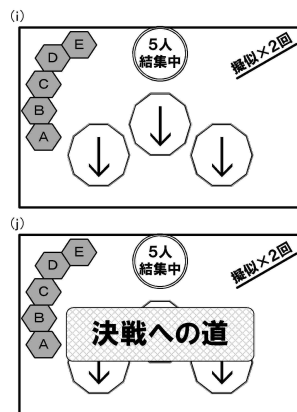
【図 2 1 8】



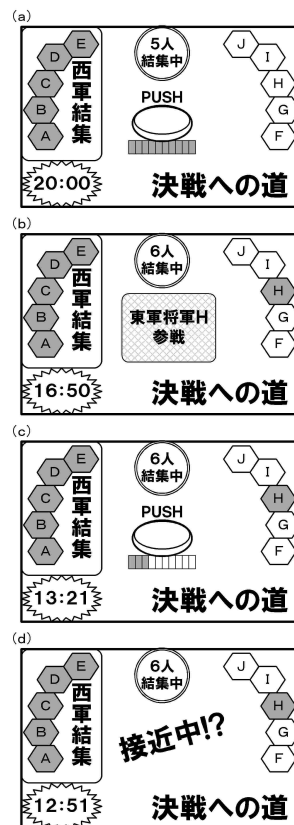
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

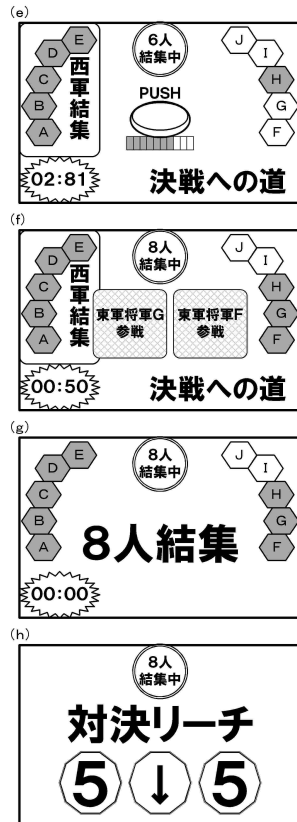


30

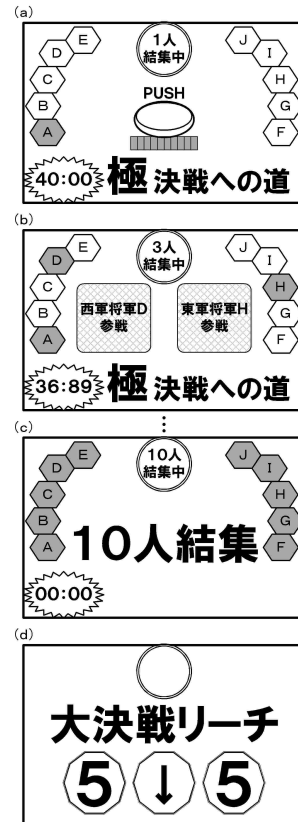
40

50

【図 2 2 1】



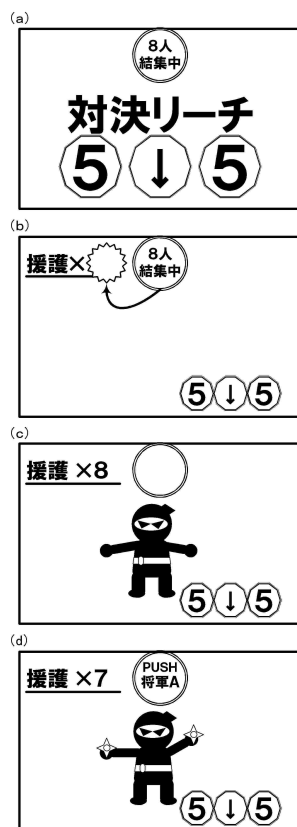
【図 2 2 2】



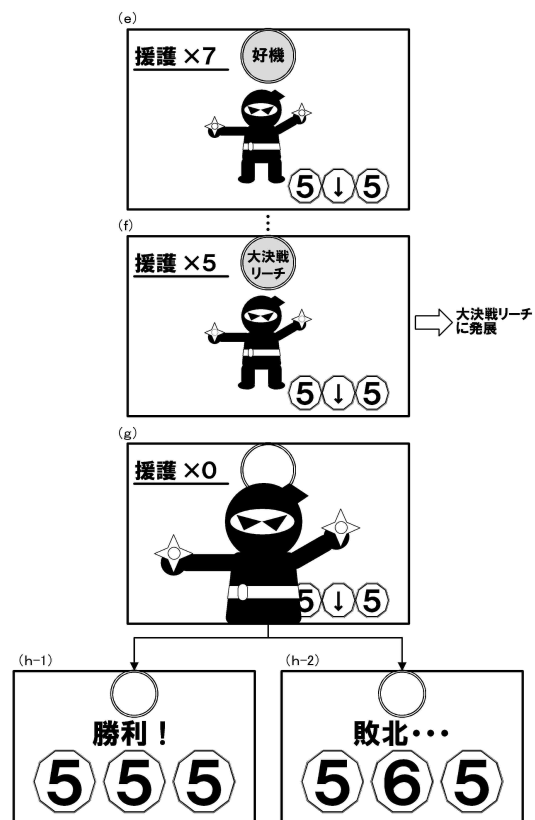
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

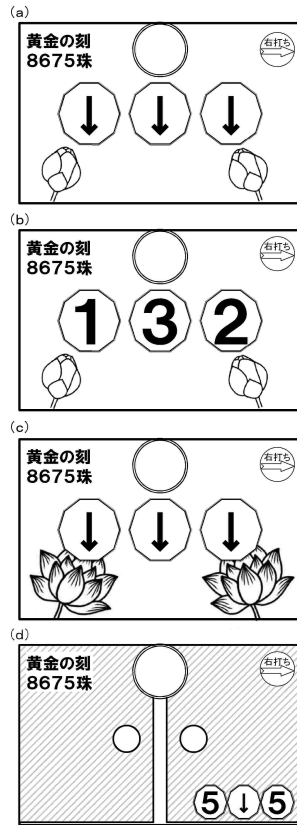


30

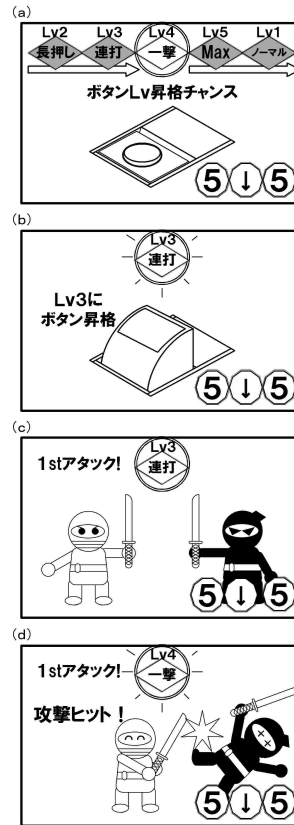
40

50

【図 2 2 5】



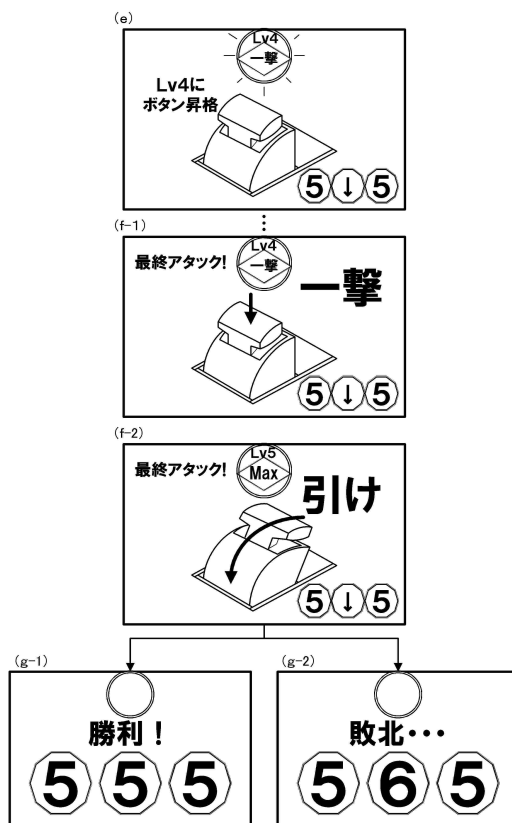
【図 2 2 6】



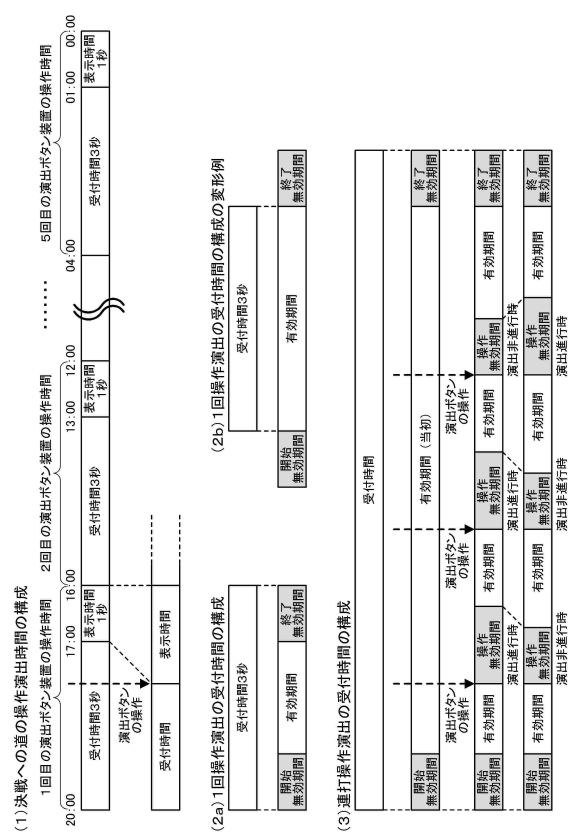
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】



30

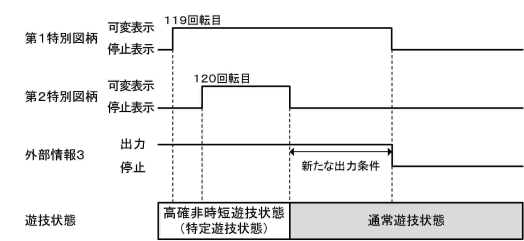
40

50

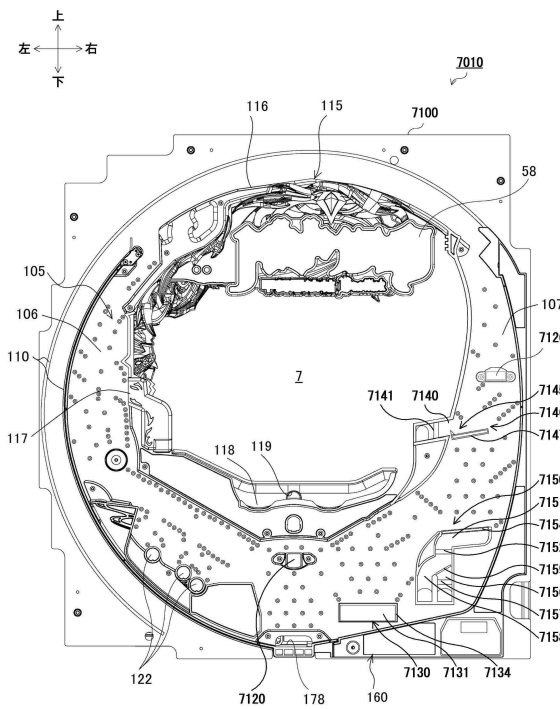
【図 2 2 9】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	・すべての大当たり中、確変中及び時短中に出力 ・確変中に変動を開始した特別図柄の当該変動終了まで出力
CN6	外部情報4	すべての大当たり中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力(小当りラッシュ中)
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当たり中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

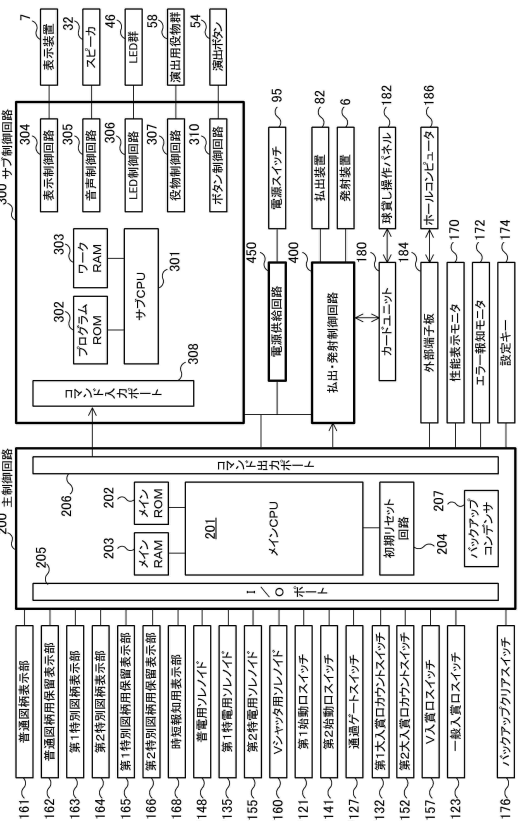
【図 2 3 0】



【図 2 3 1】



【図 2 3 2】



10

20

30

40

50

【図 2 3 3】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅328 (1～328)	1/199.8	大当り判定値データ
	幅65208 (上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅328 (1～328)	1/199.8	大当り判定値データ
	幅21500 (10001～31500)	1/3.0	小当り判定値データ
	幅43708 (上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ

【図 2 3 4】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～89	90/100	z1	zA1
		90～99	10/100	z2	zA2
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～19	20/100	z3	zA3
		20～79	60/100	z4	
		80～99	20/100	z5	
	小当り判定値データ	0～19	20/100	z6	zA4
		20～79	60/100	z7	
		80～99	20/100	z8	

10

20

【図 2 3 5】

当り種類決定テーブル		連打回数 コマンド	大当り遊技状態の 開放態様	小当り遊技状態の 開放態様	その後の遊技状態の態様						備考 (略称)	
					当選時の遊技状態が通常遊技状態			当選時の遊技状態が特別遊技状態				
					時短フラグ	A時短終了条件	特別図柄 合計増回数	時短フラグ	A時短終了条件	特別図柄 合計増回数		
V通過なし	z1	5R×28.0s	—	—	1	7	1	1	11	5	第1特別図柄, 5R大当り図柄1	
	z2	5R×28.0s	—	—	1	11	5	1	11	5	第1特別図柄, 5R大当り図柄2	
	z3	10R×28.0s	—	—	1	11	5	1	11	5	第2特別図柄, 10R大当り図柄1	
	z4	10R×28.0s	—	—	1	11	5	1	11	5	第2特別図柄, 10R大当り図柄2	
	z5	10R×28.0s	—	—	1	11	5	1	11	5	第2特別図柄, 10R大当り図柄3	
V通過あり	z6	—	16回×0.10s	—	—	—	—	—	—	—	第2特別図柄, 3R小当り図柄1	
	—	3R×28.0s	16回×0.10s	1	11	5	1	11	5	—	—	第2特別図柄, 3R小当り図柄2
V通過なし	z7	—	16回×0.10s	—	—	—	—	—	—	—	—	第2特別図柄, 3R小当り図柄2
	—	3R×28.0s	16回×0.10s	1	11	5	1	11	5	—	—	第2特別図柄, 3R小当り図柄3
V通過あり	z8	—	16回×0.10s	—	—	—	—	—	—	—	—	第2特別図柄, 3R小当り図柄3
	—	3R×28.0s	16回×0.10s	1	11	5	1	11	5	—	—	第2特別図柄, 3R小当り図柄3

【図 2 3 6】

(1) 特別図柄の変動パターンテーブルT1 (第1の通常遊技状態: 一般演出状態)

特別図柄 の種類	当落	リール判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動ハテナ コマンド	変動表示時間 (ms)	備考		
							図柄確定時間 (ms)	演出内容	
第1 特別図柄	大当り	—	0～9	01H	83H01H	25000	540	ノーマルリーチ(大当り)	
			10～49	02H	83H02H	45000	540	スーパーリーチ(大当り)	
			50～99	03H	83H03H	65000	540	超スーパーリーチ(大当り)	
			0～59	04H	83H04H	20000	540	ノーマルリーチ(ハズレ)	
			60～89	05H	83H05H	40000	540	スーパーリーチ(ハズレ)	
	ハズレ	0～25	90～99	06H	83H06H	60000	540	超スーパーリーチ(ハズレ)	
			26～249	—	07H	83H07H	15000	540	通常変動(ハズレ)
			—	08H	84H01H	15000	540	カード演出(大当り)	
			—	09H	84H02H	15000	540	カード演出(小当り)	
			—	0AH	84H03H	15000	540	カード演出(ハズレ)	
第2 特別図柄	大当り	—	—	—	—	—	—	—	
	ハズレ	—	—	—	—	—	—	—	

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルT2 (第2の通常遊技状態: 第2特別図柄の制御期間中の連続パトール)

特別図柄 の種類	当落	リール判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動ハテナ コマンド	変動表示時間 (ms)	備考	
							図柄確定時間 (ms)	演出内容
第1 特別図柄	大当り	—	—	0BH	84H04H	100500	540	連続バトルリーチ(大当り)
	小当り	—	—	0CH	84H05H	100500	540	連続バトルリーチ(小当り)
	ハズレ	—	—	0DH	84H06H	83500	540	連続バトルリーチ(ハズレ)

※第2特別図柄専用のテーブルになるため、第1特別図柄の変動パターンは存在しません

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルT3 (第1の通常遊技状態: 限定演出状態)

特別図柄 の種類	当落	リール判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動ハテナ コマンド	変動表示時間 (ms)	備考	
							図柄確定時間 (ms)	演出内容
第1 特別図柄	大当り	—	—	0EH	83H08H	63500	540	ステップアップリーチ3(大当り)
			0～19	10H	83H09H	49500	540	ステップアップリーチ2(ハズレ)
			20～249	11H	83H0AH	52500	540	ステップアップリーチ1(ハズレ)
	ハズレ	—	—	12H	83H0BH	15000	540	通常変動(ハズレ)
			—	13H	84H07H	63500	540	カード演出(大当り)
第2 特別図柄	大当り	—	—	14H	84H08H	63500	540	カード演出(小当り)
	小当り	—	—	15H	84H09H	15000	540	通常変動(ハズレ)
	ハズレ	—	—	—	—	—	—	—

30

40

50

【図 2 3 7】

(1) 特別図柄の変動パターンテーブルJ1 (第1の時短遊技状態の最終変動時、戦国突入チャンス用)

特別図柄の種類	当落	リチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動ハターンゾンド	変動表示時間 (ms)	図柄確定時間 (ms)	備考	演出内容
第1特別図柄	大当り	-	-	21H	83H11H	89000	89000	ボスバトル演出	
特別図柄	ハズレ	-	-	22H	83H12H	200	89000	超短縮変動(ハズレ)→原演出	
第2特別図柄	大当り	-	-	23H	84H11H	200	89000	超短縮変動(大当り)→ボスバトル演出	
特別図柄	小当り	-	-	24H	84H12H	200	89000	超短縮変動(小当り)→ボスバトル演出	
特別図柄	ハズレ	-	-	25H	84H13H	200	89000	超短縮変動(ハズレ)→ボスバトル演出	

(2) 特別図柄の変動パターンテーブルJ2 (第1の時短遊技状態の最終変動以外、戦国突入チャンス用)

特別図柄の種類	当落	リチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動ハターンゾンド	変動表示時間 (ms)	図柄確定時間 (ms)	備考	演出内容
第1特別図柄	大当り	-	-	26H	83H11H	89000	540	ボスバトル演出	
特別図柄	ハズレ	-	-	27H	83H13H	540	540	超短縮変動(ハズレ)	

※第1特別図柄専用のテーブルになるため、第2特別図柄の変動パターンは存在しません

(3) 特別図柄の変動パターンテーブルJ3 (第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動以外、戦国タイム用)

特別図柄の種類	当落	リチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動ハターンゾンド	変動表示時間 (ms)	図柄確定時間 (ms)	備考	演出内容
第1特別図柄	大当り	-	-	28H	83H14H	2000	540	戦国タイム演出(大当り)	
特別図柄	ハズレ	-	-	29H	83H15H	2000	540	戦国タイム演出(ハズレ)	
第2特別図柄	大当り	-	-	30H	84H14H	39000	540	戦国タイム演出(大当り)	
特別図柄	小当り	-	-	31H	84H15H	2000	540	戦国タイム演出(小当り)	
特別図柄	ハズレ	-	-	32H	84H16H	5000	540	戦国タイム演出(小当り)	
特別図柄	ハズレ	-	-	33H	84H17H	12000	540	戦国タイム演出(ハズレ)	
特別図柄	ハズレ	-	-	34H	84H18H	2000	540	戦国タイム演出(ハズレ)	
特別図柄	ハズレ	-	-	35H	84H19H	5000	540	戦国タイム演出(ハズレ)	
特別図柄	ハズレ	-	-	36H	84H1AH	12000	540	戦国タイム演出(ハズレ)	

(4) 特別図柄の変動パターンテーブルJ4 (第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動時、戦国タイム用)

特別図柄の種類	当落	リチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動ハターンゾンド	変動表示時間 (ms)	図柄確定時間 (ms)	備考	演出内容
第1特別図柄	大当り	-	-	41H	83H14H	2000	540	戦国タイム即当り(大当り)	
特別図柄	ハズレ	-	-	42H	83H15H	2000	15000	連続バトル突入演出(ハズレ)or原演出	
第2特別図柄	大当り	-	-	43H	84H14H	39000	540	戦国タイム即当り(大当り)	
特別図柄	小当り	-	-	44H	84H15H	2000	540	戦国タイム即当り(小当り)	
特別図柄	ハズレ	-	-	45H	84H16H	5000	540	戦国タイム即当り(小当り)	
特別図柄	ハズレ	-	-	46H	84H17H	12000	540	戦国タイム即当り(小当り)	
特別図柄	ハズレ	-	-	47H	84H18H	2000	15000	連続バトル突入演出(ハズレ)or原演出	
特別図柄	ハズレ	-	-	48H	84H19H	5000	15000	連続バトル突入演出(ハズレ)or原演出	
特別図柄	ハズレ	-	-	49H	84H1AH	12000	15000	連続バトル突入演出(ハズレ)or原演出	

【図 2 3 8】

特別図柄の変動パターンテーブルの移行図	特別図柄の種類	当落	リチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動ハターンゾンド	変動表示時間 (ms)	図柄確定時間 (ms)	備考	演出内容
z1	第1特別図柄	大当り	-	-	41H	83H14H	2000	540	戦国タイム即当り(大当り)	
z2	第1特別図柄	ハズレ	-	-	42H	83H15H	2000	15000	連続バトル突入演出(ハズレ)or原演出	
z3	第2特別図柄	大当り	-	-	43H	84H14H	39000	540	戦国タイム即当り(大当り)	
z4	第2特別図柄	小当り	-	-	44H	84H15H	2000	540	戦国タイム即当り(小当り)	
z5	第2特別図柄	ハズレ	-	-	45H	84H16H	5000	540	戦国タイム即当り(小当り)	
z6	第2特別図柄	ハズレ	-	-	46H	84H17H	12000	540	戦国タイム即当り(小当り)	
z7	第2特別図柄	ハズレ	-	-	47H	84H18H	2000	15000	連続バトル突入演出(ハズレ)or原演出	
z8	第2特別図柄	ハズレ	-	-	48H	84H19H	5000	15000	連続バトル突入演出(ハズレ)or原演出	

【図 2 3 9】

特別図柄の先読み関連データ

(1) 先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(2) 先読みコマンドの構成

特別図柄の種類	パラメータ1 (当落情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)
---------	---------------	---------------	---------------

(3) パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1

(4) パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)	データ
第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
第1特別図柄_5R大当り図柄1	1
第1特別図柄_5R大当り図柄2	2
第2特別図柄_10R大当り図柄1	3
第2特別図柄_10R大当り図柄2	4
第2特別図柄_10R大当り図柄3	5
第2特別図柄_3R小当り図柄1	6
第2特別図柄_3R小当り図柄2	7
第2特別図柄_3R小当り図柄3	8

(5) パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
変動パターン番号	0～FFH

【図 2 4 0】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	普通図柄の当落判定値データ
幅65535(1～65535)	1/1.00	普通図柄当り判定値データ
幅1(0)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

【図 2 4 1】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～100)	選択率	普通図柄 選択図柄データ
普通図柄当り判定値データ	0～49	50/101	f1
	50～100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図 2 4 2】

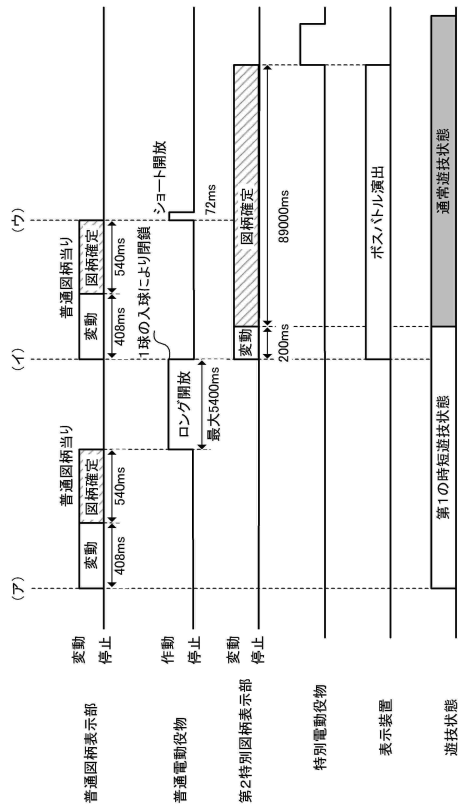
普通電動役物の開放パターン決定テーブル						
遊技状態	普通図柄 選択図柄データ	普通電動役物の 開放パターン	普通電動役物の開放パターン (ms) の内容			
			1回目 開放時間	1回目 ウェイト時間	2回目 開放時間	2回目 ウェイト時間
通常遊技状態	f1	91H01H	72	-	-	12
	f2		-	-	-	
時短遊技状態	f1	91H02H	5400	120	72	12
	f2		-	-	-	

【図 2 4 3】

普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄 選択図柄データ	普通図柄 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	変動表示時間 (ms)	備考 図柄確定時間 (ms)
通常遊技状態	f1	01H	85H01H	414	540
	f2	02H	85H02H	414	540
	f3	03H	85H03H	414	540
時短遊技状態	f1	04H	85H04H	408	540
	f2	05H	85H05H	408	540
	f3	06H	85H06H	408	540

【図 2 4 4】



10

20

30

40

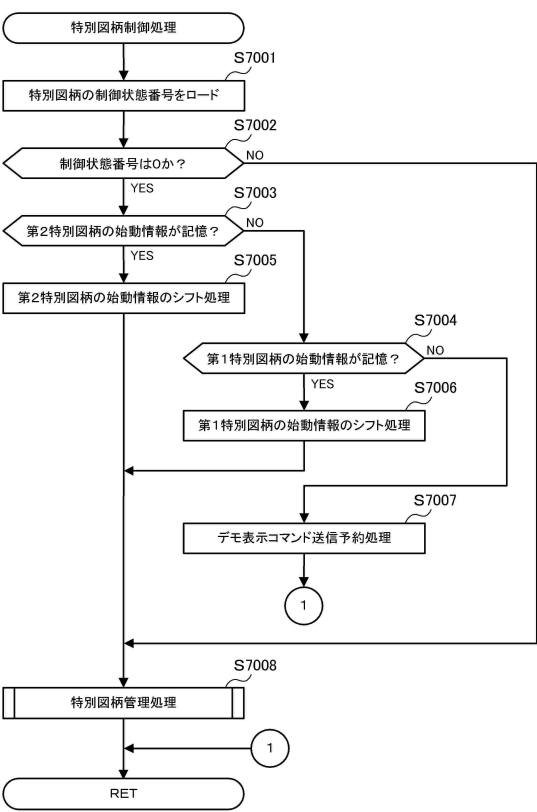
50

【図 2 4 5】

右打ち指示期間設定テーブル

右打ち指示条件	備考
大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御中	大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始から終了まで
時短遊技状態の制御中	時短開始条件 ・大当り終了時(小当りからのV通過の大当り終了時を含む) 時短終了条件 ・時短最終回の特別図柄の確定時間開始時 ・大当り開始時 ・小当り開始時
時短遊技状態終了後の第2特別図柄の制御期間中	時短遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留が記憶されている場合に、すべての第2特別図柄の保留個数が消化するまで (一旦、この状態が終了した後に第2特別図柄の保留を無理やり記憶させたとしても右打ち指示は行いません。時短遊技状態終了時から継続している第2特別図柄の制御期間のみ右打ち指示が行われます。)

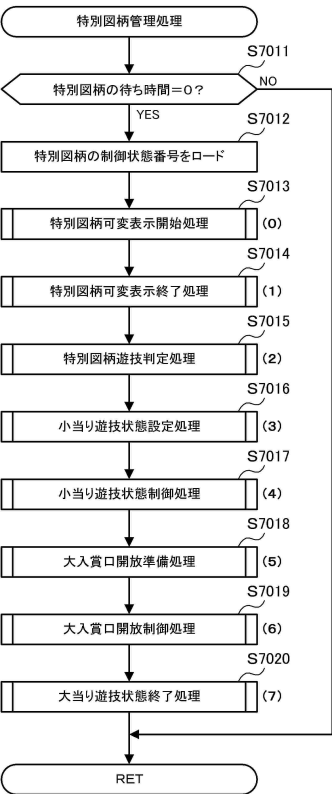
【図 2 4 6】



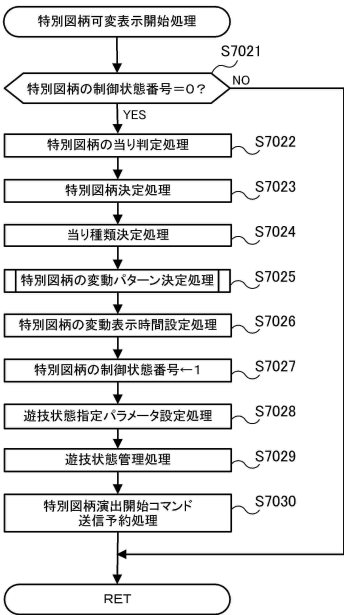
10

20

【図 2 4 7】



【図 2 4 8】

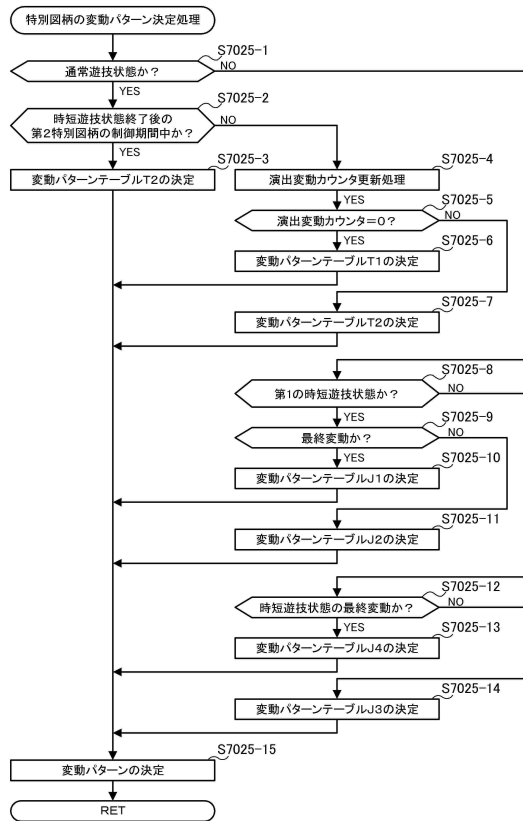


30

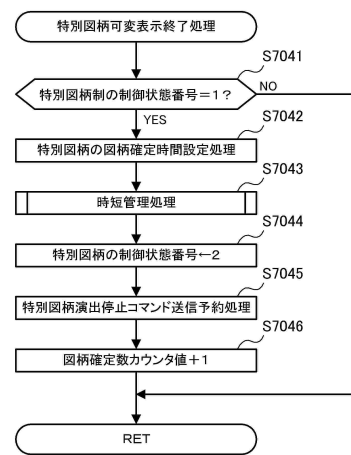
40

50

【図 2 4 9】



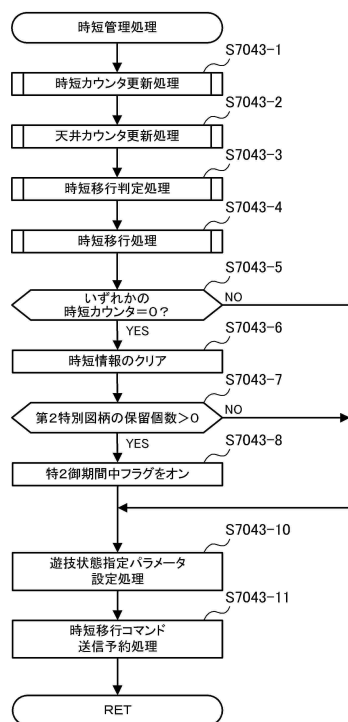
【図 2 5 0】



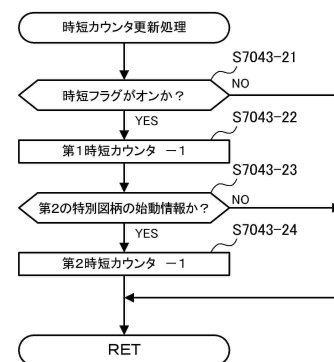
10

20

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】

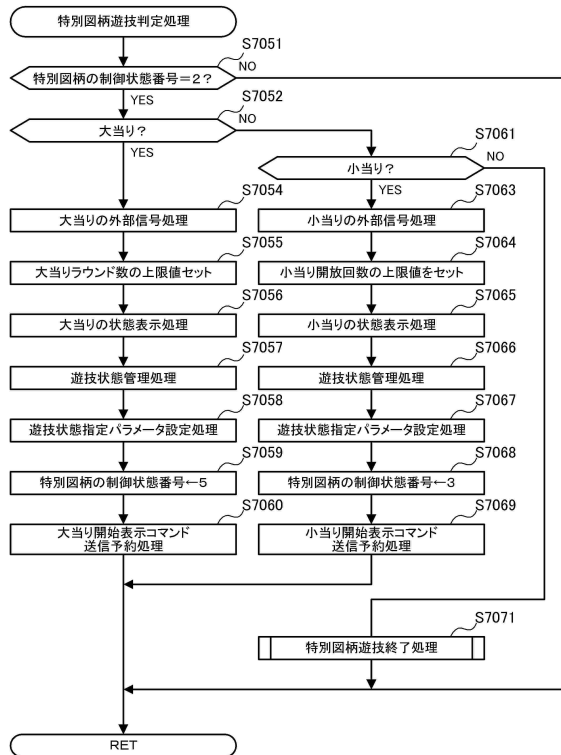


30

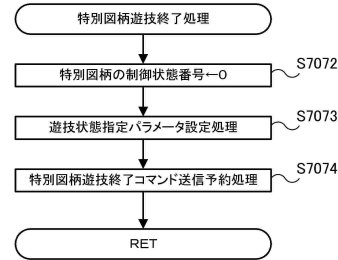
40

50

【図 2 5 3】



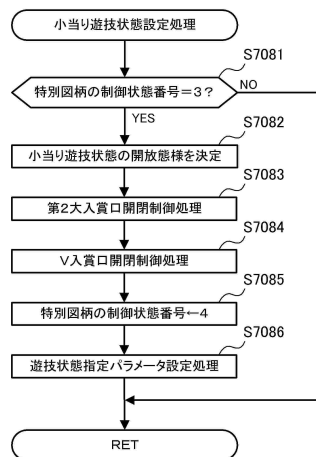
【図 2 5 4】



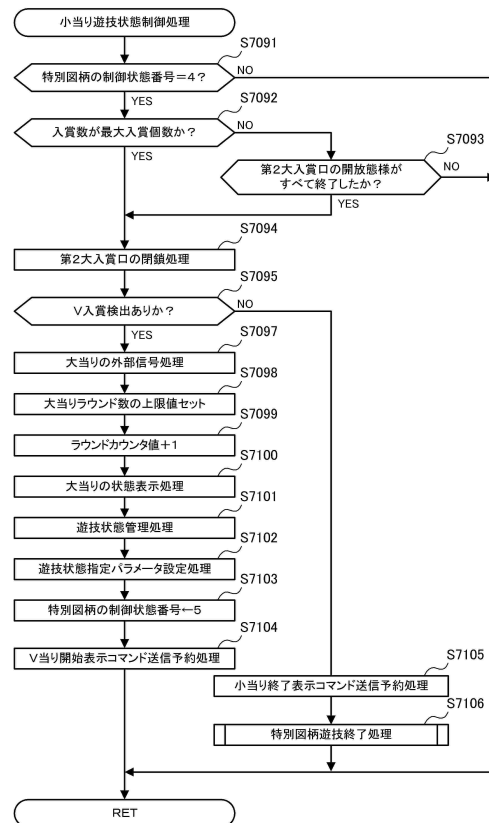
10

20

【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

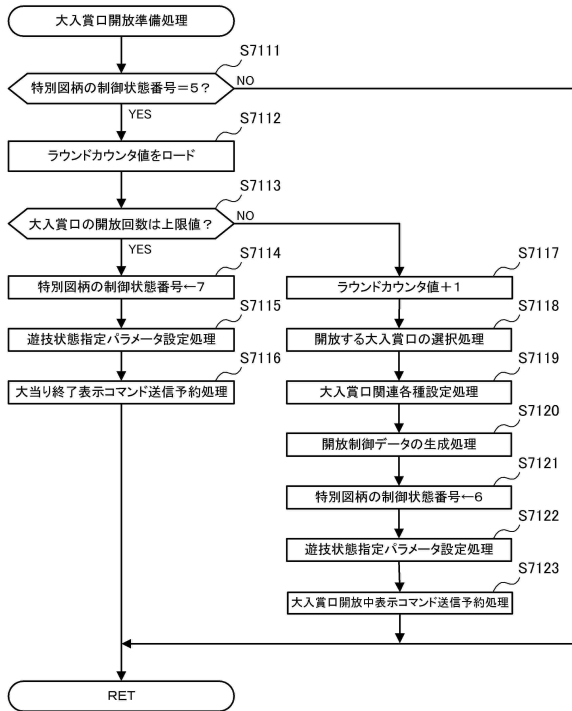


30

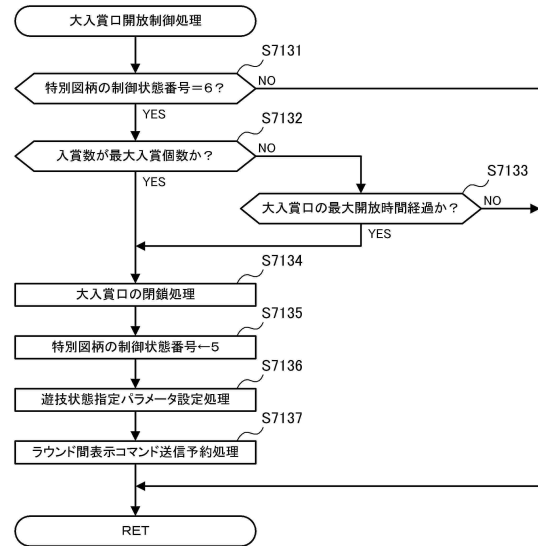
40

50

【図 2 5 7】



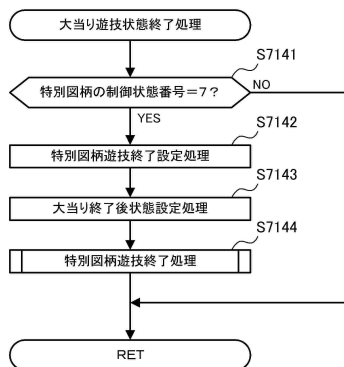
【図 2 5 8】



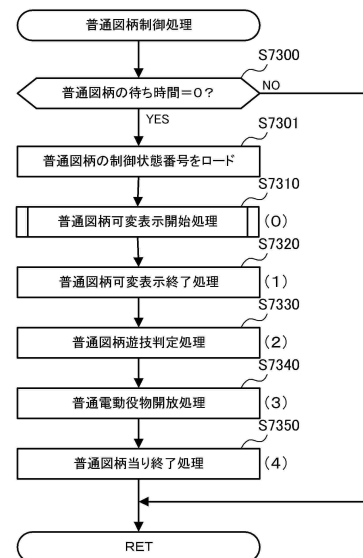
10

20

【図 2 5 9】



【図 2 6 0】

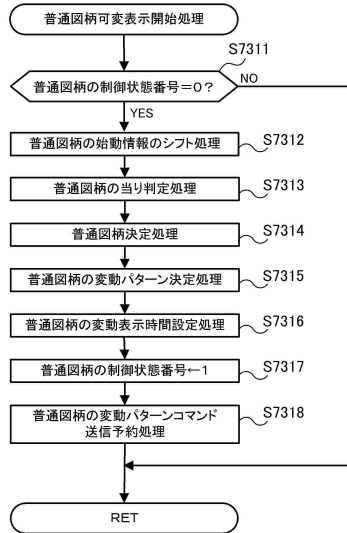


30

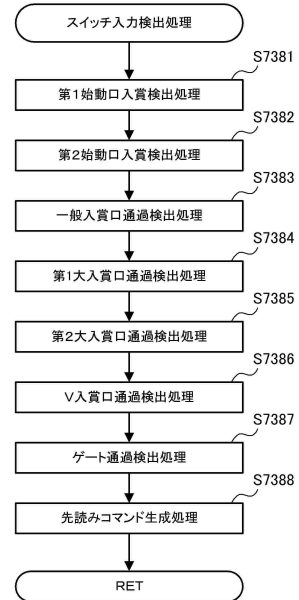
40

50

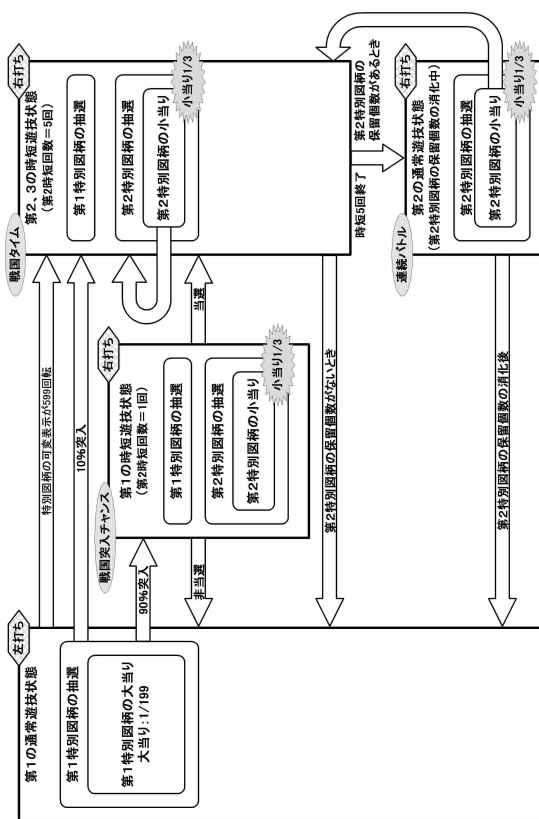
【図 2 6 1】



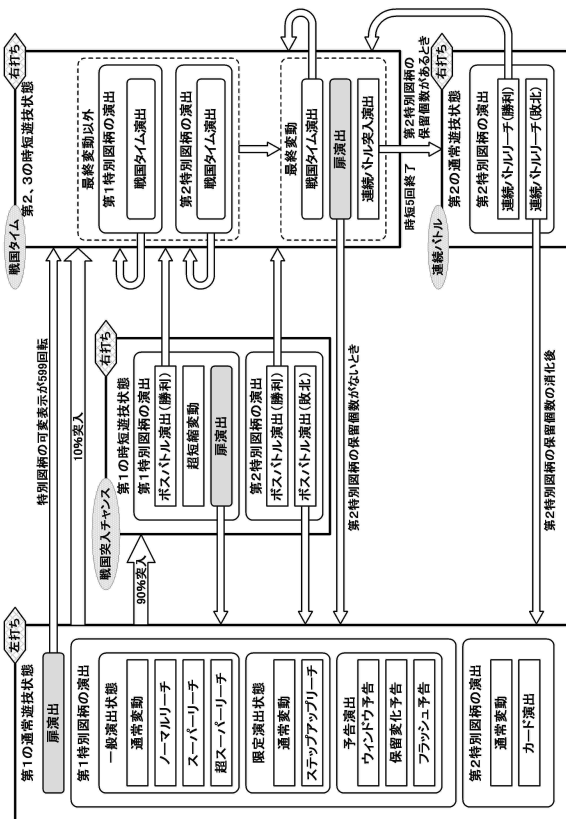
【図 2 6 2】



【図 2 6 3】



【図 2 6 4】



10

20

30

40

50

【図 2 6 5】

第1の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル1

変動パターンコマンド		演出 ステージ	特別図柄の 変動表示回数	選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号					
83H 第1特別図柄	01H	0	—	—	図柄演出パターンA1	ノーマルリーチA(大当り)
		1	—	—	図柄演出パターンA2	ノーマルリーチB(大当り)
	02H	0	—	—	図柄演出パターンA3	スーパリーチA(大当り)
		1	—	—	スーパリーチB(大当り)	
	03H	0	—	95%	図柄演出パターンA5	超スーパリーチA(大当り)
		—	—	5%	図柄演出パターンA20	全回転リーチA(大当り)
		—	—	95%	図柄演出パターンA6	超スーパリーチB(大当り)
		1	—	5%	図柄演出パターンA21	全回転リーチB(大当り)
	04H	0	0～598	—	図柄演出パターンA7	ノーマルリーチA(ハズレ)
		—	599	—	演出パターン100	隠演出
		—	0～598	—	図柄演出パターンA8	ノーマルリーチB(ハズレ)
		1	—	—	演出パターン100	隠演出
	05H	0	0～598	—	図柄演出パターンA9	スーパリーチA(ハズレ)
		—	599	—	演出パターン100	隠演出
		—	0～598	—	図柄演出パターンA10	スーパリーチB(ハズレ)
		1	—	—	演出パターン100	隠演出
	06H	0	0～598	—	図柄演出パターンA11	超スーパリーチA(ハズレ)
		—	599	—	演出パターン100	隠演出
		—	0～598	—	図柄演出パターンA12	超スーパリーチB(ハズレ)
		1	—	—	演出パターン100	隠演出
	07H	0, 1	0～598	—	図柄演出パターンA13	通常変動(ハズレ)
	08H	—	599	—	演出パターン100	隠演出
		2	—	50%	図柄演出パターンG1	ステップアップリーチ3A(大当り)
	09H	2	—	50%	図柄演出パターンG2	ステップアップリーチ3B(大当り)
		—	—	75%	図柄演出パターンG3	ステップアップリーチ2A(ハズレ)
84H 第2特別図柄	0AH	2	—	25%	図柄演出パターンG4	ステップアップリーチ2B(ハズレ)
		—	—	75%	図柄演出パターンG5	ステップアップリーチ1A(ハズレ)
	0BH	2	—	25%	図柄演出パターンG6	ステップアップリーチ1B(ハズレ)
		—	—	75%	図柄演出パターンG7	通常変動(ハズレ)
	01H	0	※MAX28回	—	図柄演出パターンA14	カード演出(大当り)
	02H	0, 1	—	—	図柄演出パターンA15	カード演出(小当り)
	03H	—	0～598	—	図柄演出パターンA16	カード演出(ハズレ)
		0, 1	599	—	演出パターン100	隠演出
	04H～06H	—	—	—	—	出現しません
	07H	2	—	—	図柄演出パターンG8	カード演出(大当り)
	08H	2	—	—	図柄演出パターンG9	カード演出(小当り)
	09H	2	※MAX28回	—	図柄演出パターンG10	カード演出(ハズレ)

※ステージ0:一般演出状態の山科ステージ、ステージ1:一般演出状態の城下町ステージ
※ステージ2:限定演出状態の海辺ステージ

【図 2 6 6】

第2の通常遊技状態の開始時決定テーブル

第2特別図柄 の保留個数	引き戻し情報	図柄演出パターン決定テーブル	備考	
			当り変動	保留連ストック個数
2 (当初3個)	2	1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE5	1変動目当り 保留連ストック個数2
		2(2回目)	図柄演出パターン決定テーブルE7	2変動目当り 保留連ストック個数1
	1	1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE4	1変動目当り 保留連ストック個数1
		2(2回目)	図柄演出パターン決定テーブルE6	2変動目当り 保留連ストック個数0
1 (当初2個)	0	3(3回目)	図柄演出パターン決定テーブルE8	3変動目当り 保留連ストック個数0
		0(なし)	図柄演出パターン決定テーブルE2	3変動ハズレ 保留連ストック個数0
	1	1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE3	1変動目当り 保留連ストック個数0
		2(2回目)	図柄演出パターン決定テーブルE4	1変動目当り 保留連ストック個数1
0 (当初1個)	0	0(なし)	図柄演出パターン決定テーブルE6	2変動目当り 保留連ストック個数0
		1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE2	2変動ハズレ 保留連ストック個数0
0 (当初1個)	0	0(なし)	図柄演出パターン決定テーブルE2	1変動ハズレ 保留連ストック個数0
		1(1回目)	図柄演出パターン決定テーブルE3	1変動目当り 保留連ストック個数0

10

【図 2 6 7】

(1)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE2(ハズレ、保留連ストック個数0)

変動パターンコマンド		第2特別図柄 の保留個数	選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号				
84H 第2特別図柄	04H	—	—	—	出現しません(大当り)
	05H	—	—	—	出現しません(小当り)
	06H	—	75%	図柄演出パターンR1	バトル継続(劣勢)
		—	25%	図柄演出パターンR2	バトル継続(優勢)
84H 第2特別図柄	06H	—	0(最終変動)	図柄演出パターンR3	バトル敗北

(2)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE3(1変動目当り、保留連ストック個数0)

変動パターンコマンド		選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第2特別図柄	04H	—	図柄演出パターンR4	1回戦バトル勝利A(大当り)
	05H	—	図柄演出パターンR5	1回戦バトル勝利A(小当り)
	06H	—	—	出現しません(ハズレ)

(3)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE4(1変動目当り、保留連ストック個数1)

変動パターンコマンド		選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第2特別図柄	04H	70%	図柄演出パターンR4	1回戦バトル勝利A(大当り)
		30%	図柄演出パターンR6	1回戦バトル勝利B(大当り)
	05H	70%	図柄演出パターンR5	1回戦バトル勝利A(小当り)
		30%	図柄演出パターンR7	1回戦バトル勝利B(小当り)
84H 第2特別図柄	06H	—	—	出現しません(ハズレ)

(4)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE5(1変動目当り、保留連ストック個数2)

変動パターンコマンド		選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第2特別図柄	04H	40%	図柄演出パターンR4	1回戦バトル勝利A(大当り)
		30%	図柄演出パターンR6	1回戦バトル勝利B(大当り)
	05H	40%	図柄演出パターンR5	1回戦バトル勝利A(小当り)
		30%	図柄演出パターンR7	1回戦バトル勝利B(小当り)
84H 第2特別図柄	06H	30%	図柄演出パターンR9	1回戦バトル勝利C(小当り)
	—	—	—	出現しません(ハズレ)

(5)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE6(2変動目当り、保留連ストック個数0)

変動パターンコマンド		選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第2特別図柄	04H	—	図柄演出パターンR10	2回戦バトル勝利A(大当り)
	05H	—	図柄演出パターンR11	2回戦バトル勝利A(小当り)
	06H	40%	図柄演出パターンR1	バトル継続(劣勢)
		60%	図柄演出パターンR2	バトル継続(優勢)

(6)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE7(2変動目当り、保留連ストック個数1)

変動パターンコマンド		選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第2特別図柄	04H	70%	図柄演出パターンR10	2回戦バトル勝利A(大当り)
		30%	図柄演出パターンR12	2回戦バトル勝利B(大当り)
	05H	70%	図柄演出パターンR11	2回戦バトル勝利A(小当り)
		30%	図柄演出パターンR13	2回戦バトル勝利B(小当り)
84H 第2特別図柄	06H	20%	図柄演出パターンR1	バトル継続(劣勢)
	—	75%	図柄演出パターンR2	バトル継続(優勢)

(7)第2の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE8(3変動目当り、保留連ストック個数0)

変動パターンコマンド		選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第2特別図柄	04H	—	図柄演出パターンR14	3回戦バトル勝利A(大当り)
	05H	—	図柄演出パターンR15	3回戦バトル勝利A(小当り)
	06H	50%	図柄演出パターンR1	バトル継続(劣勢)
		50%	図柄演出パターンR2	バトル継続(優勢)

※ステージ10:第2の通常遊技状態の連続バトル用ステージ

【図 2 6 8】

第1の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE9

特別図柄 種類	変動パターン 番号	選択率 (第1乱数値)	図柄演出パターン	備考	
				変動時	演出内容
83H 第1特別図柄	11H	—	図柄演出パターンC1	—	ポスバトル演出
	12H	—	演出パターン100	最終変動時	隠演出
	13H	—	図柄演出パターンC3	最終変動以外	超短縮変動(ハズレ)
	—	—	—	—	—
84H 第2特別図柄	11H	50%	図柄演出パターンC4	最終変動時	超短縮変動(大当り)→ポスバトル演出A
		50%	図柄演出パターンC5	最終変動時	超短縮変動(大当り)→ポスバトル演出B
	12H	75%	図柄演出パターンC6	最終変動時	超短縮変動(小当り)→ポスバトル演出A
		25%	図柄演出パターンC7	最終変動時	超短縮変動(小当り)→ポスバトル演出B
84H 第2特別図柄	13H	75%	図柄演出パターンC8	最終変動時	超短縮変動(ハズレ)→ポスバトル演出A
		25%	図柄演出パターンC9	最終変動時	超短縮変動(ハズレ)→ポスバトル演出B

※ステージ20:第1の時短遊技状態の戦国突入チャンス用ステージ

20

30

40

50

【図 2 6 9】

第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動以外の図柄演出パターン決定テーブルE10

変動パターンコマンド		演出 ステージ	図柄演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号			
83H 第1特別図柄	14H	30	図柄演出パターンS1	通常変動態様(大当り) 男性
		31	図柄演出パターンS2	通常変動態様(大当り) 女性
		41	図柄演出パターンP1	通常変動態様(大当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP2	通常変動態様(大当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP3	通常変動態様(大当り) 女性プレミア
	15H	30	図柄演出パターンS3	通常変動態様(ハズレ) 男性
		31	図柄演出パターンS4	通常変動態様(ハズレ) 女性
		41	図柄演出パターンP4	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP5	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP6	通常変動態様(ハズレ) 女性プレミア
	16H	出現しません(ハズレ)		
	14H	30	図柄演出パターンS6	ムービー演出(大当り) 男性
		31	図柄演出パターンS7	ムービー演出(大当り) 女性
		41	図柄演出パターンP7	ムービー演出(大当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP8	ムービー演出(大当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP9	ムービー演出(大当り) 女性プレミア
	15H	30	図柄演出パターンS8	通常変動態様(小当り) 男性
		31	図柄演出パターンS9	通常変動態様(小当り) 女性
		41	図柄演出パターンP10	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP11	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP12	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
84H 第2特別図柄	16H	30	図柄演出パターンS10	通常変動態様(小当り) 男性
		31	図柄演出パターンS11	通常変動態様(小当り) 女性
		41	図柄演出パターンP13	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP14	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP15	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
	17H	30	図柄演出パターンS12	通常変動態様(小当り) 男性
		31	図柄演出パターンS13	通常変動態様(小当り) 女性
		41	図柄演出パターンP16	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP17	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP18	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
	18H	30	図柄演出パターンS14	通常変動態様(ハズレ) 男性
		31	図柄演出パターンS15	通常変動態様(ハズレ) 女性
		41	図柄演出パターンP19	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP20	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP21	通常変動態様(ハズレ) 女性プレミア
	19H	30	図柄演出パターンS16	通常変動態様(ハズレ) 男性
		31	図柄演出パターンS17	通常変動態様(ハズレ) 女性
		41	図柄演出パターンP22	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP23	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP24	通常変動態様(ハズレ) 女性プレミア
	1AH	30	図柄演出パターンS18	通常変動態様(ハズレ) 男性
		31	図柄演出パターンS19	通常変動態様(ハズレ) 女性
		41	図柄演出パターンP25	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア1
		42	図柄演出パターンP26	通常変動態様(ハズレ) 男性プレミア2
		40	図柄演出パターンP27	通常変動態様(ハズレ) 女性プレミア
	1BH～1DH	出現しません(ハズレ)		

※ステージ30: 戦国タイムの男性キャラクタステージ、ステージ31: 戦国タイムの女性キャラクタステージ
※ステージ41: 戦国タイムの保留連ストック個数＝1を突破するプレミアステージ(男性キャラクタステージから移行)
※ステージ42: 戦国タイムの保留連ストック個数＝2を突破するプレミアステージ(男性キャラクタステージから移行)
※ステージ40: 戦国タイムの保留連ストック個数≥1を突破するプレミアステージ(女性キャラクタステージから移行)

【図 2 7 1】

第1の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブル

変動パターンコマンド		演出 ステージ	選択率 (第2乱数値)	予告演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号				
83H 第1特別図柄	01H (大当り) (ノーマル)	0, 1	65%	-	-
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			10%	予告演出パターン2	リーチを示唆
		0, 1	20%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			45%	-	-
	02H (大当り) (スーパード)	0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			20%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			30%	予告演出パターン3	大当りを示唆
		0, 1	25%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			30%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	03H (大当り) (超スーパード)	0, 1	40%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	-	-
		0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	04H (ハズレ) (ノーマル)	0, 1	10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	-	-
		0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
84H 第2特別図柄	05H (ハズレ) (スーパード)	0, 1	10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	-	-
		0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	06H (ハズレ) (超スーパード)	0, 1	10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	-	-
		0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	07H (ハズレ) (通常変動)	0, 1	94%	-	-
			1%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			5%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	08H～09H (限定演出状態)	2	-	-	-
			-	-	-
			-	-	-
	01H～09H	0, 1	-	-	-
			-	-	-
			-	-	-

※ステージ0: 一般演出状態の山村ステージ、ステージ1: 一般演出状態の城下町ステージ
※ステージ2: 限定演出状態の海辺ステージ

【図 2 7 0】

第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動時の図柄演出パターン決定テーブルE11

変動パターンコマンド		演出 ステージ	第2特別図柄 の保留個数	図柄演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号				
83H 第1特別図柄	14H	30	-	図柄演出パターンS1	通常変動態様(大当り) 男性
		31	-	図柄演出パターンS2	通常変動態様(大当り) 女性
		41	-	図柄演出パターンP1	通常変動態様(大当り) 男性プレミア1
		42	-	図柄演出パターンP2	通常変動態様(大当り) 男性プレミア2
		40	-	図柄演出パターンP3	通常変動態様(大当り) 女性プレミア
	15H	出現しません(ハズレ)			
	16H	30, 31	1以上 0	図柄演出パターンF10	リザルト演出(ハズレ)→連続バトル突入演出
		30	-	図柄演出パターンF20	リザルト演出(ハズレ)→一般演出
		31	-	図柄演出パターンS6	ムービー演出(大当り) 男性
		41	-	図柄演出パターンP7	ムービー演出(大当り) 女性
		42	-	図柄演出パターンP8	ムービー演出(大当り) 男性プレミア2
84H 第2特別図柄	14H	30	-	図柄演出パターンF9	ムービー演出(大当り) 女性プレミア
		40	-	図柄演出パターンS8	通常変動態様(小当り) 男性
		31	-	図柄演出パターンS9	通常変動態様(小当り) 女性
		41	-	図柄演出パターンP10	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
		42	-	図柄演出パターンP11	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
	15H	30	-	図柄演出パターンF8	通常変動態様(小当り) 女性
		40	-	図柄演出パターンP12	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
		31	-	図柄演出パターンS10	通常変動態様(小当り) 男性
		41	-	図柄演出パターンS11	通常変動態様(小当り) 女性
		42	-	図柄演出パターンP13	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
	16H	30	-	図柄演出パターンP14	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		40	-	図柄演出パターンP15	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
		31	-	図柄演出パターンS12	通常変動態様(小当り) 男性
		41	-	図柄演出パターンS13	通常変動態様(小当り) 女性
		42	-	図柄演出パターンP16	通常変動態様(小当り) 男性プレミア1
	17H	30	-	図柄演出パターンP17	通常変動態様(小当り) 男性プレミア2
		41	-	図柄演出パターンP18	通常変動態様(小当り) 女性プレミア
		40	-	図柄演出パターンP19	通常変動態様(小当り) 男性プレミア
		31	-	図柄演出パターンS14	通常変動態様(ハズレ) 男性
		42	-	図柄演出パターンS15	通常変動態様(ハズレ) 女性
	18H～1AH	出現しません(ハズレ)			
	1BH	30, 31	1以上 0	図柄演出パターンF11	リザルト演出(ハズレ)→連続バトル突入演出
		30	-	図柄演出パターンF21	リザルト演出(ハズレ)→一般演出
	1CH	30, 31	1以上 0	図柄演出パターンF12	リザルト演出(ハズレ)→連続バトル突入演出
		30	-	図柄演出パターンF22	リザルト演出(ハズレ)→一般演出
	1DH	30, 31	1以上 0	図柄演出パターンF13	リザルト演出(ハズレ)→連続バトル突入演出
		30	-	図柄演出パターンF23	リザルト演出(ハズレ)→一般演出

※ステージ30: 戦国タイムの男性キャラクタステージ、ステージ31: 戦国タイムの女性キャラクタステージ
※ステージ41: 戦国タイムの保留連ストック個数＝1を突破するプレミアステージ(男性キャラクタステージから移行)
※ステージ42: 戦国タイムの保留連ストック個数＝2を突破するプレミアステージ(男性キャラクタステージから移行)
※ステージ40: 戦国タイムの保留連ストック個数≥1を突破するプレミアステージ(女性キャラクタステージから移行)

10

20

【図 2 7 2】

変動パターンコマンド		演出 ステージ	選択率 (第3乱数値)	予告演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号				
83H 第1特別図柄	01H (大当り) (ノーマル)	0, 1	65%	-	-
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			10%	予告演出パターン2	リーチを示唆
		0, 1	20%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			45%	-	-
	02H (大当り) (スーパード)	0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			20%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			30%	予告演出パターン3	大当りを示唆
		0, 1	25%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			30%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	03H (大当り) (超スーパード)	0, 1	40%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	-	-
		0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
84H 第2特別図柄	04H (ハズレ) (ノーマル)	0, 1	10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	-	-
		0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	05H (ハズレ) (スーパード)	0, 1	10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	-	-
		0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	06H (ハズレ) (超スーパード)	0, 1	10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
			60%	-	-
		0, 1	5%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	07H (ハズレ) (通常変動)	0, 1	94%	-	-
			1%	予告演出パターン1	ステージ変更を通知(0⇔1)
			5%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	08H～09H (限定演出状態)	2	-	-	-
			-	-	-
			-	-	-
	01H～09H	0, 1	-	-	-
			-	-	-
			-	-	-

第1の通常遊技状態の保留連ストック個数＝1を突破するプレミアステージ(男性キャラクタステージから移行)
第2の時短遊技状態の保留連ストック個数＝1を突破するプレミアステージ(女性キャラクタステージから移行)

30

40

50

【図 2 7 3】

第1の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブル

特別図柄の種類	先読みコマンド			選択率 (第4乱数値)	入賞時予告演出パターン	備考
	パターナ1 (当落情報)	パターナ2 (高納情報)	パターナ3 (変動情報)			
01 第1特別図柄	1 (大当り) (小当り)	1 (5R大当り図柄1)	01H (ノーマル)	95%	-	-
			01H (ノーマル)	5%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
			02H (スーパード)	90%	-	-
			02H (スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
			03H (超スーパード)	80%	-	-
			03H (超スーパード)	20%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
		2 (5R大当り図柄2)	08H ※限定演出状態	-	-	-
			01H (ノーマル)	90%	-	-
			01H (ノーマル)	5%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
			02H (スーパード)	80%	-	-
			02H (スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
			03H (超スーパード)	60%	-	-
			03H (超スーパード)	20%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
	0 (ハズレ)	0 (ハズレ図柄)	08H ※限定演出状態	-	-	-
			04H (ノーマル)	-	-	-
			05H (スーパード)	90%	-	-
			06H (超スーパード)	10%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
02 第2特別図柄	ALL	ALL	ALL	-	-	-

【図 2 7 4】

先読み演出の禁止条件設定テーブル

禁止条件	成立条件の内容
共通禁止条件1	第2特別図柄の保留個数があるとき
共通禁止条件2	第2特別図柄の制御期間中(第2特別図柄の可変表示中)のとき
共通禁止条件3	ステージ切り替え後の前後5回の変動表示以内のとき
共通禁止条件4	全回転演出の表示中のとき
共通禁止条件5	既に同じ先読み演出が実行中のとき
第1禁止条件1	通常変動以外の変動演出が行われているとき
第1禁止条件2	第1特別図柄の図柄確定の1500ms前から図柄確定中の期間
第1禁止条件3	第1特別図柄の変動表示開始から500ms以内
第1禁止条件4	デモ表示中のとき

10

20

【図 2 7 5】

(1)小当り開始演出パターン決定テーブル

変位 コマンド	当選時の遊技状態の情報			選択率 (第5乱数値)	保留連 ストック回数	演出パターン	備考
	一般演出状態	限定演出状態	連給ハイル				
第1の通常遊技状態	一般演出状態	限定演出状態	連給ハイル	-	-	小当り開始演出パターン1	V入賞を指示
第2の通常遊技状態	連給ハイル	連給ハイル	連給ハイル	-	-	小当り開始演出パターン1	V入賞を指示
第1の時短遊技状態	連給ハイル	連給ハイル	連給ハイル	-	-	小当り開始演出パターン1	V入賞を指示
小当り開始演出コマンド	男性キャラ	女性キャラ	男性キャラ	75%	0	小当り開始演出パターン10	男性キャラ(背景A1)がV入賞を指示
				25%	1	小当り開始演出パターン11	男性キャラ(背景A2)がV入賞を指示
				40%	2以上	小当り開始演出パターン12	男性キャラ(背景A1)がV入賞を指示
				60%	2以上	小当り開始演出パターン13	男性キャラ(背景A2)がV入賞を指示
				75%	2以上	小当り開始演出パターン14	男性キャラ(背景B1)がV入賞を指示
				75%	2以上	小当り開始演出パターン15	女性キャラ(背景B2)がV入賞を指示
	女性キャラ	男性キャラ	女性キャラ	25%	0	小当り開始演出パターン20	女性キャラ(背景B1)がV入賞を指示
				40%	1	小当り開始演出パターン21	女性キャラ(背景B2)がV入賞を指示
				60%	2以上	小当り開始演出パターン22	女性キャラ(背景B1)がV入賞を指示
				75%	2以上	小当り開始演出パターン23	女性キャラ(背景B2)がV入賞を指示
				75%	2以上	小当り開始演出パターン24	女性キャラ(背景B1)がV入賞を指示
				75%	2以上	小当り開始演出パターン25	女性キャラ(背景B2)がV入賞を指示

(2)小当り終了演出パターン決定テーブル

変位 コマンド	当選時の遊技状態の情報			選択率 (第5乱数値)	保留連 ストック回数	演出パターン	備考
	一般演出状態	限定演出状態	連給ハイル				
小当り終了表示コマンド	一般演出状態	限定演出状態	連給ハイル	-	-	小当り終了後の演出パターン1	男性キャラ(背景A1)がV入賞を指示
※小当り終了表示コマンドは、V通過せずに小当り遊技状態が終了したときに送信されます(37105)。	連給ハイル	連給ハイル	連給ハイル	-	-	小当り終了後の演出パターン2	女性キャラ(背景B1)がV入賞を指示

【図 2 7 6】

V通過演出パターン決定テーブル

変位 コマンド	当選時の遊技状態の情報			選択率 (第6乱数値)	保留連 ストック回数	演出パターン	備考
	一般演出状態	限定演出状態	連給ハイル				
第1の通常遊技状態	一般演出状態	限定演出状態	連給ハイル	-	-	V通過演出パターン1	連給表示態様でV表示
第2の通常遊技状態	連給ハイル	連給ハイル	連給ハイル	-	-	V通過演出パターン2	連給表示態様でV表示
第1の時短遊技状態	連給ハイル	連給ハイル	連給ハイル	-	-	V通過演出パターン3	連給表示態様でV表示
V通過演出コマンド	男性キャラ	女性キャラ	男性キャラ	20%	0	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
				80%	1	V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示
				10%	2以上	V通過演出パターン12	第1表示態様でV表示
				10%	2以上	V通過演出パターン13	第1表示態様でV表示
				80%	0	V通過演出パターン14	第1表示態様でV表示
				20%	1	V通過演出パターン15	第1表示態様でV表示
	女性キャラ	男性キャラ	女性キャラ	20%	0	V通過演出パターン20	第1表示態様でV表示
				80%	1	V通過演出パターン21	第1表示態様でV表示
				10%	2以上	V通過演出パターン22	第1表示態様でV表示
				10%	2以上	V通過演出パターン23	第1表示態様でV表示
				80%	0	V通過演出パターン24	第1表示態様でV表示
				20%	1	V通過演出パターン25	第1表示態様でV表示

30

40

50

【図 2 7 7】

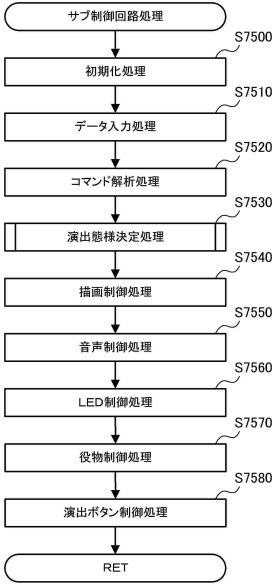
(1) 大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1

当選時の遊技状態	ステージ	当り図柄	大当り終了後の演出ステージ	備考
第1の通常遊技状態	0~2	2A1 第1特別図柄 5R大当り図柄1	20	戦国突入チャンスのステージ選択 選抜許可フラグON
		2A2 第1特別図柄 5R大当り図柄2	20	
		2A3 第2特別図柄 10R大当り図柄	20	
		2A4 第2特別図柄 3R小当り図柄	20	
第2の通常遊技状態 (連続・バトル)	10	-	-	選抜者が男性キャラクタステージ30 or 女性キャラクタステージ31の選択
第1の特殊遊技状態 (戦国突入チャンス)	20	-	-	選抜許可フラグON

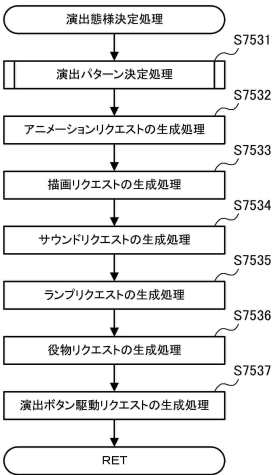
(2) 大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル2

当選時の遊技状態	ステージ	V通過演出パターン	保留連 ストック数	大当り終了後の 演出ステージ	備考
第2の特殊遊技状態 (戦国タイム)	男性 キャラ	V通過演出パターン10 (V表示のみ)	-	30 (継続)	戦国タイムの 男性キャラクタステージ
		V通過演出パターン11 (V表示+STOCK1表示)	-	41	戦国タイムの 男性キャラクタプレミア1ステージ
		V通過演出パターン12 (V表示+STOCK2表示)	-	42	戦国タイムの 男性キャラクタプレミア2ステージ
		V通過演出パターン10 (V表示のみ)	-	30	戦国タイムの 男性キャラクタステージ
		V通過演出パターン11 (V表示+STOCK1表示)	-	41 (継続)	戦国タイムの 男性キャラクタプレミア1ステージ
		V通過演出パターン12 (V表示+STOCK2表示)	-	42	戦国タイムの 男性キャラクタプレミア2ステージ
		V通過演出パターン10 (V表示のみ)	1	41	戦国タイムの 男性キャラクタプレミア1ステージ
		V通過演出パターン11 (V表示+STOCK1表示)	2	42 (継続)	戦国タイムの 男性キャラクタプレミア2ステージ
	女性 キャラ	V通過演出パターン20 (通常V表示のみ)	-	31 (継続)	戦国タイムの 女性キャラクタステージ
		V通過演出パターン21 (特殊V表示のみ)	-	40	戦国タイムの 女性キャラクタプレミアステージ
V通過演出パターン20 (通常V表示のみ)		0	31	戦国タイムの 女性キャラクタステージ	
V通過演出パターン21 (特殊V表示のみ)		1以上	40 (継続)	戦国タイムの 女性キャラクタプレミアステージ	

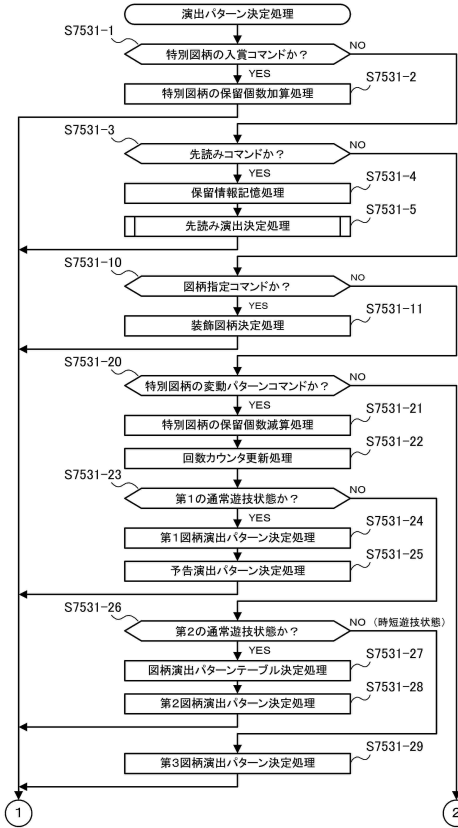
【図 2 7 8】



【図 2 7 9】



【図 2 8 0】



10

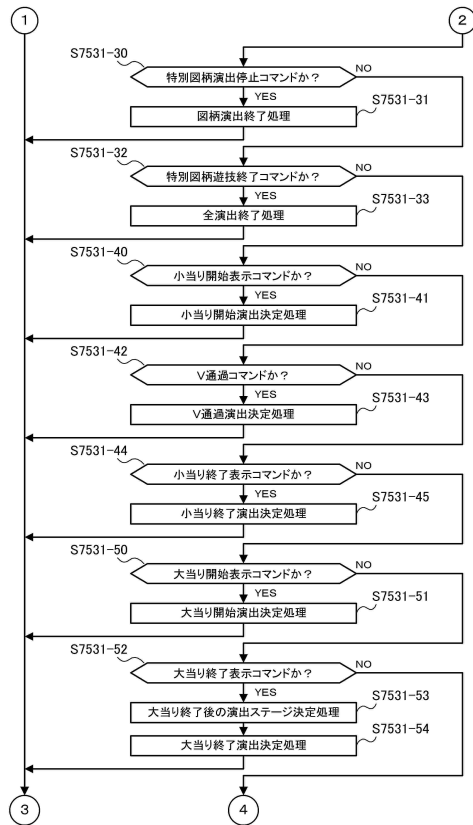
20

30

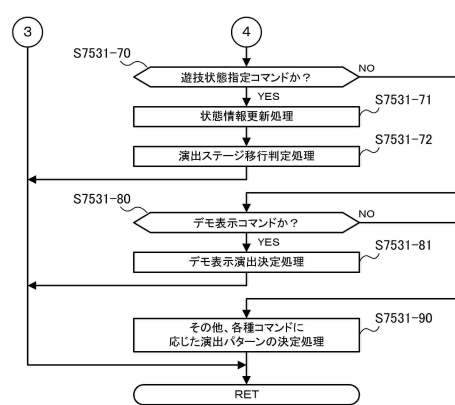
40

50

【図 281】



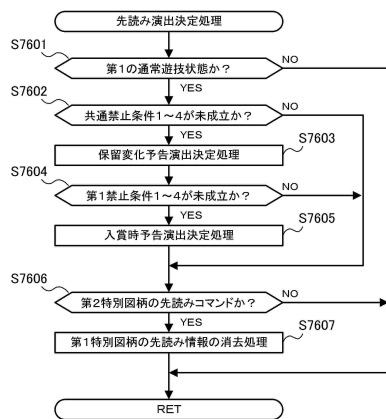
【図 282】



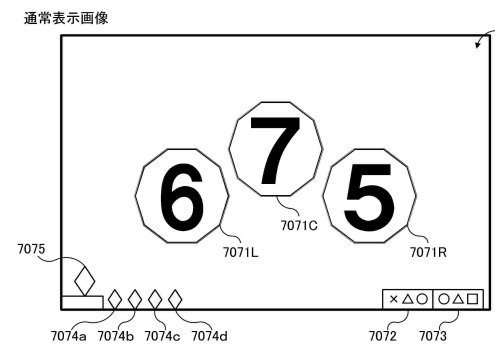
10

20

【図 283】



【図 284】

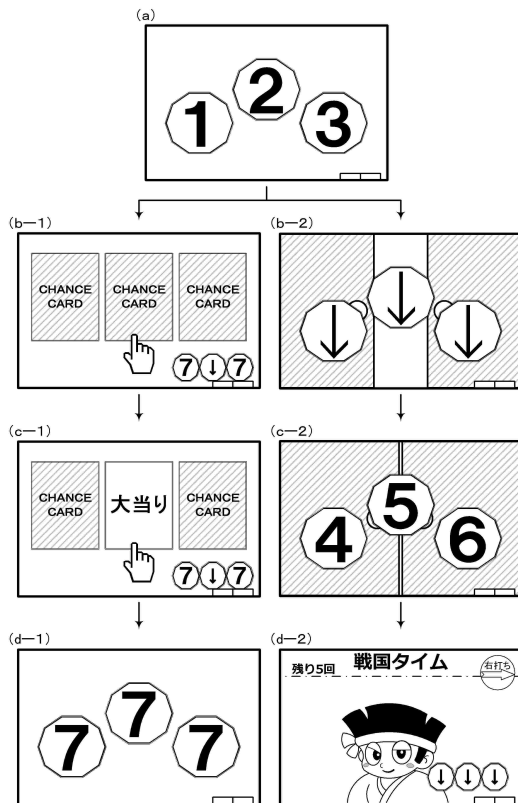


30

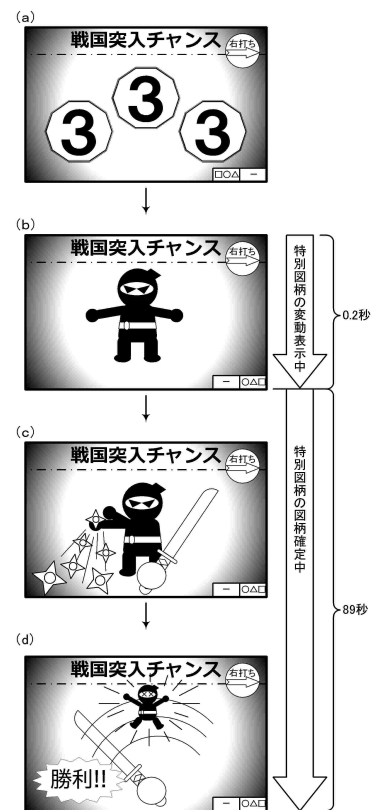
40

50

【図 285】



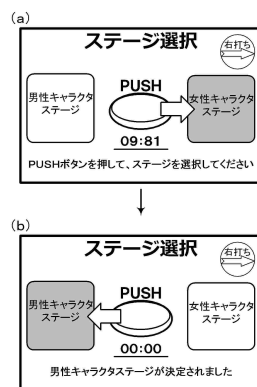
【図 286】



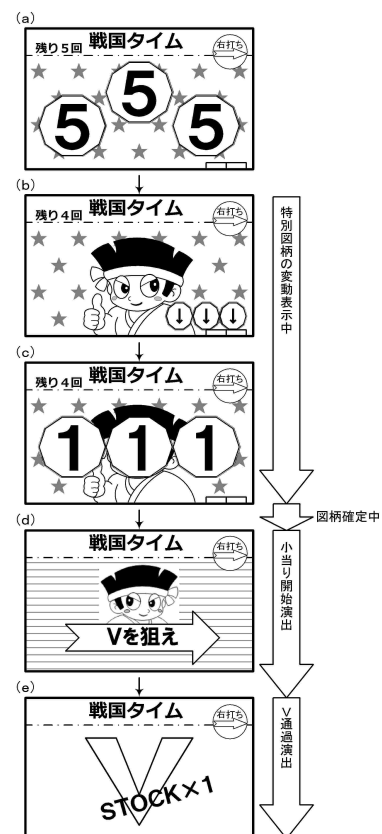
10

20

【図 287】



【図 288】

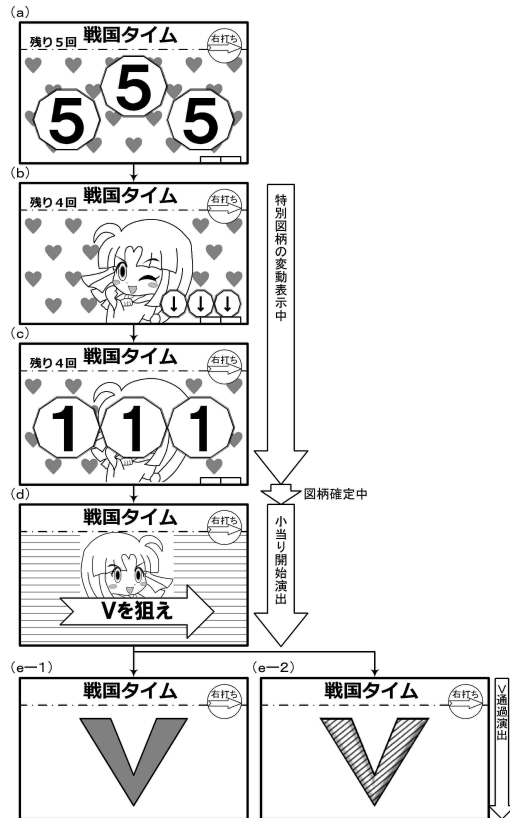


30

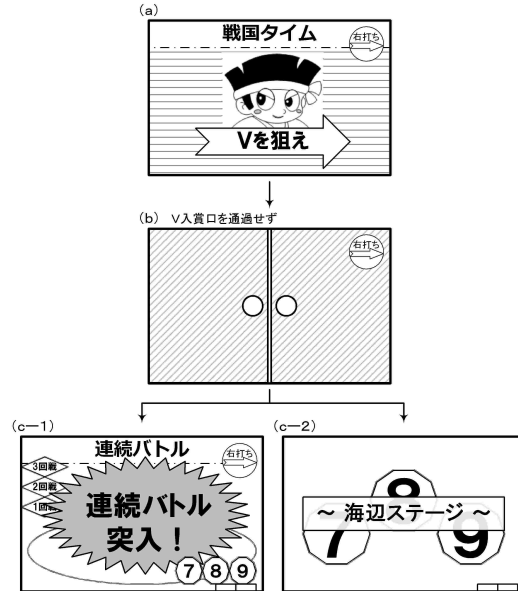
40

50

【図 2 8 9】



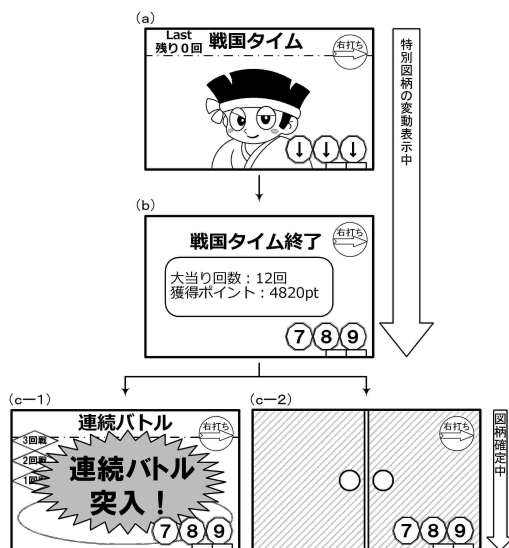
【図 2 9 0】



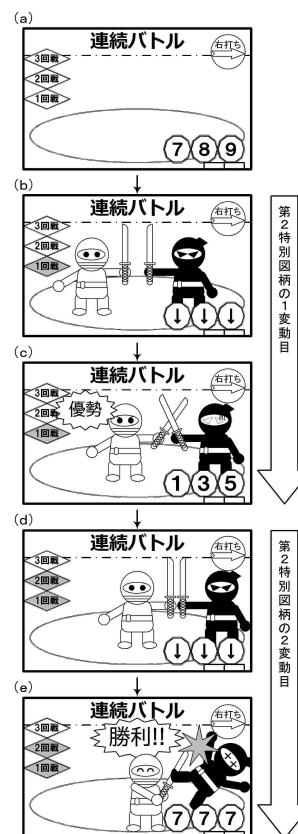
10

20

【図 2 9 1】



【図 2 9 2】

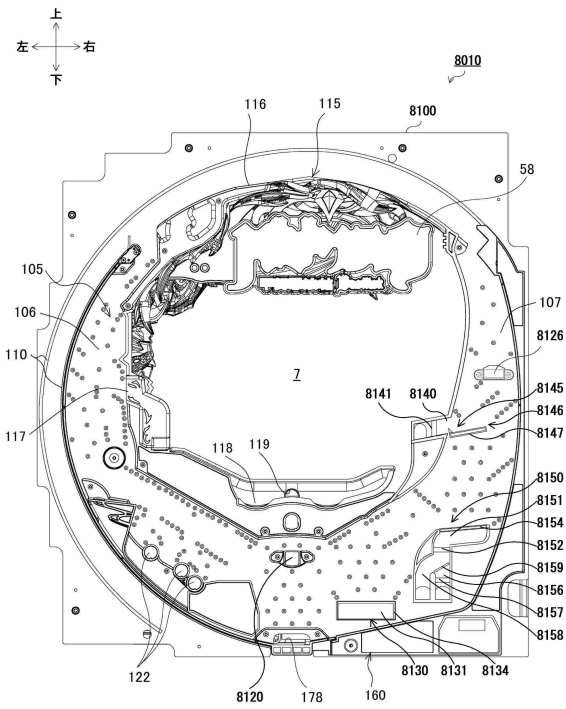


30

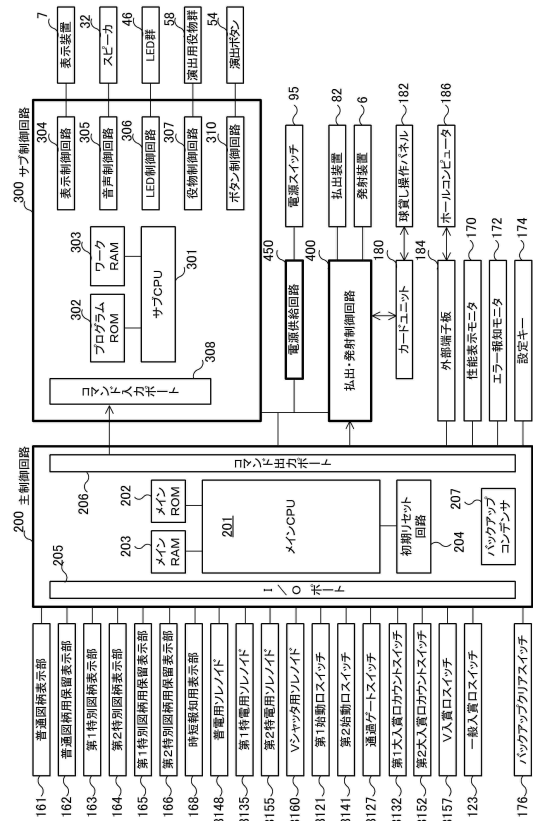
40

50

【図 2 9 3】



【図 2 9 4】



【図 2 9 5】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536 (0~65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205 (0-204)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65331 (上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205 (0-204)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅1790 (205-1994)	1/36.6	小当り判定値データ
	幅63541 (上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ

【図 2 9 6】

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	特別図柄の 選択図柄	図柄指定 コマンド	参考 (合算確率)
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~19	20%	z1	zA1	1/1598
		20~59	40%	z2	zA2	1/799
		60~99	40%	z3	zA3	1/799
第2特別図柄	大当り判定値データ	0~99	100%	z4	zA4	1/319.7
		0~5	6%	z5	zA5	1/48.2 (Vハズレ)
	小当り判定値データ	6~75	70%	z6		1/152.6 (転落小当り)
		76~99	24%	z7	zA6	1/152.6

特別図柄判定テーブル

10

20

30

40

50

【図 2 9 7】

(a) 大当り種類決定テーブル1 (初当り時: 大当りのリミット回数が未設定のとき)													備考 (略称)
特別図柄の 選択図柄	大当り遊技状態の開放態様												
	大当り入賞口の開放パターン												
	最大 1ラウンド 10R	OP 待機時間	1R 開放時間	2R 開放時間	2R最大 開放時間	最終R最大 開放時間	最終R 閉鎖時間	最終R 閉鎖後	ED 待機時間	ED			
z1	15.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄の大当り図柄1		
z2	3R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄の大当り図柄2	
z3	3R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	第2特別図柄の大当り図柄3	
z4	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	第2特別図柄の大当り図柄1	
z5	10R	5.0s	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	1/4当りからの入賞後		
z6	10R	5.0s	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10.0s	1/4当りからの入賞後		
z7	10R	5.0s	—	(28.0s)	(2.0s)	(28.0s)	(2.0s)	(28.0s)	(2.0s)	(10.0s)	1/4当りからの入賞後移行しません		

(b) 大当り種類決定テーブル2 (大当りのリミット回数の残存回数≥91)

特別図柄の 選択図柄	大当り遊技状態の開放態様										備考 (略称)		
	第1大入賞口の開放パターン					第2大入賞口の開放パターン							
	最大 ラウンド	OP 待機時間	1R 開放時間	2R 開放時間	最終R最大 開放時間	最終R 待機時間	ED 待機時間	OP 待機時間	1R 開放時間	2R 開放時間		最終R最大 開放時間	最終R 待機時間
z1	10R	5.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10R	5.0s	28.0s	2.0s	第1特別図柄の大当り図柄1
z2	3R	5.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	3R	5.0s	28.0s	2.0s	第1特別図柄の大当り図柄2
z3	10R	5.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10R	5.0s	28.0s	2.0s	第2特別図柄の大当り図柄3
z4	10R	5.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10R	5.0s	28.0s	2.0s	第2特別図柄の大当り図柄1
z5	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10R	2.0s	—	—	1/4当りからの入賞後
z6	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10R	2.0s	—	—	1/4当りからの入賞後
z7	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	10R	2.0s	—	—	1/4当りからの入賞後

(c) 大当り種類決定テーブル3 (大当りのリミット回数の残存回数≤90)

特別図柄の 選択図柄	大当り遊技状態の開放態様										備考 (略称)
	第1大入賞口の開放パターン					第2大入賞口の開放パターン					
	OP 待機時間	1R 開放時間	2R 開放時間	最終R 開放時間	ED 待機時間	OP 待機時間	1R 開放時間	2R 開放時間	最終R 開放時間	ED 待機時間	
男 ラッキー	z1	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	第1特別図柄の大当り図柄1
	z2	3R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	第1特別図柄の大当り図柄2
	z3	3R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	第2特別図柄の大当り図柄3
	z4	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	第2特別図柄の大当り図柄1
	z5	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	1/4当りから0.5人賞後
	z6	10R	1.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	1/4当りから0.5人賞後
	z7	10R	1.0s	—	—	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	1/4当りから0.5人賞後

【図 2 9 8】

(a) 小当り種類決定テーブル1 (初当り時: 大当りのリミット回数が未設定のとき)

特別図柄の 選択図柄	小当り遊技状態の開放態様										備考 (略称)
	最大 開放回数	第1大入賞口の開放パターン					第2大入賞口の開放パターン				
		OP 待機時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待機時間	ED 待機時間	OP 待機時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待機時間	
z1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z5	16回	15.0s	0.1s	3.0s	0.1s	1.0s	3.0s	18.1s	20.0s	有利作動態様
z6	16回	15.0s	0.1s	3.0s	0.1s	1.0s	3.0s	18.1s	20.0s	有利作動態様
z7	1回	15.0s	0.1s	3.0s	—	—	3.0s	18.1s	20.0s	不利作動態様

(b) 小当り種類決定テーブル2 (大当りのリミット回数の残存回数≥91)

特別図柄の 選択図柄	小当り遊技状態の開放態様										備考 (略称)
	第1大入賞口の開放パターン					第2大入賞口の開放パターン					
	最大 開放回数	OP 待機時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待機時間	最大 開放回数	OP 待機時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待機時間	
z1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z5	16回	5.0s	0.1s	3.0s	—	0.1s	1.0s	2.0s	8.1s	20.0s	有利作動態様
z6	16回	5.0s	0.1s	3.0s	—	0.1s	1.0s	2.0s	8.1s	20.0s	有利作動態様
z7	1回	5.0s	0.1s	3.0s	—	—	—	—	8.1s	20.0s	不利作動態様

(c) 小当り種類決定テーブル3 (大当りのリミット回数の残存回数≤90)

特別図柄の 選択図柄	小当り遊技状態の開放態様										備考 (略称)
	第1大入賞口の開放パターン					第2大入賞口の開放パターン					
	OP 開放時間	待ち時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待ち時間	OP 開放時間	待ち時間	1回目 開放時間	16回目 開放時間	ED 待ち時間	
z1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	有利作動態様
z2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	有利作動態様
z3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	有利作動態様
z4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	有利作動態様
z5	16回	3.0s	0.1s	3.0s	0.1s	1.0s	16回	3.0s	0.1s	1.0s	有利作動態様
z6	16回	3.0s	0.1s	3.0s	0.1s	1.0s	16回	3.0s	0.1s	1.0s	有利作動態様
z7	1回	3.0s	0.1s	3.0s	—	—	1回	3.0s	0.1s	1.0s	不利作動態様

【図 2 9 9】

遊技状態関連設定テーブル

(a) 遊技状態関連設定テーブル1 (初当り時: 大当りのリミット回数が未設定のとき)

特別図柄の 選択図柄	当選時の遊技状態が通常遊技状態				当選時の遊技状態が時短遊技状態(8時短)				リミット 作動フラグ
	遊技状態の設定				遊技状態の設定				
	状態フラグ	A時短終了条件		リミット回数	状態フラグ	A時短終了条件		リミット回数	
		小当りの 当選回数	時短回数			小当りの 当選回数	時短回数		
z1 第1特別図柄 大当り図柄1	1	255	10000	98	1	255	10000	97	0→1
z2 第1特別図柄 大当り図柄2	1	1	10000	100	1	1	10000	99	0→1
z3 第1特別図柄 大当り図柄3	0	-	-	-	1	1	10000	99	0→0
z4 第2特別図柄 大当り図柄1	1	1	10000	90	1	1	10000	96	0→1
z5 第2特別図柄 V小当り図柄1	1	1	10000	90	1	1	10000	96	0→1
z6 第2特別図柄 V小当り図柄2	1	1	10000	90	1	1	10000	96	0→1
z7 第2特別図柄 底当り小当り図柄	1	1	10000	0	1	1	10000	0	0→1

(b) 遊技状態関連設定テーブル2 (大当りのリミット回数の残存回数≥91)

特別図柄の 選択図柄	遊技状態の設定					備考
	状態フラグ	A時短終了条件		リミット 回数の 減算値	リセッ ク動作フラグ	
		小当りの 当選回数	時短回数			
21	1	255	10000	1	1→1	イレギュラーな遊技態様のとき
22	1	1	10000	1	1→1	イレギュラーな遊技態様のとき
23	0	—	—	—	1→0	イレギュラーな遊技態様のとき
24	1	2	10000	3	1→1	
25	1	2	10000	2	1→1	
26	1	1	10000	1	1→1	
27	1	1	10000	1	1→1	※実質設定しません

※当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときのみのみ

(c) 遊技状態関連設定テーブル3 (大当りのリミット回数の残存回数が1〜90のとき)

特別図柄の 選択図柄	遊技状態の設定				備考	
	状態フラグ	A時短終了条件		リミット回数 の減算値		リミット 作動フラグ
		小当りの 当選回数	時短回数			
z1	1	255	10000	1	1→1	イレギュラーな遊技態様のとき
z2	1	1	10000	1	1→1	イレギュラーな遊技態様のとき
z3	0	—	—	—	1→0	イレギュラーな遊技態様のとき
z4	1	1	10000	1	1→1	
z5	1	1	10000	1	1→1	
z6	1	1	10000	1	1→1	
z7	1	1	10000	1	1→1	※実質設定しません

※当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときのみのみ

(d) 遊技状態関連設定テーブル4 (回数リミット機能の作動時: 大当りのリミット回数の残存回数=0)

特別図柄の 選択図柄	遊技状態の設定			リミット回数	リミット 作動フラグ	備考
	状態フラグ	A時短終了条件				
		小当りの 当選回数	時短回数			
z1～z7	0	—	—	—	1→0	大当り終了後に通常遊技状態に移行

※当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときのみのみ

【図 3 0 0】

(a) 特別図柄の変動パターンテーブルT1 (通常遊技状態)

特別図柄の 種別	当落	特別図柄の 選択図柄	リターン判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン コマンド	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)	
第1 特別図柄	大当り	z1	-	0～9	0FH	83H0FH	35000	全図柄リーチ(大当り) スーパーリーチ(大当り) 超スーパーリーチ(大当り) ノーマルリーチ(大当り) スーパーリーチ(大当り) 超スーパーリーチ(大当り) ノーマルリーチ(ハズレ) スーパーリーチ(ハズレ) 超スーパーリーチ(ハズレ) 通常変動(ハズレ)
				10～49	02H	83H02H	45000	
				50～99	03H	83H03H	65000	
				0～9	01H	83H01H	25000	
				10～49	02H	83H02H	45000	
	ハズレ	-	0～25	50～99	03H	83H03H	65000	
				0～9	04H	83H04H	20000	
				60～89	05H	83H05H	40000	
				90～99	06H	83H06H	60000	
				26～249	-	07H	83H07H	15000
第2 特別図柄	大当り	z4	-	-	08H	84H08H	20000	扉開放演出(大当り) 扉開放演出(小当り) 通常変動(ハズレ) 通常変動(ハズレ) 扉開放演出(ハズレ)
	小当り	z5, z6, z7 (z7転落)	-	-	09H	84H09H	20000	
	ハズレ	-	-	10～89	00H	84H00H	12000	
				90～99	00H	84H00H	20000	
				-	0AH	84H0AH	20000	

(b) 特別図柄の変動パターンテーブルS1 (特殊時短遊技状態): 超高速消化モード

特別図柄の 種別	当落	特別図柄の 選択図柄	リターン判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン コマンド	変動表示時間 (ms)	備考 (演出内容等)	
第1 特別図柄	大当り	z1	-	20H	83H20H	35000	全図柄リーチ(大当り)	
	ハズレ	z2, z3	-	21H	83H21H	500	即当り演出(小当り)	
	大当り	-	-	10H	83H10H	500	超短縮変動(ハズレ)	
第2 特別図柄	小当り	z5, z6	-	00～59	22H	84H22H	500	即当り演出(小当り)
	ハズレ	z7(転落)	-	60～99	31H	84H31H	30000	z1, z6演出(小当り)
	ハズレ	-	-	10H	84H10H	500	超短縮変動(ハズレ)	
			-	99	32H	84H32H	30000	z1, z6演出(ハズレ)

【図 3 0 1】

(a) 特別図柄の変動パターンテーブルJ1(一般時短遊技状態:大当りのリミット回数の残存回数≧1):通常高速消化モード

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	小当りの当選回数の残数	リール判定用乱数値(0~249)	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1	-	-	-	20H	83H20H	全回転リール(大当り)
	ハズレ	z2, z3	-	-	-	21H	83H21H	即当り演出(大当り)
	ハズレ	-	-	-	-	11H	83H11H	短縮変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	-	-	-	21H	84H21H	即当り演出(大当り)
	小当り	z5, z6 (V小当り)	-	-	0~49	22H	84H22H	即当り演出(V小当り)
			-	-	50~74	31H	84H31H	バトル演出(V小当り)
			-	-	75~99	41H	84H41H	カード演出(V小当り)
	z7 (転落小当り)	2以上	-	-	42H	84H42H	20000	カード演出(転落:終了→復活演出)
			-	-	43H	84H43H	15000	カード演出(転落:終了)
			-	-	43H	84H43H	15000	カード演出(ハズレ:継続)
	ハズレ	-	0~9 10~249	0~49 50~99	40H	84H40H	15000	カード演出(ハズレ:継続)
					11H	84H11H	3000	短縮変動(ハズレ)
					-	-	-	-

(b) 特別図柄の変動パターンテーブルJ2(一般時短遊技状態:大当りのリミット回数の残存回数≧0):超高速消化モード

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	小当りの当選回数の残数	リール判定用乱数値(0~249)	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1	-	-	-	20H	83H20H	全回転リール(大当り)
	ハズレ	z2, z3	-	-	-	21H	83H21H	即当り演出(大当り)
	ハズレ	-	-	-	-	10H	83H10H	超短縮変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	-	-	-	21H	84H21H	即当り演出(大当り)
	小当り	z5, z6 (V小当り)	-	-	0~49	22H	84H22H	即当り演出(V小当り)
			-	-	50~99	41H	84H41H	カード演出(V小当り)
	z7 (転落小当り)	2以上	-	-	42H	84H42H	20000	カード演出(転落:終了→復活演出)
			-	-	43H	84H43H	15000	カード演出(転落:終了)
			-	-	40H	84H40H	15000	カード演出(ハズレ:継続)
	ハズレ	-	10~249	0~9	10H	84H10H	500	超短縮変動(ハズレ)
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-

(c) 特別図柄の変動パターンテーブルJ3(一般時短遊技状態:大当りのリミット回数の残存回数=0):超高速消化モード

特別図柄の種類	当落	特別図柄の選択図柄	小当りの当選回数の残数	リール判定用乱数値(0~249)	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動表示時間(秒)	備考(演出内容等)	
第1特別図柄	大当り	z1~z3	-	-	-	51H	83H51H	60000	エンディング成功演出(大当り)
	ハズレ	-	-	-	-	10H	83H10H	500	超短縮変動(ハズレ)
	大当り	z4	-	-	-	51H	84H50H	60000	エンディング成功演出(大当り)
第2特別図柄	大当り	z4	-	-	-	52H	84H52H	60000	エンディング成功(V小当り)
	小当り	z5, z6 (転落小当り)	2以上	-	-	10H	84H10H	500	超短縮変動(転落:継続)
						50H	84H50H	30000	エンディング失敗演出(転落:終了)
						10H	84H10H	500	超短縮変動(ハズレ)

【図 3 0 2】

特別図柄の先読み関連データ

(a) 先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(b) 先読みコマンドの構成

特別図柄の種類	パラメータ1 (当落情報)	パラメータ2 (図柄情報)	パラメータ3 (変動情報)
---------	------------------	------------------	------------------

(c) パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1

(d) パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)	データ
- 第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1 第1特別図柄_大当り図柄1	1
z2 第1特別図柄_大当り図柄2	2
z3 第1特別図柄_大当り図柄3	3
z4 第2特別図柄_大当り図柄1	4
z5 第2特別図柄_V小当り図柄1	5
z6 第2特別図柄_V小当り図柄2	6
z7 第2特別図柄_転落小当り図柄	7

(e) パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
変動パターン番号	0~FFH

【図 3 0 3】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	普通図柄の 当落判定値データ
幅65535(1~65535)	1/1.00	普通図柄当り判定値データ
幅1(0)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

【図 3 0 4】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0~100)	選択率	普通図柄の 選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0~49	50/101	f1
	50~100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0~100	101/101	f3

10

20

30

40

50

【図 3 0 5】

普通電動役物の開放パターン決定テーブル							
遊技状態	普通図柄の 選択図柄	普通電動役物の 開放パターン	普通電動役物の開放パターン(ms)の内容				普通電用の 規定値数
			1回目 開放時間	1回目 ウェイト時間	2回目 開放時間	2回目 ウェイト時間	エンディング 時間
通常遊技状態	f1	91H01H	72	-	-	-	12
	f2						
時短遊技状態	f1	91H02H	5400	120	72	-	12
	f2						

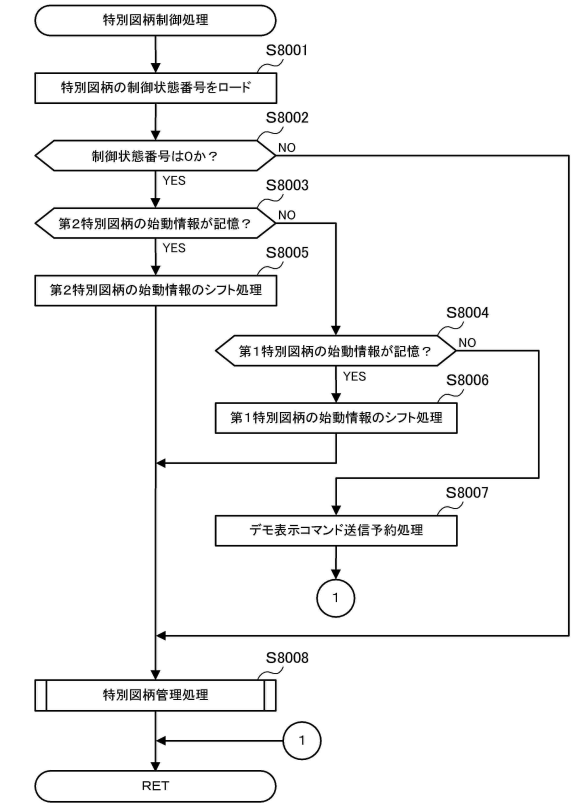
【図 3 0 6】

普通図柄の変動パターンテーブル				
遊技状態	普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 (ms)
通常遊技状態	f1	01H	85H01H	414
	f2	02H	85H02H	414
	f3	03H	85H03H	414
時短遊技状態	f1	04H	85H04H	408
	f2	05H	85H05H	408
	f3	06H	85H06H	408

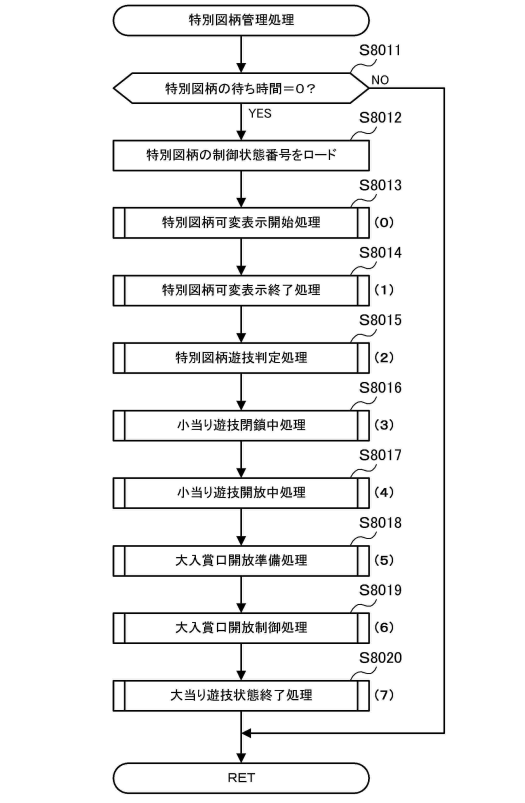
10

20

【図 3 0 7】



【図 3 0 8】

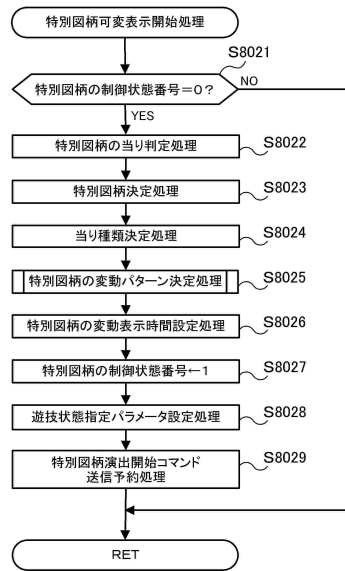


30

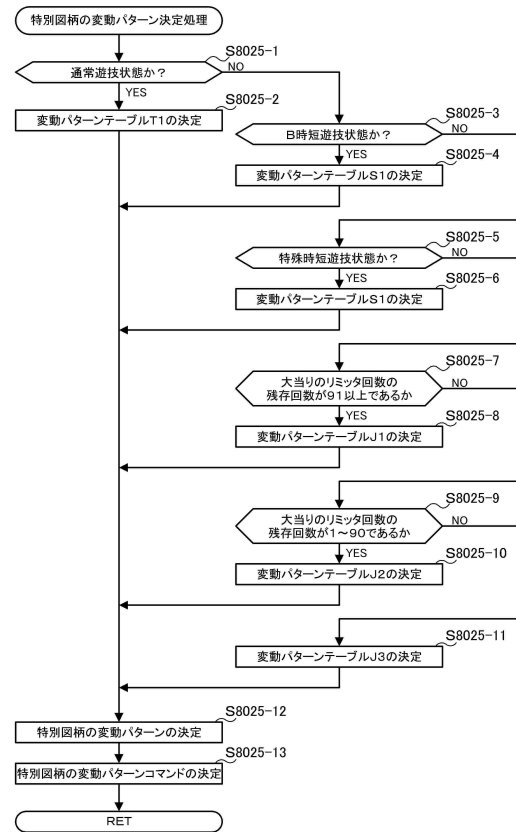
40

50

【図 3 0 9】



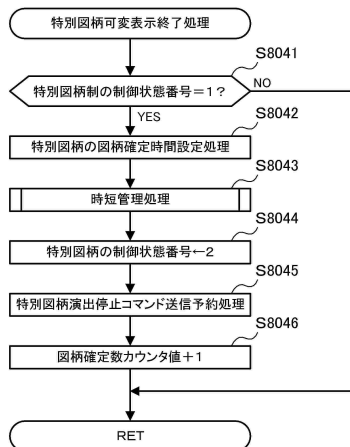
【図 3 1 0】



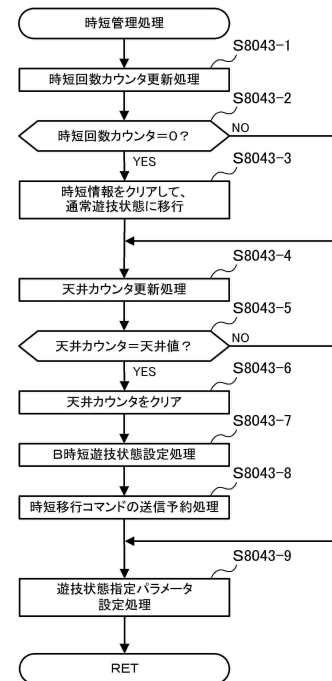
10

20

【図 3 1 1】



【図 3 1 2】

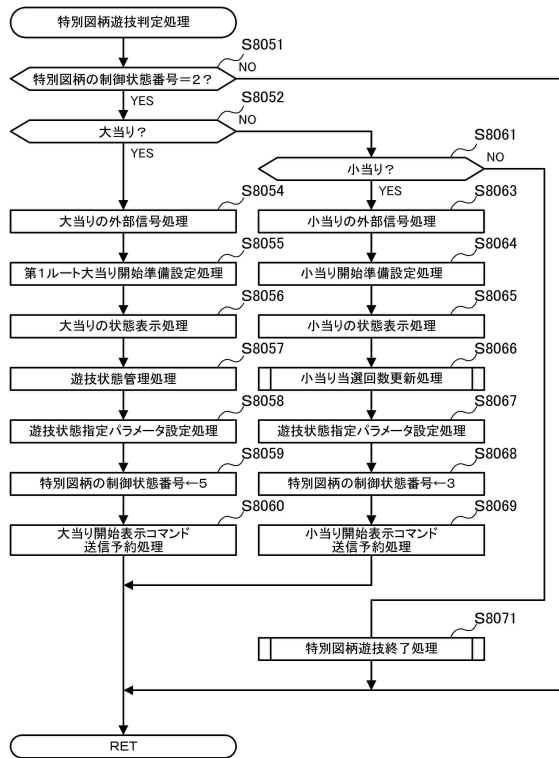


30

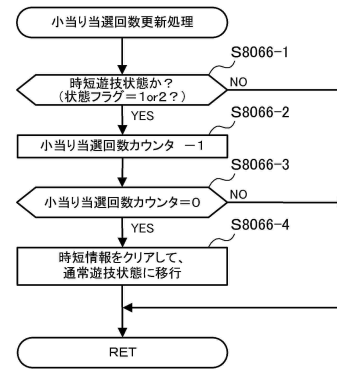
40

50

【図 3 1 3】



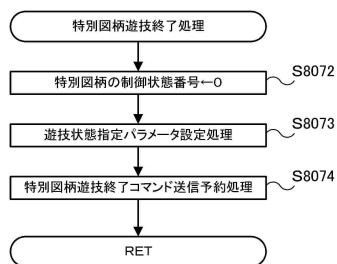
【図 3 1 4】



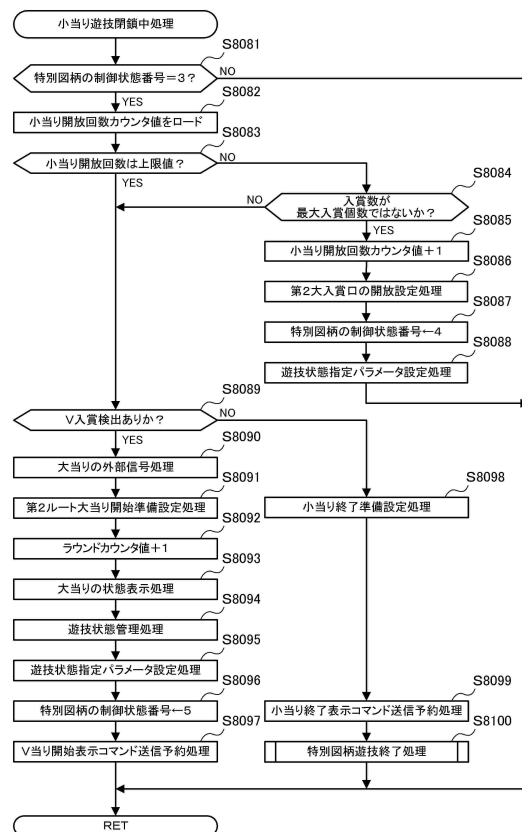
10

20

【図 3 1 5】



【図 3 1 6】

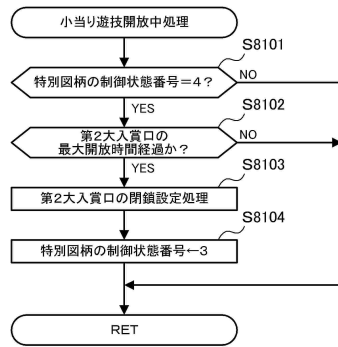


30

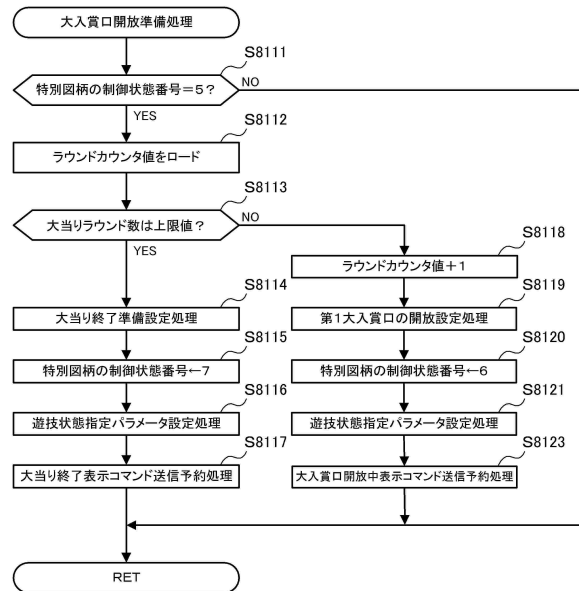
40

50

【図 3 1 7】



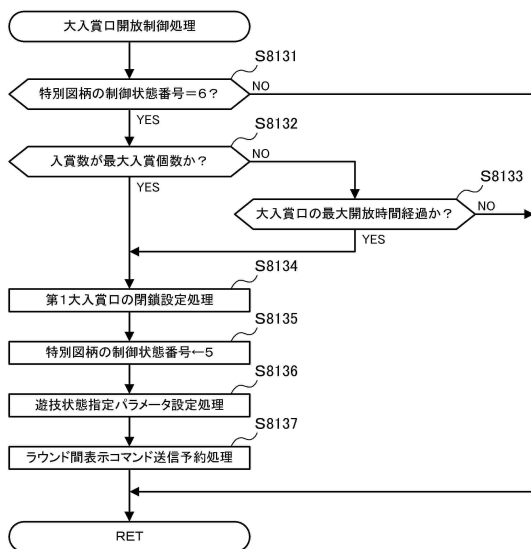
【図 3 1 8】



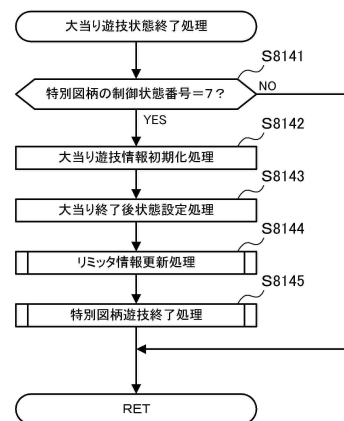
10

20

【図 3 1 9】



【図 3 2 0】

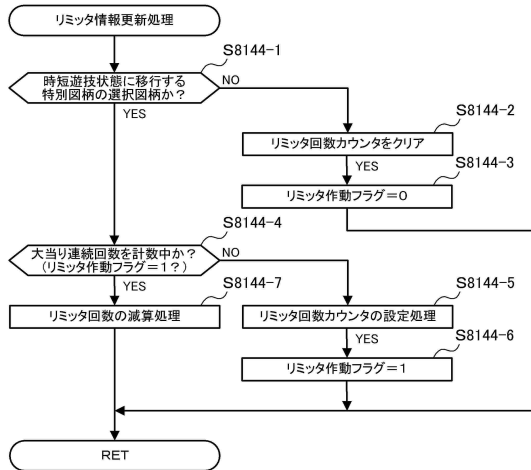


30

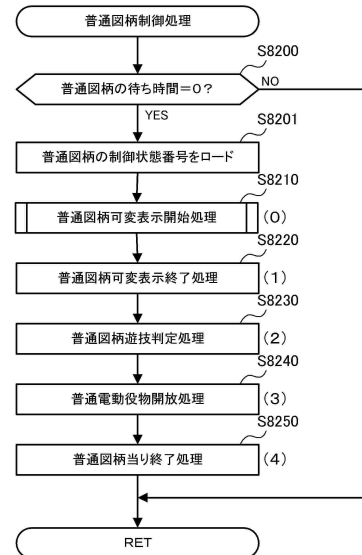
40

50

【図 3 2 1】



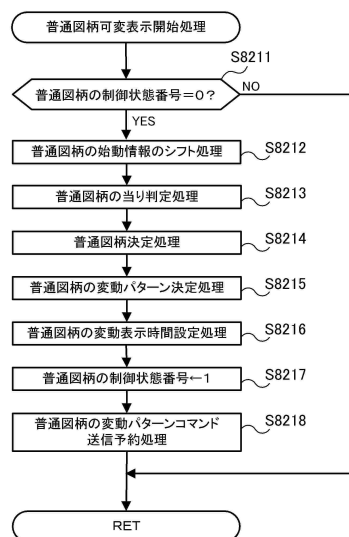
【図 3 2 2】



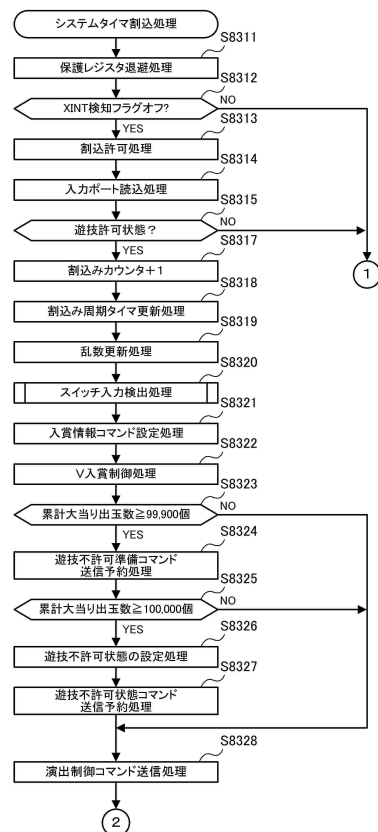
10

20

【図 3 2 3】



【図 3 2 4】

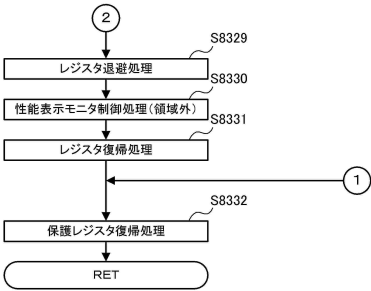


30

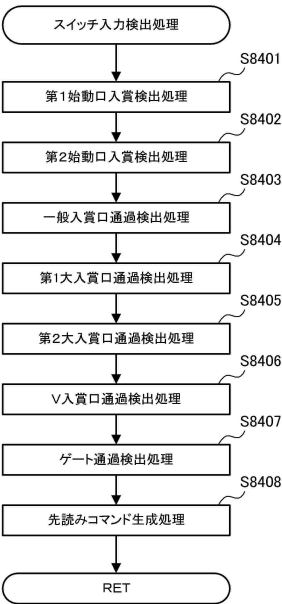
40

50

【図 3 2 5】



【図 3 2 6】



10

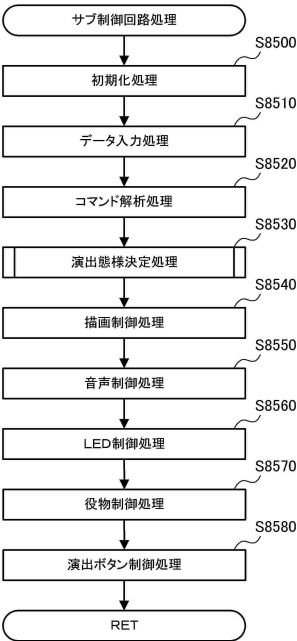
20

【図 3 2 7】

時短遊技状態の予告演出パターン決定テーブル

変動パターンコマンド			時短遊技状態の種別	選択率 (第1乱数値)	予告演出パターン	備考
特別図柄 種類	変動パターン 番号	備考 (演出内容等)				
83H 第1特別図柄	(ALL)	-	-	-	-	-
	10H,11H	超短縮変動 短縮変動	-	-	-	-
	21H,22H	即当り演出	-	-	-	-
	31H	バトル演出 (V小当り)	一般時短遊技状態	25%	-	-
				5%	予告演出パターンA	転落を示唆
				30%	予告演出パターンB1	STEP1:当り(チャンス)を示唆
				40%	予告演出パターンB2	STEP2:バトル演出を示唆
				30%	-	-
				30%	予告演出パターンA	STEP1:当り(チャンス)を示唆
				40%	予告演出パターンB2	STEP2:バトル演出を示唆
				65%	-	-
	32H	バトル演出 (ハズレ)	一般時短遊技状態	5%	予告演出パターンA	転落を示唆
				20%	予告演出パターンB1	STEP1:当り(チャンス)を示唆
				10%	予告演出パターンB2	STEP2:バトル演出を示唆
84H 第2特別図柄	40H	カード演出 (ハズレ:継続)	(一般時短遊技状態のみ)	45%	-	-
				50%	予告演出パターンA	転落を示唆
				5%	予告演出パターンB1	STEP1:当り(チャンス)を示唆
	41H	カード演出 (V小当り)	(一般時短遊技状態のみ)	25%	-	-
				50%	予告演出パターンA	転落を示唆
				25%	予告演出パターンB1	STEP1:当り(チャンス)を示唆
	42H,43H	カード演出 (転落小当り)	(一般時短遊技状態のみ)	50%	-	-
				50%	予告演出パターンA	転落を示唆
	50H,51H,52H	エンディング 演出	(一般時短遊技状態のみ)	-	-	-
				-	-	-

【図 3 2 8】

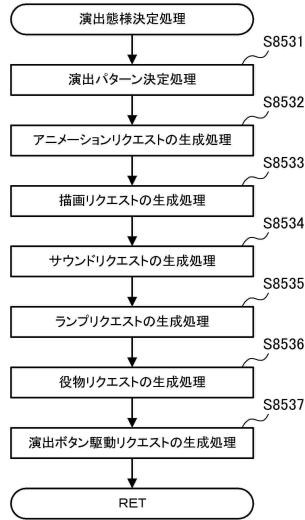


30

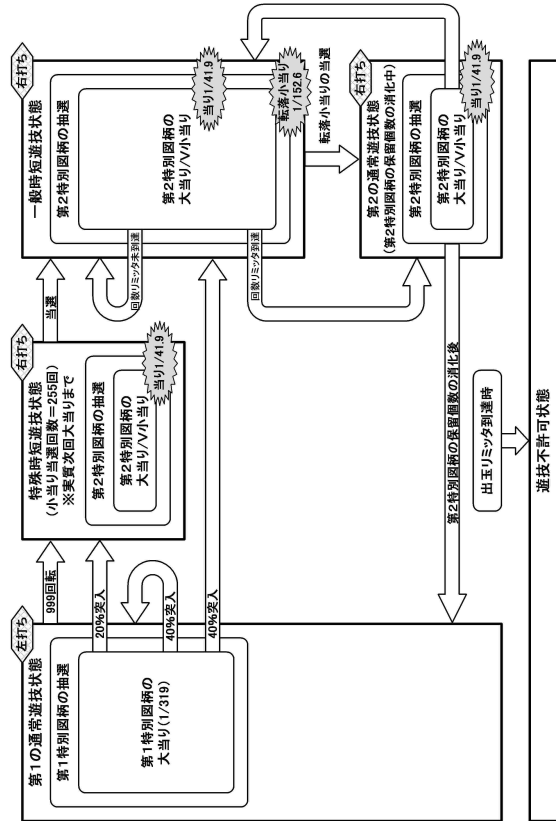
40

50

【図 3 2 9】



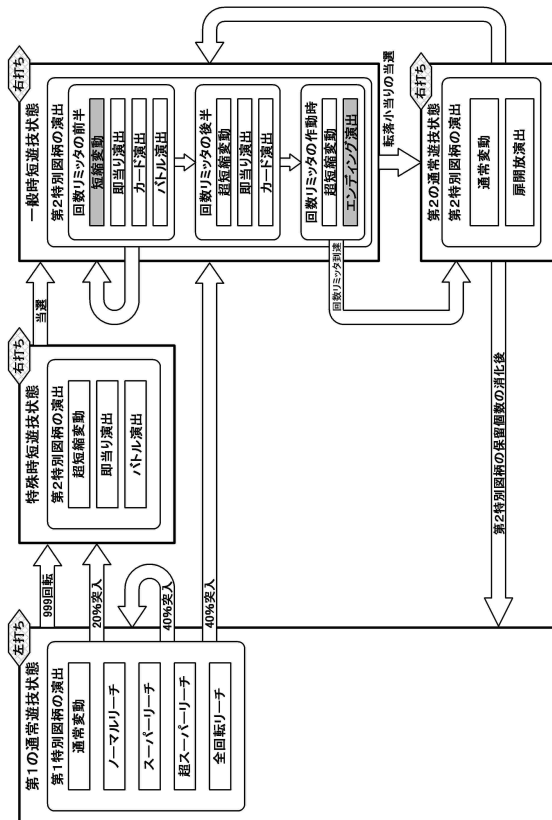
【図 3 3 0】



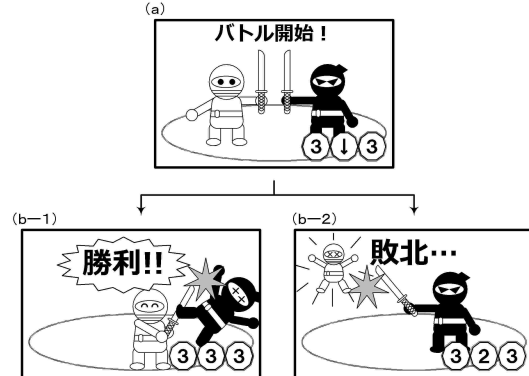
10

20

【図 3 3 1】



【図 3 3 2】

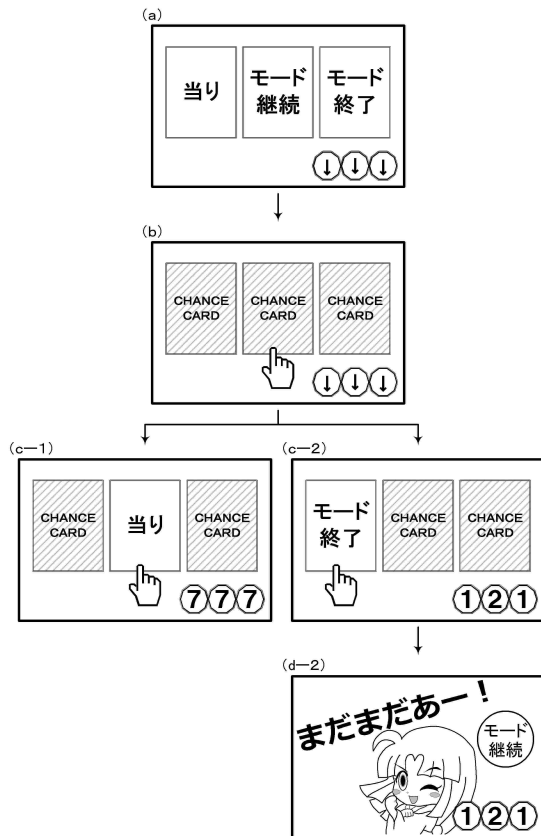


30

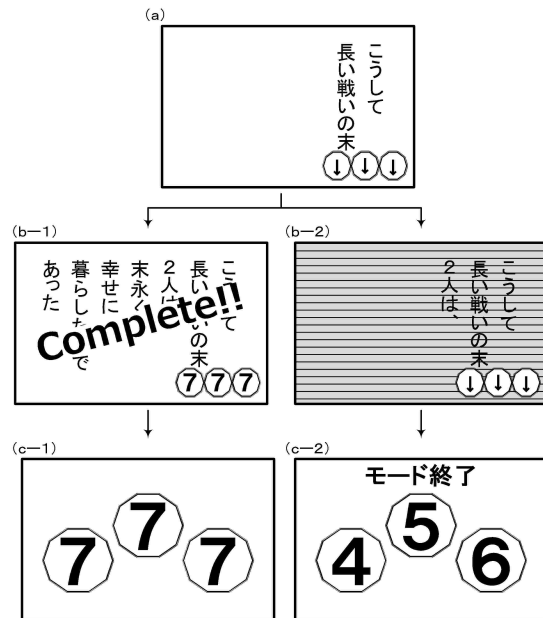
40

50

【図 3 3 3】



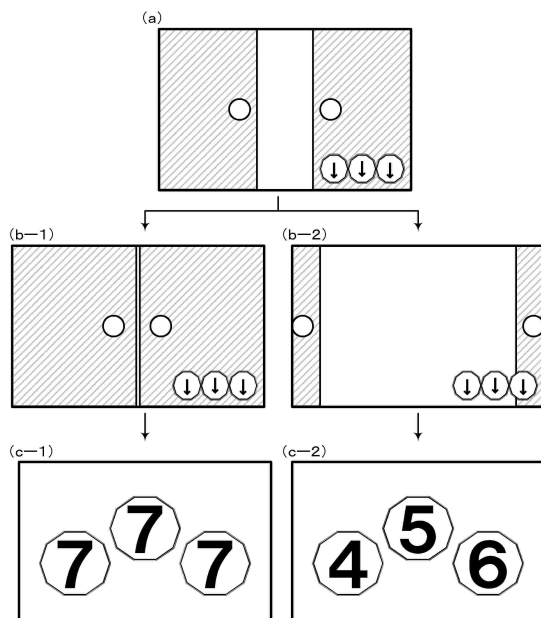
【図 3 3 4】



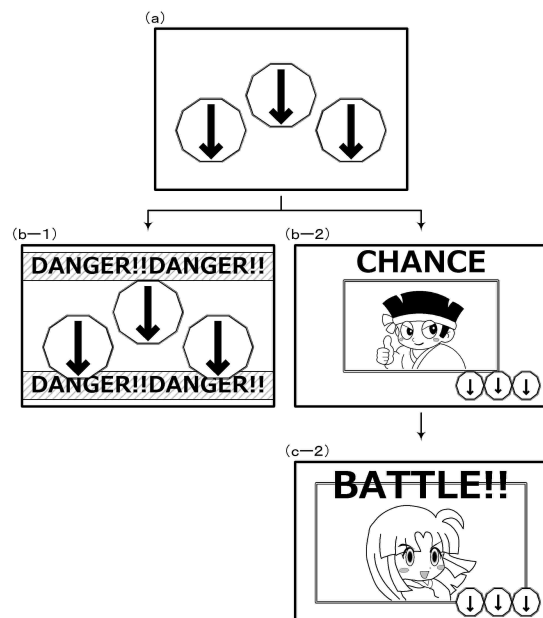
10

20

【図 3 3 5】



【図 3 3 6】



30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 船越 譲

東京都江東区有明三丁目7番26号

審査官 福田 知喜

(56)参考文献 特開2016-067443(JP,A)

特開2016-067909(JP,A)

特開2019-058322(JP,A)

特開2018-038790(JP,A)

特開2022-166992(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02