

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-121277
(P2024-121277A)

(43)公開日 令和6年9月6日(2024.9.6)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全457頁)
(21)出願番号	特願2023-28291(P2023-28291)	(71)出願人	598098526			
(22)出願日	令和5年2月27日(2023.2.27)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント			
			東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟			
		(74)代理人	100128923			
			弁理士 納谷 洋弘			
		(74)代理人	100180297			
			弁理士 平田 裕子			
		(72)発明者	辻村 友基			
			東京都江東区有明三丁目7番26号			
		(72)発明者	浅沼 功二			
			東京都江東区有明三丁目7番26号			
		(72)発明者	仲 啓輔			
			東京都江東区有明三丁目7番26号	最終頁に続く		

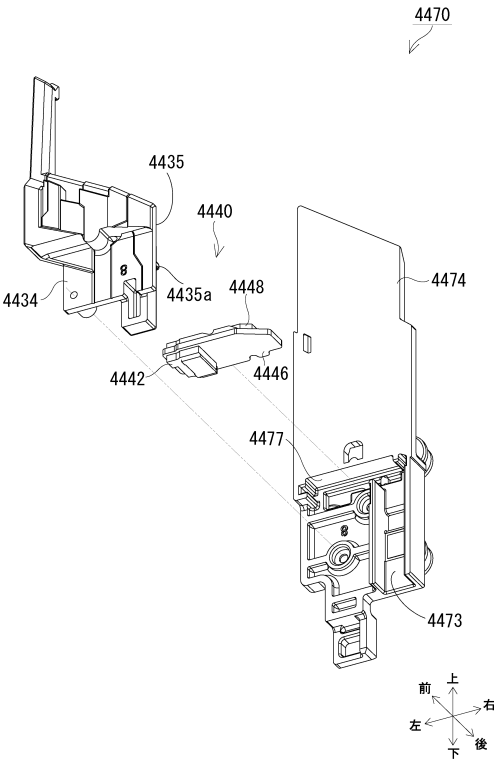
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】興趣の低下を抑制する。

【解決手段】遊技の進行に応じて制御可能な発光部4440と、遊技の進行に応じて制御可能な表示装置と、表示装置の前方に位置することが可能な平板状の透光レンズ部4474を含む左下役物ユニットとを備える。透光レンズ部4474は、表示装置の前方に位置するときに、後方に位置する表示装置から発光される光を前方に向けて進行させることが可能な透光部と、表示装置の前方に位置するときに、後方に位置する表示装置から発光される光を前方に向けて進行させることが困難または不可能な先端傾斜部とを有する。

【選択図】図235



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行に応じて制御可能な第 1 発光手段と、

遊技の進行に応じて制御可能な前記第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段と、

前記第 2 発光手段の前方に位置することが可能な平板状の可動部を含む役物と、

を備え、

前記可動部は、

前記第 2 発光手段の前方に位置するときに、後方に位置する前記第 2 発光手段から発光される光を前方に向けて進行させることが可能な透光部と、

前記第 2 発光手段の前方に位置するときに、後方に位置する前記第 2 発光手段から発光される光を前方に向けて進行させることが困難または不可能な非透光部と、を有し、

前記可動部は、

一の端部に、後方から前方に向けて上り傾斜となることで厚みが徐々に薄くなる傾斜部を有し、

前記傾斜部が前記非透光部として構成されてなる、

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、例えばパチンコ機又はパチスロ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、例えばパチンコ機又はパチスロ機などの遊技機が公知である。

【0003】

この種の遊技機として、例えば特許文献 1 には、可動体を液晶表示装置の前方に進出させることによって、興趣を盛り上げるようにした遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】 特開 2013-051989 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 に記載の遊技機によれば、液晶表示装置に前方に可動体を進出させることで興趣を盛り上げることは可能である。しかし、液晶表示装置に前方に可動体を進出させると、可動体の後方において液晶表示装置に表示される演出画像の視認が困難となり、かえって興趣が低下するおそれがある。

【0006】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、

遊技の進行に応じて制御可能な第 1 発光手段（例えば、発光部 4440）と、

遊技の進行に応じて制御可能な前記第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段（例えば、表示装置 4070）と、

前記第 2 発光手段の前方に位置することが可能な平板状の可動部（例えば、透光レンズ部 4474）を含む役物（例えば、左下役物ユニット 4310、左上役物ユニット 4580）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記可動部は、

前記第2発光手段の前方に位置するときに、後方に位置する前記第2発光手段から発光される光を前方に向けて進行させることが可能な透光部（例えば、透光レンズ部4474における先端傾斜部4476よりも下方の領域）と、

前記第2発光手段の前方に位置するときに、後方に位置する前記第2発光手段から発光される光を前方に向けて進行させることが困難または不可能な非透光部（例えば、先端傾斜部4476の領域）と、を有し、

前記可動部は、

一の端部（例えば、上方側の端部）に、後方から前方に向けて上り傾斜となることで厚みが徐々に薄くなる傾斜部（例えば、先端傾斜部4476）を有し、

前記傾斜部が前記非透光部として構成されてなる、

ことを特徴とする。

【0008】

上記の遊技機によれば、第2発光手段の前方に可動部が位置するときに、後方に位置する第2発光手段から発光される光を、前方に向けて進行させることが可能な透光部と、前方に向けて進行させることが可能な非透光部とを備える。よって、第2発光手段の前方に可動部が位置するときに、可動部の後方に位置する第2発光手段による演出をただ単に視認を困難とするのではなく、可動部の後方に位置する演出であっても透光部では視認できるようにすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。また、第2発光手段の前方に可動部が位置するときに、可動部の一の端部の傾斜部が非透光部として構成されているため、第2発光手段の前方に可動部が位置するときに、可動部の後方に位置する第2発光手段による演出を視認できる領域を大きなものとしつつ、好適な演出を行うことが可能となる。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

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

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

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

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

【図5】第1のパチンコ遊技機のLEDユニットを示す正面図の一例である。

【図6】第1のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図7】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。

【図8】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。

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

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

【図11】第1のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

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

【図13】第1のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図14】図13に示される当り種類決定テーブルの変形例である。

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

【図16】第1のパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【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。

10

20

30

40

50

- 【図 18】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
- 【図 19】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
- 【図 20】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。
- 【図 21】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。
- 【図 22】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 3）である。
- 【図 23】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 4）である。
- 【図 24】第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 25】第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 26】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 27】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 28】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 29】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 30】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 31】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 32】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 33】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 34】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 35】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 36】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 37】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 38】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 39】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 40】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 41】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 42】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 43】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 44】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 45】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。

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 6 0】第 1 のパチンコ遊技機在先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 のパチンコ遊技機在先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 のパチンコ遊技機在先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 のパチンコ遊技機在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。

【図 6 4】第 1 のパチンコ遊技機在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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

- 【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。
- 【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（その 1）である。
- 【図 8 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。
- 【図 8 3】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 4】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 5】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 6】第 2 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 7】第 3 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
- 【図 8 8】第 3 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
- 【図 8 9】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
- 【図 9 0】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
- 【図 9 1】第 3 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
- 【図 9 2】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
- 【図 9 3】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 4】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 5】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 6】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 7】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフロー

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

【図１０８】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の回路構成を示すブロック図である。

20

【図１０９】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機のメインＣＰＵが有する各種レジスタの構成図である。

【図１１０】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の主制御回路のメモリマップを示す図である。

【図１１１】本発明の第３実施形態における、メインＲＡＭクリア処理の概要を説明するための図である。

【図１１２】本発明の第３実施形態における、メインＲＡＭクリア処理の概要を説明するための図である。

【図１１３】本発明の第３実施形態における、電断検知に係る外部割込み処理の概要を説明するための図である。

30

【図１１４】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図１１５】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図１１６】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図１１７】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される指定領域ＣＲＣ検査処理を示すフローチャートである。

【図１１８】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される起動状態チェック処理を示すフローチャートである。

40

【図１１９】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される指定範囲クリア処理を示すフローチャートである。

【図１２０】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される領域外指定領域クリア処理を示すフローチャートである。

【図１２１】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理を示すフローチャートである。

【図１２２】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理を示すフローチャートである。

【図１２３】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理を示すフローチャートである。

50

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 1 3 2】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるスイッチ入力検知処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 1 4 6】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機のサブ制御回路処理の一例を示

10

20

30

40

50

すフローチャートである。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 1 6 9】本発明の第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、選択確定前の演出カ

50

スタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合のタイムチャートの一例である。

【図 1 7 0】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、後方に裏ユニットが取り付けられた遊技盤ユニットの正面図の一例である。

【図 1 7 1】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、遊技盤ユニット及び裏ユニットを前方向右斜め上方から見た場合の斜視図の一例である。

【図 1 7 2】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、裏ユニットの正面図の一例である。

【図 1 7 3】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、裏ユニットを前方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【図 1 7 4】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、裏ユニットを後方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【図 1 7 5】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上意匠ユニットの正面図の一例である。

【図 1 7 6】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上意匠ユニットを前方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【図 1 7 7】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、図 1 7 5 に示される A - A 線の平面断面図の一例である。

【図 1 7 8】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部右演出ユニットの正面図の一例である。

【図 1 7 9】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部右演出ユニットを前方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【図 1 8 0】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部右演出ユニットを後方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【図 1 8 1】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、右装飾部を前方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【図 1 8 2】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、右装飾部を後方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【図 1 8 3】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、(A) は右装飾部が原点位置から上下方向の中央部まで移動したときの上部右演出ユニットの正面図の一例であり、(B) は、(A) に示される図を、便宜上、ボスの位置を把握できるようにした図の一例である。

【図 1 8 4】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、(A) は右装飾部が遊技盤中央方向に向けて移動したときの上部右演出ユニットの正面図の一例であり、(B) は、(A) に示される図を、便宜上、ボスの位置を把握できるようにした図の一例である。

【図 1 8 5】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、図 1 8 4 に示される上部右演出ユニットの背面図の一例である。

【図 1 8 6】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部演出ユニットにより行われる演出例を説明するための図の一例である。

【図 1 8 7】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、下部演出ユニットが原点位置にあるときの正面図の一例である。

【図 1 8 8】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、下部演出ユニットが上方に移動したときの正面図の一例であって、便宜上、装飾カバーの図示を省略した図である。

【図 1 8 9】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、下部演出意匠ユニットを前方向右斜め上から見たときの斜視図の一例である。

【図 1 9 0】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、下部演出意匠ユニットを後方向右斜め上から見たときの斜視図の一例である。

【図 1 9 1】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、下部演出意匠ユニット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。

10

20

30

40

50

【図 1 9 2】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、下部演出意匠ユニットを後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 1 9 3】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、後方装飾ユニット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 1 9 4】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、後方装飾ユニットを後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 1 9 5】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、装飾片が閉じた状態の下部演出意匠ユニットの背面図の一例であって、便宜上、中継基板及び演出意匠ベース部の図示を省略した図である。

【図 1 9 6】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、装飾片が開いた状態の下部演出意匠ユニットの背面図の一例である。

10

【図 1 9 7】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部中間演出ユニットの正面図の一例である。

【図 1 9 8】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部中間演出ユニットの背面図の一例である。

【図 1 9 9】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部中間演出ユニットの背面図であって、ベース部等を透明にした図の一例である。

【図 2 0 0】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、演出ユニットが第 1 段階の動作として時計回りへの回転動作が行われたときの正面図の一例である。

【図 2 0 1】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、演出ユニットが第 1 段階の動作として時計回りへの回転動作が行われたときの背面図の一例である。

20

【図 2 0 2】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、演出ユニットが第 2 段階の動作として直進方向への進出動作が行われたときの正面図の一例である。

【図 2 0 3】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、演出ユニットが第 2 段階の動作として直進方向への進出動作が行われたときの背面図の一例である。

【図 2 0 4】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部中間演出ユニット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 2 0 5】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部中間演出ユニットを後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 2 0 6】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、演出ユニットを前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図であって、ベース側ユニットを分解せず、演出本体部を分解した図の一例である。

30

【図 2 0 7】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、演出ユニットを後方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図であって、ベース側ユニットを分解せず、演出本体部を分解した図の一例である。

【図 2 0 8】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、演出ユニットを前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図であって、演出本体部を分解せず、ベース側ユニットを分解した図の一例である。

【図 2 0 9】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、演出ユニットを後方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図であって、演出本体部を分解せず、ベース側ユニットを分解した図の一例である。

40

【図 2 1 0】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上部後方演出ユニットの正面図の一例である。

【図 2 1 1】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、演出可動部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 2 1 2】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、右上流路部の正面図の一例である。

【図 2 1 3】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、右上流路部の背面図の一例である。

【図 2 1 4】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、アタッカ部を後方向

50

左斜め上から見たときの斜視図の一例である。

【図 2 1 5】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、(A) は大入賞口及び可動部材の周辺を示す正面図の一例であり、(B) は (A) に示される C-C 線で切った断面を矢印方向に見た断面図の一例である。

【図 2 1 6】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、始動口部及び各種ユニットを前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。

【図 2 1 7】本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機において、始動口部及び各種ユニットを後方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。

【図 2 1 8】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、後方に裏ユニット及び表示装置が取り付けられた遊技盤ユニットの正面図の一例である。

10

【図 2 1 9】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、裏ユニットの正面図の一例である。

【図 2 2 0】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、上役物ユニットの正面図の一例である。

【図 2 2 1】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの正面図であって、上役物ユニットにより実行される演出態様の一例を示す図である。

【図 2 2 2】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機における左役物ユニットの正面図であって、左役物ユニットが原点位置にあるときを示す図の一例である。

【図 2 2 3】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機における左役物ユニットの正面図であって、左役物ユニットが演出位置にあるときを示す図の一例である。

20

【図 2 2 4】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機における左役物ユニットの正面図であって、左役物ユニットが原点位置にあり、左役物ユニット駆動機構の前面側に設けられるカバーを取り外した図の一例である。

【図 2 2 5】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機における左役物ユニットの正面図であって、左役物ユニットが演出位置にあり、左役物ユニット駆動機構の前面側に設けられるカバーを取り外した図の一例である。

【図 2 2 6】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、左側ベースに取り付けられた左役物ユニットの背面図であって、左役物ユニットが演出位置にあるときを示す図の一例である。

【図 2 2 7】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、左下役物ユニットの正面図の一例である。

30

【図 2 2 8】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、左下役物ユニットを前方右上方から見た分解斜視図の一例である。

【図 2 2 9】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、左下役物ユニットを後方右上方から見た分解斜視図の一例である。

【図 2 3 0】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、左下役物ユニットを前方右上方から見た分解斜視図の一例であって、第 2 役物、第 3 役物、及び第 4 役物が演出位置にあるときの図である。

【図 2 3 1】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、左下役物ユニットを後方右上方から見た分解斜視図の一例であって、第 2 役物、第 3 役物、及び第 4 役物が演出位置にあるときの図である。

40

【図 2 3 2】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、第 1 役物を前方右上方から見た斜視図の一例である。

【図 2 3 3】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、第 1 役物を後方右上方から見た斜視図の一例である。

【図 2 3 4】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、第 1 役物を前方右上方から見た分解斜視図の一例である。

【図 2 3 5】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、第 1 役物を前方右下方から見た分解斜視図の一例である。

【図 2 3 6】本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機において、(A) 発光基板にサ

50

イドビューLEDを実装した場合の発光態様の一例を示す模式図、(B)発光基板にトップビューLEDを実装した場合の発光態様の一例を示す模式図である。

【図237】本発明の第6実施形態に係るパチンコ遊技機において、第3役物が備える透光レンズ部の左側面図の一例である。

【図238】本発明の第6実施形態に係るパチンコ遊技機において、図227に示されるA-A線断面を、前方右上方から見た斜視図の一例である。

【図239】本発明の第6実施形態に係るパチンコ遊技機において、図227に示されるA-A線断面を、前方右下方から見た斜視図の一例である。

【図240】本発明の第6実施形態に係るパチンコ遊技機において、図227に示されるA-A線断面を、後方右上方から見た斜視図の一例である。

【図241】本発明の第7実施形態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242】本発明の第7実施形態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243】本発明の第7実施形態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244】本発明の第7実施形態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245】本発明の第7実施形態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246】本発明の第7実施形態のパチンコ遊技機における普通電動役物開放パターン決定テーブルの一例である。

【図247】本発明の第7実施形態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248】本発明の第7実施形態のパチンコ遊技機における演出モードの遷移の一例を示す図である。

【図249】本発明の第7実施形態のパチンコ遊技機における制御の流れを示すタイムチャートの一例である。

【図250】本発明の第7実施形態のパチンコ遊技機における制御の流れを示すタイムチャートの一例であって、図249から続く図である。

【図251】本発明の第7実施形態のパチンコ遊技機における表示装置の表示領域にて表示される各種情報の一例を示す図である。

【図252】本発明の第7実施形態のパチンコ遊技機におけるプレミアムモドループ期間における表示演出の一例を示す図である。

【図253】本発明の第7実施形態のパチンコ遊技機において、チャンスモードからプレミアムチャンスモードまでの表示演出の一例を示す図である。

【図254】本発明の第7実施形態のパチンコ遊技機において、プレミアムチャンスモードからプレミアムモードまたはチャンス大当りモードに移行するときの表示演出の一例を示す図であり、図253の続きを示す図である。

【図255】本発明の第7実施形態のパチンコ遊技機において、チャンスモードからプレミアムチャンスモードを経ずにチャンス大当りモードに移行するときの表示演出の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

本発明の第1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。

【0012】

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

10

20

30

40

50

チンコ遊技機の下側を下方、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。

【0013】

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。

【0014】

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。

【0015】

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。

【0016】

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

【0017】

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。

【0018】

〔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。

【0019】

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。

【0020】

優先変動機では、第1特別図柄の始動条件は、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当り遊技状態等でないこと、第2特別図柄の可変表示が保留されていないこと、並びに、第1特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定

10

20

30

40

50

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。

【0021】

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。

10

【0022】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【0023】

[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。

20

【0024】

[1-1-1. 基本構成]

図1～図3に示されるように、第1のパチンコ遊技機は、外枠2、ベースドア3、ガラスドア4、皿ユニット5、発射装置6、表示装置7（図2参照）、払出ユニット8（図2、図3参照）、基板ユニット9（図2、図3参照）、および、遊技盤ユニット10（図2参照）等を備える。さらに、遊技盤ユニット10の右下部にはLEDユニット160（図2参照）が設けられている。ここでは、外枠2、ベースドア3、ガラスドア4、皿ユニット5、発射装置6、表示装置7、払出ユニット8および基板ユニット9について簡単に説明し、遊技盤ユニット10およびLEDユニット160についての詳細を後述する。なお、上記の括弧書きは、図1に図示がない構成についての参照図面を示している。

30

【0025】

（外枠）

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

【0026】

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。

40

【0027】

（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。

50

【0028】

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

【0029】

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。

10

【0030】

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。

【0031】

（ガラスドア）

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

20

【0032】

なお、保護ガラス43は、複数枚（例えば2枚）のガラスを互いに間隙を有して取り付けるものであってもよいし、互いに間隙を有するように複数枚のガラスがユニット化されたものであってもよい。さらには、ユニット化されたものである場合、ガラスとガラスとの間に例えば導光板が備えられたものであってもよい。上記の保護ガラス43は、ガラス製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。

30

【0033】

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）」）の提供を受けたり後述する演出カスタムを設定す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。

【0034】

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、厳密に例えば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。

40

【0035】

（皿ユニット）

皿ユニット5は、上皿51と下皿52とをユニット化したものである。皿ユニット5は、ベースドア3の前下部であって、ガラスドア4の下方に配置される。この皿ユニット5は、例えば球詰まり等の発生時に遊技場の店員等が球詰まりを解消できるように、上述したとおり、ベースドア3に対して回動させて開閉できるように構成されている。なお、皿

50

ユニット 5 は、必ずしも上皿 5 1 と下皿 5 2 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。

【0036】

上皿 5 1 は、遊技球を貯留可能に設けられており、上皿 5 1 に貯留された遊技球は、発射装置 6 から遊技領域 1 0 5（後述の図 4 参照）に向けて発射される。上皿 5 1 には、払出口 5 3 および演出ボタン 5 4 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 5 3 から上皿 5 1 に払い出される。演出ボタン 5 4 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 5 4 は、遊技者によって操作される操作機能の他、所定の演出機能を有してもよい。所定の演出機能としては、例えば特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて振動したり上方に突出するような機能が相当する。また、上記操作部 6 6 の機能を兼用するようにしてもよい。

10

【0037】

下皿 5 2 は、主として上皿 5 1 から溢れた遊技球を貯留するためのものである。下皿 5 2 には上皿 5 1 と連通する払出口 5 5 が設けられており、上皿 5 1 から溢れた遊技球は払出口 5 5 から下皿 5 2 に払い出される。

【0038】

下皿 5 2 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 5 2 の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿 5 2 に貯留されている遊技球を、下皿 5 2 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。

20

【0039】

（発射装置）

発射装置 6 は、上皿 5 1 に貯留された遊技球を、遊技領域 1 0 5（後述の図 4 参照）に向けて発射するためのものである。発射装置 6 は、ベースドア 3 の前右下部であって、皿ユニット 5 の右下方に配置される。発射装置 6 は、パネル体 6 1、駆動装置（不図示）および発射ハンドル 6 2 を備える。

【0040】

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。

30

【0041】

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。

【0042】

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。

40

【0043】

（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

50

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

【0044】

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。

【0045】

（払出ユニット）

払出ユニット 8（図 2、図 3 参照）は、ベースドア 3 の背面側に配置されており、球通路 81、払出装 82 等で構成される。球通路 81 には、貯留タンク 80（図 2、図 3 参照）から遊技球が供給される。なお、貯留タンク 80 には、島設備（不図示）から遊技球が供給される。払出装 82 は、払出条件が成立すると、貯留タンク 80 から球通路 81 に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿 51 に払い出す。また、払出ユニット 8 の背面側には、図 3 に示されるように電源スイッチ 95 が設けられる。

【0046】

（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。

【0047】

具体的には、図 3 に示されるように、主制御回路 200（後述の図 6 参照）が実装された主制御基板 91、サブ制御回路 300（後述の図 6 参照）が実装されたサブ制御基板 92、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路 400（後述の図 6 参照）が実装された払出・発射制御基板 93、および、電源を供給する電源供給回路 450（後述の図 6 参照）が実装された電源供給基板等が基板ユニット 9 に設けられている。

【0048】

なお、図 3 では、便宜上、主制御基板 91、サブ制御基板 92、払出・発射制御基板 93 および電源供給基板 94 を参照符号として示しているが、これらの基板は、全て、基板ケースに収容されている。

【0049】

また、本実施例では、サブ制御基板 92 を、ワンボード基板（1つの基板に1つの制御 LSI または複数の LSI が設けられた基板）として構成する。ただし、これに限られず、例えば、後述する表示制御回路 304、音声制御回路 305、LED 制御回路 306 および役物制御回路 307（いずれも後述の図 6 参照）等の全部または一部を別個の基板とすることで、サブ制御基板 92 を複数の基板で構成してもよい。

【0050】

〔1-1-2. 遊技盤ユニット〕

図 4 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 10 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 10 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 105 が形成される。

【0051】

図 4 に示されるように、遊技盤ユニット 10 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 105 が形成される遊技パネル 100 と、ガイドレール 110 と、遊技領域 105 の略中央部に配置されるセンター役物 115 と、第 1 始動口 120 と、一般入賞口 122 と、通過ゲートユニット 125 と、特別電動役物ユニット 130 と、第 2 始動

10

20

30

40

50

口140と、普通電動役物ユニット145と、LEDユニット160と、アウト口178と、遊技盤ユニット10の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、上述したとおり、LEDユニット160については後述する。

【0052】

（遊技パネル）

遊技パネル100には、表示装置7の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル100の前面には、ガイドレール110が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置6（図1、図2参照）から発射された遊技球は、ガイドレール110から遊技領域105に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域105の下方に向けて流下する。

10

【0053】

また、遊技パネル100の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル100は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル100の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル100を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【0054】

なお、本実施例では、裏ユニットを正面視で視認できるように遊技パネル100が透明樹脂で構成されているが、遊技パネル100の全部を透明としてもよいし、一部のみを透明としてもよい。

20

【0055】

（ガイドレール）

ガイドレール110は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域105は、ガイドレール110によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置6（後述の図6参照）から発射された遊技球を遊技領域105の上部に案内する機能を有する。

【0056】

（センター役物）

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

30

【0057】

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

【0058】

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。

40

【0059】

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

50

る。

【0060】

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。

【0061】

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。

10

【0062】

（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。

20

【0063】

第1始動口スイッチ121（後述の図6参照）により第1始動口120への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第1特別図柄にかかる各種データ（例えば、第1特別図柄の大当たり判定用乱数値、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120に遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。ただし、第1始動口120への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

30

【0064】

この明細書において、第1始動口120への遊技球の入賞を第1特別図柄の始動入賞と称し、第1特別図柄にかかる各種データ（例えば、第1特別図柄の大当たり判定用乱数値、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。

40

【0065】

（一般入賞口）

一般入賞口122は、表示装置7の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口122のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ123（後述の図6参照）により検出される。

【0066】

一般入賞口スイッチ123（後述の図6参照）により一般入賞口122への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば4個の賞球が払い出されるが、一般入賞口122への

50

遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【００６７】

また、本実施例において、一般入賞口１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【００６８】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット１２５は、右側領域１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート１２６と、通過ゲート１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ１２７（後述の図６参照）とを一体化したユニット体である。

10

【００６９】

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

【００７０】

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

20

【００７１】

（特別電動役物ユニット）

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

30

【００７２】

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

【００７３】

また、大入賞口１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されて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。

40

【００７４】

特別電動役物１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１３４と、この特電用シャッタ１３４を作動させる特電用ソレノイド１３５（後述の図６参照）とを備える。特別電動役物１３３すなわち特電用シャッタ１３４は、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り遊技状態では、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

50

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。

【0075】

(第2始動口)

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

10

【0076】

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

20

【0077】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット145は、左側領域106（より詳しくは第1始動口120の左側下方）に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物146とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第2始動口140とし、上記のスイッチを第2始動口スイッチ141としている。

【0078】

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

30

【0079】

(アウト口)

アウト口178は、遊技領域105に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第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。

40

【0080】

(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

50

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。

【0081】

〔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。

【0082】

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。

10

【0083】

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。

【0084】

（普通図柄表示部）

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

20

【0085】

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

30

【0086】

（普通図柄用保留表示部）

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

40

【0087】

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

50

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

【0088】

(特別図柄表示部)

特別図柄表示部は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、第1特別図柄表示部163および第2特別図柄表示部164を備える。第1特別図柄表示部163は、例えば、8個のLED163a～163hからなる第1特別図柄表示LED群を備える。同様に、第2特別図柄表示部164も、例えば8個のLED164a～164hからなる第2特別図柄表示LED群を備える。

10

【0089】

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163を構成する8個のLED163a～163h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。

【0090】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLED163a～163hの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第1特別図柄表示部163が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

20

【0091】

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164を構成する8個のLED164a～164hの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第2特別図柄の可変表示が開始される。第2特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第2特別図柄の可変表示が停止し、第2特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【0092】

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。

30

【0093】

(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。

【0094】

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

40

【0095】

第1特別図柄用保留表示部165は、第1特別図柄用保留表示LED165a、165bの点灯・消灯の組み合わせによって第1特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第1特別図柄の保留数が1個である場合、第1特別図柄用保留表示LED165aが点灯するとともに第1特別図柄用保留表示LED165bが消灯する。また、第1特別図

50

柄の保留数が2個である場合、第1特別図柄用保留表示LED165a, 165bの両方が点灯する。また、第1特別図柄の保留数が3個である場合、第1特別図柄用保留表示LED165aが点滅するとともに第1特別図柄用保留表示LED165bが点灯する。さらに、第1特別図柄の保留数が4個である場合、第1特別図柄用保留表示LED165a, 165bの両方が点滅する。ただし、第1特別図柄の保留数を示す第1特別図柄用保留表示LED165a, 165bの表示態様はこれに限られない。

【0096】

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

10

【0097】

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

20

【0098】

(確変報知用表示部)

確変報知用表示部167は、後述の確変制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えばLEDまたはランプで構成されている。

【0099】

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

30

【0100】

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

【0101】

なお、電源が遮断される前に、確変制御の実行中であるか否かが秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、確変報知用表示部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。

40

【0102】

(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。

【0103】

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。

【0104】

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

50

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。

【0105】

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。

10

【0106】

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。

【0107】

20

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。

【0108】

〔1-2. 電氣的構成〕

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

【0109】

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

30

【0110】

〔1-2-1. 主制御回路〕

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

【0111】

40

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

【0112】

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

【0113】

50

メインＲＡＭ２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインＲＡＭ２０３は、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【０１１４】

初期リセット回路２０４は、メインＣＰＵ２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【０１１５】

バックアップコンデンサ２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【０１１６】

さらに、主制御回路２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２０５、および、サブ制御回路３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２０６等も備える。

【０１１７】

また、主制御回路２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２００には、上述した普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６、確変報知用表示部１６７、時短報知用表示部１６８、普電用ソレノイド１４８、および、特電用ソレノイド１３５等が接続されている。また、主制御回路２００には、これらの他、性能表示モニタ１７０およびエラー報知モニタ１７２等も接続されている。主制御回路２００は、Ｉ／Ｏポート２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【０１１８】

性能表示モニタ１７０には、メインＣＰＵ２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【０１１９】

エラー報知モニタ１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１７２には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【０１２０】

また、主制御回路２００には、第１始動口スイッチ１２１、第２始動口スイッチ１４１、通過ゲートスイッチ１２７、カウントスイッチ１３２、および、一般入賞口スイッチ１２３等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２０５を介して主制御回路２００に出力される。

【０１２１】

さらに、主制御回路２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１８４、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１７４ａを差し込む設定キー差込口１７４、メインＲＡＭ２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なＲＡＭクリアスイッチ１７６等が接続されている。本実施例において、ＲＡＭクリアスイッチ１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための

設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【0122】

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

10

【0123】

なお、本実施例では、設定キー差込口174およびRAMクリアスイッチ176は、主制御回路200に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路400や電源供給回路450に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー差込口174やRAMクリアスイッチ176に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【0124】

〔1-2-2. サブ制御回路〕

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

20

【0125】

プログラムROM302には、サブCPU301により第1のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブCPU301は、プログラムROM302に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU301は、主制御回路200から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

30

【0126】

ワークRAM303は、サブCPU301の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【0127】

表示制御回路304は、表示装置7における表示制御を行うための回路である。表示制御回路304は、画像データプロセッサ（以下、VDPと称する）や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータ等を備える。

【0128】

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

40

【0129】

そして、表示制御回路304は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをD/Aコンバータに供給する。D/Aコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置7に供給する。表示装置7に画像信号が供給されると、表示装置7に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路304は、表示装置7に遊技に関する画像を表示させる制御を

50

行うことができる。

【0130】

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

【0131】

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

10

【0132】

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

【0133】

役物制御回路307は、各役物（例えば、演出用役物群58のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、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。

20

【0134】

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

30

【0135】

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。

【0136】

【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。

40

【0137】

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。

【0138】

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

50

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。

【0139】

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。

【0140】

[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。

【0141】

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。

【0142】

[1-3. 遊技フロー]

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

【0143】

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、大当り遊技状態に移行させるか否か等を決定するゲームである。また、普通図柄ゲームとは、例えば、通過ゲート 126 への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定処理を実行し、普通電動役物 146 を作動させて入賞口（本実施例では第 2 始動口 140）を開放状態とするか否か等を決定するゲームである。なお、この明細書において、「特別図柄ゲーム」を「遊技」と称する場合もあるが、「遊技」は広い概念で用いられる用語であり、例えば、普通図柄ゲームや演出ボタン 54 等の操作部（例えば図 1 参照）を使用する演出上のゲーム等も「遊技」に含まれる。

【0144】

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。

【0145】

特別図柄ゲームにおいて大当りを示す停止表示態様が第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164 に導出されると、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別電動役物 133 の作動によって大入賞口 131 が所定時間（例えば最大 30000 msec）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大入賞口 131 への入賞可能性が相対的に高められる。

【0146】

10

20

30

40

50

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。

【0147】

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

【0148】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【0149】

[1-3-1. 特別図柄ゲーム]

図 7 に示されるように、特別図柄ゲームには、主として、第 1 始動口 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に基づいて行われる特別図柄制御処理、等が含まれる。

【0150】

第 1 始動口 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。

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

なお、確変フラグは、メイン RAM 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。

【0154】

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

【0155】

特別図柄の変動パターンが決定されると、次に演出パターンを決定するための演出パタ

10

20

30

40

50

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 CPU 3 0 1 によって行われる。

【0156】

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

10

【0157】

一方、大当たりでないすなわちハズレである場合、特別図柄ゲームが終了する。なお、第 1 のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当たりが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当たりが含まれるパチンコ遊技機では、小当たりに当選すると小当たり遊技制御処理が行われる。また、図 7 には示されていないが、後述する時短当たりである場合は、時短遊技状態に移行する。

【0158】

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

20

【0159】

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、大当たり判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等の各種データ）を、特別図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【0160】

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

30

【0161】

また、図 7 には示されていないが、特別図柄が始動入賞してから特別図柄の始動条件が成立するまでの間に、始動口 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（「大当たり」当選の有無）や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定（例えば、後述の図 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。

40

【0162】

【1-3-2. 普通図柄ゲーム】

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

【0163】

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

50

保留する。

【0164】

また、普通図柄制御処理では、メインCPU201は、普通図柄の始動条件が成立したか否かを判定する。普通図柄の可変表示を開始する場合、メインCPU201は、普通図柄用の当り判定用カウンタから抽出された普通図柄の当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の変動パターンが決定される。

【0165】

次いで、メインCPU201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。

【0166】

そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メインCPU201は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部161（図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CPU201は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物146（図4参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施例では例えば第2始動口140（図4参照））への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メインCPU201は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。

【0167】

なお、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を0にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されていないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通電動役物146を作動させて入賞口（本実施例では例えば第2始動口140（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。

【0168】

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146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／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。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140（図4参照））への遊技球の入賞をより容易にすることである。すなわち、電サポ制御が実行されると、電サポ制御が実行されていない場合と比べて、「普通図柄当り」の当選確率アップ、普通図柄の可変表示時間の短縮、または／および普通電動役物146による入賞容易化（開放回数アップ、開放時間延長、ウェイト時間短縮等）が行われる。

【0169】

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

【0170】

なお、普通図柄制御処理中に通過ゲート126への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。また、通過ゲート126への遊技球の通過時に抽出される

10

20

30

40

50

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。

【0171】

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

【0172】

なお、各種乱数値（例えば、第1特別図柄の大当り判定用乱数値、第1特別図柄の図柄乱数値、第1特別図柄のリーチ判定用乱数値、第2特別図柄の大当り判定用乱数値、第2特別図柄の図柄乱数値、第2特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、普通図柄の当り判定用乱数値等）の抽出方式は、メインCPU201によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いてもよいし、所定期間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。

【0173】

〔1-3-3. 遊技状態遷移〕

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

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

【0180】

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

10

【0181】

この明細書において、複数の時短遊技状態を重ねて実行するか否かにかかわらず、時短遊技状態において時短遊技状態への移行条件が成立したり、複数の時短遊技状態への移行条件が同時に成立することを、時短遊技状態が「重複する」と称する。そして、複数の時短遊技状態が重複した場合に、メインCPU201の制御により、内部的に、重複した複数の時短遊技状態のいずれをも作動させること、すなわち重複した複数の時短遊技状態を内部的に並行して作動させることを「重ねて実行」とすると称する。ただし、メインCPU201が内部的には複数の時短遊技状態を重ねて実行したとしても、実際に実行される時短制御はいずれか一方の時短遊技状態に対応する時短制御のみである。すなわち、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合であっても、遊技者からは、複数の時短遊技状態のうちいずれか一の時短遊技状態に制御されているものと把握される。

20

【0182】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【0183】

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

【0184】

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

30

【0185】

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

【0186】

通常遊技状態に制御されている場合、B時短遊技状態またはC時短遊技状態に移行可能であるものの、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。

40

【0187】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【0188】

A時短遊技状態に制御されている場合、A時短遊技状態において実行可能な時短回数は、B時短遊技状態への移行条件である天井値よりも少ない回数に設定されるため、A時短

50

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た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たり遊技状態を経由して制御されるため、C時短遊技状態からA時短遊技状態に移行することはない。

【0189】

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

10

【0190】

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

【0191】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【0192】

[1-4. 基本仕様]

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

20

【0193】

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

【0194】

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

30

【0195】

[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174a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。

40

【0196】

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

50

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。

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

なお、第 1 のパチンコ遊技機では小当りが抽選対象に含まれていないが、小当りを抽選対象に含むようにしてもよい。小当りを抽選対象に含む場合、小当り確率を、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、小当り当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当り確率を 0 として小当り当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

[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。

【0204】

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

10

20

30

40

50

れるようにしてもよい。

【0205】

大当たり判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当た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。

【0206】

本実施例では、メインCPU201は、第1特別図柄の当た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」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第1特別図柄の当た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。

10

【0207】

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。

【0208】

また、メインCPU201は、第2特別図柄の当たり判定処理において、第1特別図柄の当たり判定処理と同様、抽出された大当たり判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第2特別図柄の当た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。

20

【0209】

本実施例では、例えば、第1特別図柄の当たり判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当たり判定用乱数値が0～408のいずれかである場合、メインCPU201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特別図柄の当たり判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当たり判定用乱数値が409～613のいずれかである場合、メインCPU201は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当たり判定値データ」に決定する。また、抽出された大当たり判定用乱数値が614～65535のいずれかである場合、メインCPU201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

30

【0210】

また、例えば、第1特別図柄の当たり判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当たり判定用乱数値が0～408のいずれかである場合、メインCPU201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第1特別図柄の当たり判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当たり判定用乱数値が409～1259のいずれかである場合、メインCPU201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当たり判定値データ」に決定する。また、抽出された大当たり判定用乱数値が1260～65535のいずれかである場合、メインCPU201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

40

【0211】

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

50

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478～65535のいずれかである場合、メインCPU201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0212】

また、例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が0～272のいずれかである場合、メインCPU201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が273～1123のいずれかである場合、メインCPU201は、「大当り」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1124～65535のいずれかである場合、メインCPU201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0213】

このように、本実施例では、例えば0～65535の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、0から所定幅（例えば、第1特別図柄の当り判定処理であれば0～408）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば614～65535）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当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。

【0214】

また、本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

【0215】

とくに、図10に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0216】

ただし、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよい。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態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。

【0217】

ところで、図10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CPU201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。

【0218】

〔 1 - 4 - 3 . 特別図柄判定テーブル 〕

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

〔 0 2 1 9 〕

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

10

〔 0 2 2 0 〕

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

20

〔 0 2 2 1 〕

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 3」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 1 0 ~ 5 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 6 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 5」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。

30

〔 0 2 2 2 〕

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 5」を選択する。

〔 0 2 2 3 〕

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、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 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 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 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 7」を選択する。

40

〔 0 2 2 4 〕

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 ~ 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 9」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 8」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 6 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U

50

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。

【0225】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

【0226】

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

【0227】

〔1-4-4. 特別図柄停止態様決定テーブル〕

図12（A）は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図5参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される。

【0228】

図12（A）に示されるように、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図5参照）に導出される特別図柄の停止態様は、例えば0～7の領域で構成される1バイトの制御信号で構成される。第1特別図柄の0～7の各領域は、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLED163a～163h（図5参照）のいずれかに1対1で対応している。例えば、第1特別図柄の領域0は163aに対応し、第1特別図柄の領域1は163bに対応し、第1特別図柄の領域2は163cに対応し、第1特別図柄の領域3は163dに対応し、第1特別図柄の領域4は163eに対応し、第1特別図柄の領域5は163fに対応し、第1特別図柄の領域6は163gに対応し、第1特別図柄の領域7は163hに対応している。

【0229】

同様に、第2特別図柄の0～7の各領域は、第2特別図柄表示部164を構成する8個のLED164a～164h（図5参照）のいずれかに1対1で対応している。例えば、第2特別図柄の領域0は164aに対応し、第2特別図柄の領域1は164bに対応し、第2特別図柄の領域2は164cに対応し、第2特別図柄の領域3は164dに対応し、第2特別図柄の領域4は164eに対応し、第2特別図柄の領域5は164fに対応し、第2特別図柄の領域6は164gに対応し、第2特別図柄の領域7は164hに対応している。

【0230】

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163、164に導出されるLED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「z0」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0に対応するLED163aと、第1特別図柄の領域7に対応するLED163h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「z1」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0に対応するLED163aと、第1特別図柄の領域1に対応するLED163bと、第1特別図柄の領域7に対応するLED163h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「z 2」の場合、メインCPU 201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0に対応するLED163aと、第1特別図柄の領域2に対応するLED163cと、第1特別図柄の領域7に対応するLED163h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。また、選択図柄コマンドが「z 7」の場合、メインCPU 201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0に対応するLED164aと、第2特別図柄の領域1に対応するLED164bと、第2特別図柄の領域7に対応するLED164h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「z 8」の場合、メインCPU 201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0に対応するLED164aと、第2特別図柄の領域2に対応するLED164cと、第2特別図柄の領域7に対応するLED164h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「大当り」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（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CPU 201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「z 4」の場合、メインCPU 201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3に対応するLED163d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「z 5」の場合、メインCPU 201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「z 9」の場合、メインCPU 201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「z 10」の場合、メインCPU 201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。

20

30

【0232】

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「z 6」の場合、メインCPU 201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「z 11」の場合、メインCPU 201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。

40

【0233】

50

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。

【0234】

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。

【0235】

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。

【0236】

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。

【0237】

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。

【0238】

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CPU301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。

【0239】

図12(B)に示されるように、図柄指定コマンドが「ZA1」または「ZA6」である場合(特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合)、サブCPU301は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。

【0240】

図柄指定コマンドが「ZA2」または「ZA7」である場合(特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合)、サブCPU301は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「ZA2」または「ZA7」である場合(選択図柄コマンドが「Z2」または「Z8」である場合)は、後述の図13を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ZA1」または「ZA6」である場合(選択図柄コマンドが「Z0」、「Z1」または「Z7」である場合)と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利

10

20

30

40

50

度合いが高い。

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

また、後述の図13を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「zA4」または「zA9」である場合は、後述の図13を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「zA3」または「zA8」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「zA3」または「zA8」である場合、図柄指定コマンドが「zA4」または「zA9」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。

【0244】

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

【0245】

図12（B）では、図柄指定コマンドに応じた装飾図柄の停止態様（例えば、図柄指定コマンドが「zA1」の場合、左図柄「2」、中図柄「時短」、右図柄「4」）を例示しているが、図12（B）の装飾図柄の停止態様の欄に示される停止態様はあくまでも例示であって、これに限られない。

【0246】

〔1-4-5. 当り種類決定テーブル〕

図13は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくは例えばラウンド数）または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C時短遊技状態の態様を示す。

【0247】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」の場合、メインCPU201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を10回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z1」の場合および「z7」の場合、メインCPU201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を50回にセットする

ことを決定する。選択図柄コマンドが「z2」の場合および「z8」の場合、メインCPU201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を100回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインCPU201は、上述した時短当りの表示態様を第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、C時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

10

【0248】

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

【0249】

ところで、上述したとおり、メインCPU201は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインCPU201は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図10に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部163、164に導出するものの、C時短遊技状態に制御せずに、高確遊技状態を継続するようにしてもよい。

20

【0250】

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

30

【0251】

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

【0252】

40

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。

【0253】

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。

【0254】

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

50

1 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 CPU 201 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。

【0255】

また、選択図柄コマンドが「z4」の場合、メイン CPU 201 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 CPU 201 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。

【0256】

また、選択図柄コマンドが「z5」の場合、メイン CPU 201 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 CPU 201 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。

【0257】

また、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メイン CPU 201 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 CPU 201 は、上述した大当りの表示態様を第 2 特別図柄表示部 164 に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態も A 時短遊技状態である。

【0258】

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。

【0259】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z11」の場合）、メイン CPU 201 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 201 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。

【0260】

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「z6」の場合、および「z11」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 13 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 13 に図示したものである。

【0261】

このように、本実施例において、メイン CPU 201 は、図 10 の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第 1 始動口 120 または第 2 始動口 140 に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて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

10

20

30

40

50

201は、図11の特別図柄判定テーブルを参照し、第1始動口120または第2始動口140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163、164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。

【0262】

また、図13に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるA時短遊技状態の時短回数は、例えば、200回（選択図柄コマンドが「z5」の場合）、または300回（選択図柄コマンドが「z10」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるC時短遊技状態の時短回数は、例えば、10回（選択図柄コマンドが「z0」の場合）、50回（選択図柄コマンドが「z1」、「z7」の場合）、または100回（選択図柄コマンドが「z2」、「z8」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。

【0263】

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14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14は、図13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14では、A時短遊技状態の時短回数は、例えば、50回（選択図柄コマンドが「z5」、「z10」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、50回（選択図柄コマンドが「z0」の場合）、100回（選択図柄コマンドが「z1」、「z7」の場合）または200回（選択図柄コマンドが「z2」、「z8」の場合）である。このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0264】

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。

【0265】

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。

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

〔1-4-6. 特別図柄の変動パターンテーブル〕

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

10

20

30

40

50

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

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

メインCPU201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート206を介してメインCPU201からサブCPU301のコマンド入力ポート308に送信される。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置7の表示領域

10

20

30

40

50

域に表示される表示演出や、スピーカ 3 2 から出力される音演出を制御する。

【0278】

なお、図 1 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。

【0279】

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

10

【0280】

[1-4-7. 時短遊技状態]

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

【0281】

A 時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「z5」または「z10」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、本実施例において、A 時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「z5」または「z10」の大当り）に当選することである。ただし、A 時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ず A 時短遊技状態に移行するのではなく、A 時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、A 時短遊技状態に移行させない。

20

【0282】

また、A 時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「A 時短規定回数」と称する）の特別図柄（第 1 特別図柄および第 2 特別図柄）の可変表示が実行された場合（図 1 3 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。

30

【0283】

B 時短遊技状態は、例えば、大当り遊技状態が終了し、非高確遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点として、天井カウンタを更新（1 加算）し、天井カウンタが天井値に到達したときに制御される時短遊技状態である。すなわち、B 時短遊技状態への移行条件は、天井カウンタが天井値に到達することである。B 時短遊技状態への移行は、天井カウンタが天井値に到達するときの特別図柄の可変表示（以下「天井最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、天井最終変動が終了したときとしてもよいし、天井最終変動の次の特別図柄の可変表示が開始されたときとしてもよい。すなわち、B 時短遊技状態への移行タイミングは、天井最終変動が開始されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間であればよい。また、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部 1 6 3, 1 6 4 にはハズレの表示態様が導出されるものの、B 時短遊技状態に移行することとなる。この場合、サブ CPU 3 0 1 は、B 時短遊技状態への移行条件が成立したこと（例えば、本実施形態では天井カウンタが天井値に到達したこと）を遊技者に示す表示演出（例えば、装飾図柄を特殊図柄で停止させたり、キャラクタによる特殊演出を行ったり、又はこれらの両方が行われる演出）を、表示装置 7 に表示する制御を行ってもよい。なお、B 時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ず B 時短遊技状態に移行するのではなく、B 時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合等）には、B 時短遊技状態に移行させない。

40

50

【0284】

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。

10

【0285】

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174a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。

20

【0286】

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。

【0287】

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。

30

40

【0288】

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

50

ことにより、より一層興趣を高めることが可能となる。

【0289】

また、RAM 203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CPU 201は、RAM 203内の作業領域のクリア処理後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（+1）する。

【0290】

さらに、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ（例えば、設定キー174aや専用のスイッチ）が操作された場合、メインCPU 201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。

【0291】

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

【0292】

C時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、C時短遊技状態への移行条件は、時短当り（選択図柄コマンドが「z0」～「z2」、「z7」または「z8」の時短当り）に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出（確定表示）されることである。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずC時短遊技状態に移行するのではなく、C時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、B時短遊技状態とC時短遊技状態とが重ねて実行されない仕様（詳細は後述する）であって、B時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等）には、C時短遊技状態に移行させない。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずC時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインCPU 201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。

【0293】

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

【0294】

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

の時短性能と、B時短遊技状態の時短性能と、C時短遊技状態の時短性能とが同じとなるようにしてもよい。

【0295】

また、A時短遊技状態の終了条件、B時短遊技状態の終了条件、およびC時短遊技状態の終了条件には、上記の他、例えば、第2特別図柄の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。

10

【0296】

【1-4-8. 普通図柄の当り判定テーブル】

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

【0297】

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

20

【0298】

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

【0299】

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

30

【0300】

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

【0301】

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。

40

【0302】

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

50

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。

【0303】

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

【0304】

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。

10

【0305】

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。

【0306】

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

20

【0307】

〔1-4-9. 普通図柄判定テーブル〕

図17は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【0308】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の当落判定値データと、通過ゲート126（図4参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値と、に基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

30

【0309】

図17に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【0310】

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0～99のいずれであったとしても、メインCPU201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択する。

40

【0311】

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。

50

【0312】

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「fz4」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「fz5」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「fz6」を選択する。

【0313】

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「fz7」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「fz8」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「fz9」を選択する。

【0314】

なお、本実施例において、メインCPU201は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図16参照）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17参照）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。

【0315】

【1-4-10. 普通図柄当り種類決定テーブル】

図18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当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物146（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43のS293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146の開放パターン設定処理を実行する際）に参照される。

【0316】

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「fz0」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（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1000msec、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146が1回だけ1000msec開放される開放パターンに決定される。

【0317】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（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2000msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間2000msec、に決定する。

【0318】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz2」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（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2500msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間2500msec、に決定する。

【0319】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz3」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（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

000msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間3000msec、に決定する。

【0320】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz4」の場合および「fz7」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（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2500msec、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。

【0321】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz5」の場合および「fz8」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（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2000msec、ウェイト時間600msec、2回目の開放時間2000msec、に決定する。

【0322】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz6」の場合および「fz9」の場合、メインCPU201は、普通電動役物146（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2500msec、ウェイト時間600msec、2回目の開放時間2500msec、に決定する。

【0323】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であったとしても、普通電動役物146（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146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。

【0324】

なお、普通電動役物146の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物146が開放された場合、第2始動口140への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【0325】

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146（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146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。

【0326】

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146（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146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。

【0327】

【1-4-11. 普通図柄の変動パターンテーブル】

図19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43のS293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、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0～99（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。

【0328】

図19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0～99のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば300000msec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。

【0329】

また、A時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が0～89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500msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が90～99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800msに決定される。

【0330】

また、B時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が0～39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500msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が40～79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1000msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が80～99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1500msに決定される。

10

【0331】

また、C時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が0～39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500msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が40～79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1000msに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が80～99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1500msに決定される。

【0332】

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146が開放されるまでの時間が最も短い。

20

【0333】

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。

【0334】

[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。

30

【0335】

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。

40

【0336】

[1-5-2. 時短遊技状態の重複]

時短遊技状態を複数設けた場合、時短遊技状態が重複することがある。例えば、A時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、A時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複することとなる。また、例えば、C時短遊技状態におい

50

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

【0337】

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

【0338】

【1-5-2-1. 時短遊技状態を重ねて実行する態様】

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

【0339】

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

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、メインCPU201は、特別図柄表示部163、164に、時短当りの表示態様を導出する。この場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄の可変表示回数が多い方を時短回数として採用する。

【0340】

例えば、A時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもA時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインCPU201は、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、A時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、A時短遊技状態の時短残回数が200回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が50回である場合、特別図柄表示部163、164に時短当りの表示態様が導出されるものの、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り200回である。したがって、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、「時短当り」に当選せずにA時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【0341】

一方、例えばA時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数の方がA時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メイン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。

【0342】

【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。

【0343】

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。

【0344】

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。

【0345】

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。

【0346】

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。

【0347】

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。

【0348】

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、異なる制御を実行する。

【0349】

先ず、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163, 164に導出される前にB時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163,

10

20

30

40

50

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。

【0350】

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。

10

【0351】

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。

20

【0352】

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。

【0353】

〔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。

30

【0354】

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。

【0355】

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。

40

【0356】

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

【0357】

例えば、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機で

50

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

【0358】

〔1-5-3. 時短遊技状態を重ねて実行しない態様〕

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

【0359】

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

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

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

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

【0363】

一方、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも後に行われる場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態を終了するとともにC時短遊技状態に制御する。この場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態の時短性能を維持するのではなく、C時短遊技状態の時短性能とする。すなわち、メインCPU

201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。

【0364】

[1-5-3-2. C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

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

【0365】

10
まず、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。

【0366】

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

【0367】

20
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。

【0368】

30
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。

【0369】

[1-6. 主制御処理]

次に、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。[1-6-1. 主制御メイン処理]

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。

【0370】

40
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に対応する設定領域のアドレスの設定をS11に先だって行うことは言うまでもない。

【0371】

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

【0372】

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

【0373】

50
S12において、メインCPU201は、設定キー174a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 a 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 a 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 RAM 203 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 CPU 201 は、S 12 の処理を実行した後、処理を、S 13 に移す。

【0374】

S 13 において、メイン CPU 201 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 12000.07 msec である。メイン CPU 201 は、S 13 の処理を実行した後、処理を、S 14 に移す。

10

【0375】

なお、サブ制御回路 300 側の起動待ちを行っている間、メイン CPU 201 は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時の WDT の出力処理、所定のタイミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。

【0376】

S 14 において、メイン CPU 201 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 RAM 203 内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。

【0377】

S 14 において正常電断でなかったと判定された場合（S 14 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 18 に移す。

20

【0378】

一方、S 14 において正常電断であったと判定された場合（S 14 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、メイン RAM 203 内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（S 15）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（S 16）。メイン CPU 201 は、S 16 の処理を実行した後、処理を、S 17 に移す。

【0379】

S 17 において、メイン CPU 201 は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

【0380】

S 17 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 17 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 22 に移す。なお、S 22 以降の処理については後述する。

30

【0381】

一方、S 17 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 17 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 18 に移す。

【0382】

S 18 において、メイン CPU 201 は、設定キー 174 a およびバックアップクリアスイッチ 176 のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー 174 a およびバックアップクリアスイッチ 176 の両方がオンである場合は NO 判定となり、設定キー 174 a およびバックアップクリアスイッチ 176 の両方がオフである場合、並びに、設定キー 174 a およびバックアップクリアスイッチ 176 のいずれか一方がオフである場合は YES 判定となる。

40

【0383】

S 18 において設定キー 174 a およびバックアップクリアスイッチ 176 の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（S 18 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 21 に移す。なお、S 21 の処理については後述する。

【0384】

一方、S 18 において設定キー 174 a およびバックアップクリアスイッチ 176 のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（S 18 が YES 判定の場合）

50

、メインCPU201は、処理を、S19に移す。

【0385】

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

【0386】

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

10

【0387】

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

【0388】

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

20

【0389】

S22において、メインCPU201は、メインRAM203内のXINT検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う。メインCPU201は、S22の処理を実行した後、処理を、S23に移す。

【0390】

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

30

【0391】

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

【0392】

S25において、メインCPU201は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／RAMクリア）に応じた初期設定処理が行われる。なお、起動時初期設定処理の詳細については、図24を参照して後述する。メインCPU201は、S25の処理を実行した後、処理を、S26に移す。

40

【0393】

S26において、メインCPU201は、割込禁止処理を行う。メインCPU201は、S26の処理を実行した後、処理を、S27に移す。

【0394】

S27において、メインCPU201は、電断処理を行う。メインCPU201は、S27の処理を実行した後、処理を、S28に移す。なお、電断処理の詳細については、図25を参照して後述する。

【0395】

S28において、メインCPU201は、初期値乱数の更新処理を行う。この処理では

50

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

【0396】

S29において、メインCPU201は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この判定処理は、遊技許可フラグの値に基づいて行われる。

【0397】

S29において遊技許可状態でないと判定された場合（S29がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S30に移す。

【0398】

一方、S29において遊技許可状態であると判定された場合（S29がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S31に移す。

【0399】

S30において、メインCPU201は、割込許可処理を行う。メインCPU201は、S30の処理を実行した後、処理を、S26に戻し、S26以降の処理を行う。

【0400】

S31において、メインCPU201は、レジスタの退避処理を行う。メインCPU201は、S31の処理を実行した後、処理を、S32に移す。

【0401】

S32において、メインCPU201は、性能表示モニタ集計演算処理を行う。この処理では、各種ベース値の算出および更新が行われる。また、この処理は、メインRAM203内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メインCPU201は、S32の処理を実行した後、処理を、S33に移す。

【0402】

S33において、メインCPU201は、S31で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインCPU201は、S33の処理を実行した後、処理を、S34に移す。

【0403】

S34において、メインCPU201は、割込許可処理を行う。メインCPU201は、S34の処理を実行した後、処理を、S35に移す。

【0404】

S35において、メインCPU201は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば2msec）の3倍である6msecである。

【0405】

S35においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（S35がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS26の処理に戻し、S26以降の処理を行う。

【0406】

一方、S35においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（S35がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S36に移す。

【0407】

S36において、メインCPU201は、メインRAM203の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から1減算する処理を3回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メインCPU201は、S36の処理を実行した後、処理を、S37に移す。

【0408】

なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、S37～S44の処理）の実行前に、例えば6msecの割込禁止区間（S26～S35の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば6msec毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお

10

20

30

40

50

、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。

【0409】

S37において、メインCPU201は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば6msec）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メインRAM203の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メインCPU201は、S37の処理を実行した後、処理を、S38に移す。

【0410】

S38において、メインCPU201は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メインCPU201は、S38の処理を実行した後、処理を、S39に移す。

10

【0411】

S39において、メインCPU201は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図26を参照して後述する。メインCPU201は、S39の処理を実行した後、処理を、S40に移す。

【0412】

S40において、メインCPU201は、普通図柄制御処理を行う。この処理には、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43を参照して後述する。メインCPU201は、S40の処理を実行した後、処理を、S41に移す。

20

【0413】

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

【0414】

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

30

【0415】

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

【0416】

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

40

【0417】

【1-6-2. 起動時初期設定処理】

次に、図24を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS25で行われる起動時初期設定処理について説明する。図24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。

【0418】

50

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

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

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

10

【0422】

S53において、メインCPU201は、第2通常遊技前処理を行う。この第2通常遊技前処理の詳細については、図50を参照して後述する。第2通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU201は、S53の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【0423】

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

20

【0424】

S54において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値でないすなわちRAMクリアを示す値であると判定された場合（S54がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S56に移す。

【0425】

一方、S54において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であると判定された場合（S54がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S55に移す。

【0426】

S55において、メインCPU201は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次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46のS336参照）で、サブ制御回路300に向けて送信される。メインCPU201は、S55の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

30

【0427】

S56において、メインCPU201は、第1通常遊技前処理を行う。この第1通常遊技前処理の詳細については、図49を参照して後述する。第1通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU201は、S56の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

40

【0428】

【1-6-3. 電断処理】

次に、図25を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS27で行われる電断処理について説明する。図25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。

【0429】

メインCPU201は、先ず、XINT検知フラグがオンであるか否かを判定する（S61）。

【0430】

S61においてXINT検知フラグがオンでないと判定された場合（S61がNO判定

50

の場合)、メインCPU201は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理(図20～図23参照)に戻す。

【0431】

一方、S61においてXINT検知フラグがオンであると判定された場合(S61がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S62に移す。

【0432】

S62において、メインCPU201は、チェックサム値の算出処理を行う。メインCPU201は、S62の処理を実行した後、処理を、S63に移す。

【0433】

S63において、メインCPU201は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メインRAM203内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メインRAM203のバックアップ領域に格納される。メインCPU201は、S63の処理を実行した後、処理を、S64に移す。

【0434】

S64において、メインCPU201は、XINT検知フラグのクリア処理を行う。そして、S64の処理を実行した後、メインCPU201は、RAMアクセス禁止値設定処理を行う(S65)を行う。メインCPU201は、S65の処理を実行した後、処理を、S66に移す。

【0435】

S66において、メインCPU201は、電断まで、CPUリセット待ち処理を繰り返す。

【0436】

[1-6-4. 特別図柄制御処理]

次に、図26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26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。

【0437】

図26に示されるように、メインCPU201は、先ず、S71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、S71の処理を実行した後、処理を、S72に移す。

【0438】

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

【0439】

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特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(後述の図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路300が受信すると、サブCPU301はデモ表示演出を行う。

【0440】

S72において、メインCPU201は、S71でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【0441】

S72において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合(S72がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S75に移す。

【0442】

一方、S72において特別図柄の制御番号が0であると判定された場合（S72がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S73に移す。

【0443】

S73において、メインCPU201は、第2特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【0444】

S73において第2特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S73がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S74に移す。

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

S73に戻って、第2特別図柄が可変表示開始である、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S73がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S75に移す。

【0449】

S75において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図27を参照して後述する。メインCPU201は、S75の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【0450】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S71～S75）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【0451】

このように、本実施例では、第1のパチンコ遊技機として、第2特別図柄の始動情報が保留されている場合、第1特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S75）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第1特別図柄の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（S75）が実行される優先変動機としてもよいし、第1始動口120または第2始動口140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。

【0452】

【1-6-5. 特別図柄管理処理】

次に、図27を参照して、特別図柄制御処理（図26参照）中のS75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27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。

【0453】

なお、制御状態番号が「0」の場合（S72がYES判定の場合）、特別図柄管理処理は、S73がYES判定の場合は第2特別図柄が処理対象であり、S74がYES判定の場合は第1特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「0」でない場合（S72

10

20

30

40

50

がNO判定の場合)、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【0454】

また、図27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。

【0455】

メインCPU201は、先ず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する(S81)。

【0456】

S81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(S81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26参照)に戻す。

【0457】

一方、S81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(S81がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S82に移す。

【0458】

S82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、S82の処理を実行した後、処理を、S83に移す。なお、メインCPU201は、S82の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S83以降の処理を行う。

【0459】

S83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S83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28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、S84に移す。

【0460】

S84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S84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29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、S85に移す。

【0461】

S85において、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS85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30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、S86に移す。

【0462】

S86において、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS86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40を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S87に移す。

【0463】

S87において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS87の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図41を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S88に移す。

【0464】

S88において、メインCPU201は、大当たり終了処理を行う。このS88の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図42を参照して後述する。

【0465】

10

20

30

40

50

メインCPU201は、S83～S88の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図26参照）に戻す。

【0466】

〔1-6-6. 特別図柄可変表示開始処理〕

次に、図28を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS83でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図28は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【0467】

図28に示されるように、メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S91）。

【0468】

S91において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S91がN判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0469】

一方、S91において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S91がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S92に移す。

【0470】

S92において、メインCPU201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU201は、S92の処理を実行した後、処理を、S93に移す。

【0471】

S93において、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図10参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。また、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。第1のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、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CPU201は、S93の処理を実行した後、処理を、S94に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにされ、大当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。

【0472】

特別図柄の当り判定処理（S93参照）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。

【0473】

S94において、メインCPU201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S93）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CPU201は、S94の処理を実行した後、処理を、S95に移す。

【0474】

S95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（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（S94）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

10

20

30

40

50

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CPU201は、S95の処理を実行した後、処理を、S96に移す。

【0475】

S96において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図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（S93）の結果、時短フラグの値（0または1）、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインCPU201は、S96の処理を実行した後、処理を、S97に移す。

10

【0476】

S97において、メインCPU201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図15参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S96）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU201は、S97の処理を実行した後、処理を、S98に移す。

20

【0477】

S98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27のS84参照）が行われることとなる。メインCPU201は、S98の処理を実行した後、処理を、S99に移す。

【0478】

S99において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインCPU201は、S99の処理を実行した後、処理を、S100に移す。

30

【0479】

S100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、S100の処理を実行した後、処理を、S101に移す。

【0480】

S101において、メインCPU201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次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。

40

【0481】

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（とくに、遊技状態管理処理（S100）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S101））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【0482】

【1-6-7. 特別図柄可変表示終了処理】

次に、図29を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS84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29は、第1の

50

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。

【0483】

メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する(S111)。

【0484】

S111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(S111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27参照)に戻す。

【0485】

一方、S111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(S111がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S112に移す。

【0486】

S112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27のS85参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S112の処理を実行した後、処理を、S113に移す。

【0487】

S113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(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。メインCPU201は、S113の処理を実行した後、処理を、S114に移す。

【0488】

S114において、メインCPU201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数(特別図柄ゲームの実行回数)を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM203内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU201は、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。

【0489】

[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。

【0490】

メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する(S121)。

【0491】

S121において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合(S121がNO判定の場合)、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0492】

一方、S121において特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定された場合(S121がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S122に移す。

【0493】

S122において、メインCPU201は、大当たりであるか否か、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。

10

20

30

40

50

【0494】

S122において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S122がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S123に移す。

【0495】

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

10

【0496】

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

【0497】

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

20

【0498】

S122に戻って、このS122において大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（S122がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S130に移す。

30

【0499】

S130において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図31を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0500】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S121～S130）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【0501】

40

【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。

【0502】

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。

【0503】

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

50

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。

【0504】

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。

10

【0505】

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。

【0506】

[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。

20

【0507】

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。

【0508】

S142において、メインCPU201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36を参照して後述する。メインCPU201は、S142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31参照）に戻す。

30

【0509】

[1-6-11. カウンタ更新処理]

次に、図33を参照して、メインCPU201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33は、第1のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図32参照）中のS141でメインCPU201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。

【0510】

メインCPU201は、まず、時短カウンタ更新処理を行う（S151）。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図34を参照して後述する。メインCPU201は、S151の処理を実行した後、処理を、S152に移す。

40

【0511】

S152において、メインCPU201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35を参照して後述する。メインCPU201は、S152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32参照）に戻す。

【0512】

[1-6-12. 時短カウンタ更新処理]

次に、図34を参照して、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34は、第1のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図33参照）中のS151でメインCPU201により実行される時短カウンタ更新処理の一

50

例を示すフローチャートである。

【0513】

なお、図34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なって実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【0514】

メインCPU201は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定する(S161)。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。

【0515】

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。

【0516】

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。

【0517】

A時短遊技状態、B時短遊技状態または／およびC時短遊技状態への移行条件が成立した場合、移行条件が成立した時短遊技状態についての時短カウンタがセットされる。

【0518】

なお、本実施例では、特別図柄の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、特別図柄の変表示の開始時に時短カウンタを更新し、時短カウンタが0になったとき(減算方式の場合)又は時短カウンタがセットされた時短回数になったとき(加算方式の場合)に、時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

【0519】

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。

【0520】

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。

【0521】

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より大きいと判定する。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。

【0522】

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。

【0523】

時短モードは、複数の時短遊技状態が重なっ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

10

20

30

40

50

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。

【0524】

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。

【0525】

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。

10

【0526】

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。

【0527】

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。

20

【0528】

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。

【0529】

S166において、メインCPU201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CPU201は、S166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33参照）に戻す。

30

【0530】

なお、図示していないが、S164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、S166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CPU201は、時短モードをオフ（＝0）にセットする。

【0531】

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。

40

【0532】

〔1-6-13. 天井カウンタ更新処理〕

次に、図35を参照して、メインCPU201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38は、第1のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図33参照）中のS152でメインCPU201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。

【0533】

メインCPU201は、まず、天井カウント禁止フラグがオフであるかを判定する（S171）。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

50

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、天井カウンタ禁止フラグはオフである。天井カウンタの値は、メインRAM203に保存される。

【0534】

なお、天井値は、B時短遊技状態への移行条件として、パチンコ遊技機固有の値として予め決められている。ただし、これに代えて、大当り遊技状態が終了したとき、バックアップクリア処理が行われたとき、天井カウンタの値をリセットする専用の操作手段が操作されたとき等に、メインCPU201が天井値をセットする処理を行うようにしてもよい。

10

【0535】

S171において、天井カウンタ禁止フラグがオフでない場合（S171がNO判定の場合）、すなわち天井カウンタ禁止フラグがオンである場合、メインCPU201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33参照）に戻す。

【0536】

S171において、天井カウンタ禁止フラグがオフである場合（S171がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S172に移す。

【0537】

S172において、メインCPU201は、天井カウンタに1を加算する処理を行う。メインCPU201は、S172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33参照）に戻す。

20

【0538】

[1-6-14. カウンタ判定処理]

次に、図36を参照して、メインCPU201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36は、第1のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図32参照）中のS142でメインCPU201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。

【0539】

メインCPU201は、まず、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。

30

【0540】

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。

【0541】

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。

【0542】

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NO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。

40

【0543】

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YES判定）、メインCPU201は、処理を、S184に移す。

【0544】

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。

【0545】

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

50

YES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YES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YES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。

【0546】

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。

【0547】

[1-6-15. 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。

【0548】

メインCPU201は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する(S191)。

【0549】

S191において、確変フラグがオフでないと判定された場合(S191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CPU201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36参照)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。

【0550】

一方、S191において、確変フラグがオフであると判定された場合(S191がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S192に移す。

【0551】

S192において、メインCPU201は、天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。

【0552】

S192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(S192がNO判定の場合)、メインCPU201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36参照)に戻す。

【0553】

一方、S192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(S192がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S193に移す。

【0554】

S193において、メインCPU201は、天井カウント禁止フラグをオンにセットする。メインCPU201は、S193の処理を実行した後、処理を、S194に移す。

【0555】

S194において、メインCPU201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CPU201は

10

20

30

40

50

、S 1 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 9 6 に移す。

【0 5 5 6】

S 1 9 6 において、メイン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 6 の処理を実行した後、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。

【0 5 5 7】

【1 - 6 - 1 6 . 時短移行処理】

次に、図 3 8 を参照して、メイン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 8】

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 9】

S 2 0 2 において、確変フラグがオフでないと判定された場合（S 2 0 2 が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 6 0】

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

【0 5 6 1】

S 2 0 3 において、天井フラグがONであるか否かを判定する

。

【0 5 6 2】

S 2 0 3 において、天井フラグがオンでないと判定された場合（S 2 0 3 がNO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CPU 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 に移す。

【0 5 6 3】

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

【0 5 6 4】

S 2 0 5 において、メインCPU 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CPU 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。

【0 5 6 5】

なお、B 時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）に示されるとおりである。

【0 5 6 6】

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

【0 5 6 7】

10

20

30

40

50

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 8 】

一方、S 2 0 6において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（S 2 0 6が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 9 】

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。

【 0 5 7 0 】

なお、C時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（例えば図 1 3 参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）に示されるとおりである。

【 0 5 7 1 】

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 2 】

〔 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説明する。図 3 9 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図 3 8 参照）中のS 2 0 8でメインC P U 2 0 1により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 7 3 】

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

。

【 0 5 7 4 】

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

【 0 5 7 5 】

S 2 1 1がY E S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。

【 0 5 7 6 】

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C P U 2 0 1は、「時短モード＝2」をセットするとともに、S 2 0 5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C P U 2 0 1は、「時短モード＝3」にセットするとともに、S 2 0 7で決定されたC時短カウンタをセットする。

【 0 5 7 7 】

S 2 1 1において、時短フラグがオンでないと判定された場合（S 2 1 1がNO判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 1 4に移す。

【0 5 7 8】

S 2 1 2において、メインCPU 2 0 1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（S 2 0 5またはS 2 0 7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。

【0 5 7 9】

S 2 1 2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（S 2 1 2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CPU 2 0 1は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図3 8を参照）に戻す。

【0 5 8 0】

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

【0 5 8 1】

S 2 1 3において、メインCPU 2 0 1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（S 2 1 3）が行われたとしても、メインCPU 2 0 1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CPU 2 0 1は、S 2 1 3の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図3 8）に戻す。

【0 5 8 2】

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CPU 2 0 1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 3】

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。

【0 5 8 4】

ところで、本実施例では、B時短カウンタ及びC時短カウンタを設けることにより、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理できるようにしている。そして、上記の時短カウンタ再設定処理（S 2 1 3）において、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしている。しかし、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていたとしても、表面的にあらわれる（遊技者が把握できる）時短性能は、内部的に重ねて実行されている上記二つの時短遊技状態のうち、いずれか一つの時短遊技状態についての時短性能のみである。そのため、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理せずに（すなわちB時短カウンタ及びC時短カウンタを設けずに）、複数の時短遊技状態を重ねて

10

20

30

40

50

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。

【0585】

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。

10

【0586】

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。

【0587】

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。

20

【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、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、興味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600000msc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。

30

40

【0589】

また、図32～図39を参照して説明した上述の時短管理処理では、B時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのB時短制御態様決定処理（S205）を、C時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのC時短制御態様決定処理（S207）よりも優先して行うようにしている（図38のS203～S207を参照）が、これに限られない。例えば、C時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのC時短制御態様決定処理（S207）を、B時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのB時短制御態様決定処理（S205）よりも優先して行うようにしてもよい。

【0590】

また、図35を参照して説明した上述の天井カウンタ更新処理では、天井カウント禁止

50

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。

【0591】

また、B時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母の所定範囲内（例えば、2.5～3.0倍）であることが好ましい。本実施例では、例えば特別図柄の当り判定テーブル（図10参照）に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当たり確率が319分の1（設定値1の場合）であるから、天井値は、 $319 \times 2.5 \sim 319 \times 3.0$ （倍）の範囲内であることが好ましい。

【0592】

また、B時短遊技状態の終了条件であるB時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母の規定倍数（例えば3.8倍）までとすることが好ましい。同様に、C時短遊技状態の終了条件であるC時短規定回数の上限についても、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母に規定数を乗じた値まで（例えば大当たり確率の分母の3.8倍まで）とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当たり確率が319分の1（設定値1の場合）であるから、B時短規定回数およびC時短規定回数は、いずれも、概ね1212（ 319×3.8 ）を上限とすることが好ましい。なお、B時短規定回数の上限とC時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。

【0593】

ところで、第1のパチンコ遊技機のように、例えば設定1～設定6といった大当たり確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このような場合、B時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当たり確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば3.0）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当たり確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

【0594】

[1-6-18. 時短管理処理にかかわる変形例]

なお、図32～図39を参照して説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」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時短遊技状態への移行フラグとを別個にするか共通にするか、については、上記に限られず、様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。

【0595】

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

10

20

30

40

50

とし、移行時の処理をB時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【0596】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をB時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【0597】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をC時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

10

【0598】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をB時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。

【0599】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をC時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。

【0600】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、移行時の処理をC時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

20

【0601】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、天井到達時に「時短当り」が非当選であることを確認した上でB時短遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【0602】

さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されない場合、メインCPU201は、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きい場合に時短カウンタから1を減算する処理を行い、それ以外の場合には時短カウンタから1を減算しないようにするとよい。

30

【0603】

〔1-7. 大入賞口開放準備処理〕

次に、図40を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS86でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図40は、第1のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【0604】

メインCPU201は、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）。

【0605】

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。

40

【0606】

一方、S251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（S251がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S252に移す。

【0607】

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

50

後、処理を、S 2 5 3 に移す。

【0 6 0 8】

S 2 5 3 において、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【0 6 0 9】

S 2 5 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（S 2 5 3 がYES 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 2 5 4 に移す。一方、S 2 5 3 において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（S 2 5 3 がNO 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 2 5 7 に移す。

10

【0 6 1 0】

S 2 5 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「5」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 5 4）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図 2 7 の S 8 8 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1 は、S 2 5 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 5 に移す。

【0 6 1 1】

S 2 5 5 において、メインCPU 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 0 1 は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（S 2 5 6）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイム割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 2 5 6 の処理後、メイン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 2 7 参照）に戻す。

20

【0 6 1 2】

S 2 5 7 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 2 5 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 8 に移す。

【0 6 1 3】

S 2 5 8 において、メイン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 への最大入賞个数、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。

30

【0 6 1 4】

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。

【0 6 1 5】

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。

40

【0 6 1 6】

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。

【0 6 1 7】

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

50

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。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６２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２７参照）に戻す。

【０６１８】

【１－７－１．大入賞口開放制御処理】

次に、図４１を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８７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４１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。

【０６１９】

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（Ｓ２７１）。

10

【０６２０】

Ｓ２７１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（Ｓ２７１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。

【０６２１】

一方、Ｓ２７１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（Ｓ２７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２７２に移す。

【０６２２】

Ｓ２７２において、メインＣＰＵ２０１は、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か否かを判定する。この処理では、大入賞口１３１への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ１３２（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１３２により計数された大入賞口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。

20

【０６２３】

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ないと判定された場合（Ｓ２７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２７３に移す。

【０６２４】

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。

30

【０６２５】

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。

【０６２６】

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。

40

【０６２７】

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。

【０６２８】

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。

【０６２９】

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

50

後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 27 の S 8 6 参照）が行われることとなる。メイン CPU 201 は、S 275 の処理を実行した後、処理を、S 276 に移す。

【0630】

S 276 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。メイン CPU 201 は、S 276 の処理を実行した後、処理を、S 277 に移す。

【0631】

S 277 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（後述の図 45 の S 322 参照）において、サブ制御回路 300 に送信される。そして、S 277 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 27 参照）に戻す。

10

【0632】

[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 S 88 でメイン CPU 201 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。

【0633】

メイン CPU 201 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 281）。

【0634】

S 281 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 281 が NO 判定の場合）、メイン CPU 201 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。

20

【0635】

S 281 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 281 が YES 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 282 に移す。

【0636】

S 282 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（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 201 は、S 282 の処理を実行した後、処理を、S 283 に移す。

30

【0637】

S 283 において、メイン CPU 201 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 31 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 201 は、S 283 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 27 参照）に戻す。

【0638】

なお、メイン CPU 201 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。

40

【0639】

[1-7-3. 普通図柄制御処理]

次に、図 43 を参照して、主制御メイン処理（図 20～図 23 参照）中の S 40 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 43 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。

【0640】

図 43 は、第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 43 に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「4」）は、普通図柄の制御状態番号である。メイン CPU 201 は、普通

50

図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図 43 に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。

【0641】

メインCPU201は、先ず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S291）。

【0642】

S291において普通図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S291がNO判定の場合）、メインCPU201は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、S41（図23参照）に戻す。

【0643】

一方、S291において普通図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S291がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S292に移す。

【0644】

S292において、メインCPU201は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU201は、S292の処理を実行した後、処理を、S293に移す。なお、メインCPU201は、S292の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S293以降の処理を行う。

【0645】

S293において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。このS293の処理は、普通図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定処理、普通図柄の変動パターン決定処理、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S294に移す。

【0646】

S294において、メインCPU201は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。このS294の処理は、普通図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この処理においてメインCPU201は、普通図柄の可変表示を終了する際の各種処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S295に移す。

【0647】

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

【0648】

S296において、メインCPU201は、普通電動役物開放処理を行う。このS296の処理は、普通図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物146の開放処理が行われる。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、S297に移す。

【0649】

S297において、メインCPU201は、普通図柄当り終了処理を行う。このS297の処理は、普通図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。メインCPU201は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【0650】

なお、本実施例では、普通図柄の当り判定テーブル（図16参照）に示されるように、

10

20

30

40

50

普通図柄の当り判定用乱数を例えば0～99の範囲（幅）で発生させ、例えば0～79を普通図柄当り判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当り確率は、普通図柄の当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では100分の80である。この普通図柄当り確率は、本実施例では、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合と異なっているが、同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない非時短遊技状態では例えば600000msec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1000msec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140への遊技球の入賞頻度が高められる。

10

【0651】

[1-7-4. 外部マスカブル割込処理]

次に、図44を参照して、メインCPU201の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図44は、第1のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

【0652】

メインCPU201は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（S301）。メインCPU201は、S301の処理を実行した後、処理を、S302に移す。

20

【0653】

S302において、メインCPU201は、I/Oポート205の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる入力ポートである。メインCPU201は、S302の処理を実行した後、処理を、S303に移す。

【0654】

S303において、メインCPU201は、電断検知であるか否かを判定する。

【0655】

S303において電断検知でないと判定された場合（S303がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS305に移す。一方、S303において電断検知であると判定された場合（S303がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS304に移す。

30

【0656】

S304において、メインCPU201は、XINT検知フラグをセット（オンに）する。XINT検知フラグは電断することを示すフラグであり、XINT検知フラグの値は、メインRAM203の作業領域内のXINT検知フラグ領域に格納される。メインCPU201は、S304の処理を実行した後、処理を、S305に移す。

【0657】

S305において、メインCPU201は、S301で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メインCPU201は、S305の処理を実行した後、処理を、S306に移す。

40

【0658】

S306において、メインCPU201は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メインCPU201は、外部マスカブル割込処理を終了する。

【0659】

[1-7-5. システムタイマ割込処理]

次に、図45を参照して、メインCPU201により、例えば2msecの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図45は、第1のパチン

50

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。

【0660】

メインCPU201は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（S311）。

【0661】

次いで、メインCPU201は、XINT検知フラグがオフであるか否かを判定する（S312）。XINT検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定された場合（S312がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS326に移す。一方、XINT検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定された場合（S312がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS313に移す。

10

【0662】

S313において、メインCPU201は割込許可処理を行う。その後、メインCPU201は、I/Oポート205の入力ポートの状態の読込処理を行い（S314）、処理を、S315に移す。

【0663】

S315において、メインCPU201は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインCPU201は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認およびRAMクリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびRAMクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

20

【0664】

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

【0665】

S315において遊技許可状態でないと判定された場合（S315がNO判定の場合）、メインCPU201は、設定制御処理を行う（S316）。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば2msec周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。設定制御処理（S316）を実行した後、メインCPU201は、処理を、S326に移す。なお、S316の設定制御処理の詳細については、図46を参照して後述する。

30

【0666】

なお、遊技許可状態でない場合（S315がNO判定の場合）、メインCPU201は、発射装置6（図6参照）からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ（例えば、設定キー174a、バックアップクリアスイッチ176等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置82からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。

40

【0667】

一方、S315において遊技許可状態であると判定された場合（S315がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S317に移す。

【0668】

S317において、メインCPU201は、割込みカウンタの値を1加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図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RAM203の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインCPU201は、S317の

50

処理を実行した後、処理を、S 3 1 8 に移す。

【0 6 6 9】

S 3 1 8 において、メインCPU 2 0 1 は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メインCPU 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RAM 2 0 3 の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

【0 6 7 0】

S 3 1 9 において、メインCPU 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CPU 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。

10

【0 6 7 1】

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

【0 6 7 2】

S 3 2 1 において、メインCPU 2 0 1 は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）の設定処理が行われる。メインCPU 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。

20

【0 6 7 3】

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

【0 6 7 4】

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

【0 6 7 5】

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。

30

【0 6 7 6】

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。

40

【0 6 7 7】

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 8】

〔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 9】

図 4 6 に示されるように、メインCPU 2 0 1 は、先ず、起動制御フラグの値が設定変

50

更を示す値であるか否かを判定する（S 3 3 1）。

【0 6 8 0】

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YES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 1】

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NO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 2】

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 3】

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YES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 4】

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NO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 5】

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 6】

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、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド）がサブ制御回路 3 0 0に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 3 3 6の処理を実行した後、処理を、S 3 3 7に移す。

【0 6 8 7】

S 3 3 7において、メインCPU 2 0 1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、S 3 3 7の処理後、メインCPU 2 0 1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 4 5 参照）に戻す。

【0 6 8 8】

〔1-7-7. 設定変更処理〕

次に、図 4 7を参照して、設定制御処理（図 4 6 参照）中のS 3 3 2で行われる設定変更処理について説明する。なお、図 4 7は、第1のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【0 6 8 9】

メインCPU 2 0 1は、まず、バックアップクリアスイッチ 1 7 6が押下されたか否かを判定する（S 3 4 1）。この処理は、I/Oポート 2 0 5の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

【0 6 9 0】

S 3 4 1においてバックアップクリアスイッチ 1 7 6が押下されていないと判定された場合（S 3 4 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 3 4 3に移す。一

10

20

30

40

50

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（S 3 4 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 3 4 2 に移す。

【0691】

S 3 4 2 において、メイン CPU 201 は、設定値の範囲内更新処理を行う。メイン CPU 201 は、S 3 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 4 3 に移す。

【0692】

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。

【0693】

S 3 4 3 において、メイン CPU 201 は、設定キー 174 a がオフにされたか否かを判定する（S 3 4 3）。

【0694】

S 3 4 3 において設定キー 174 a がオフにされていないと判定された場合（S 3 4 3 が N O 判定の場合）、メイン CPU 201 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。一方、S 3 4 3 において設定キー 174 a がオフにされたと判定された場合（S 3 4 3 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 201 は、処理を、S 3 4 4 に移す。

【0695】

S 3 4 4 において、メイン CPU 201 は、第 1 通常遊技前処理を行う。この第 1 通常遊技前処理の詳細については、図 4 9 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 1 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 1 通常遊技前処理（S 3 4 4）の実行後、メイン CPU 201 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【0696】

〔1-7-8. 設定確認処理〕

次に、図 4 8 を参照して、設定制御処理（図 4 6 参照）中の S 3 3 4 で行われる設定確認処理について説明する。なお、図 4 8 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【0697】

メイン CPU 201 は、まず、設定キー 174 a がオフにされたか否かを判定する（S 3 5 1）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図 4 7 参照）中の S 3 4 3 の処理と同様にして行われる。

【0698】

S 3 5 1 において設定キー 174 a がオフにされていないと判定された場合（S 3 5 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 201 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【0699】

一方、S 3 5 1 において設定キー 174 a がオフにされたと判定された場合（S 3 5 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 201 は、第 2 通常遊技前処理を行う（S 3 5 2）。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 5 0 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 2 通常遊技前処理（S 3 5 2）の実行後、メイン CPU 201 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【0700】

〔1-7-9. 第 1 通常遊技前処理〕

次に、図 4 9 を参照して、設定変更処理（図 4 7 参照）中の S 3 4 4 で行われる第 1 通常遊技前処理について説明する。図 4 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第 1 通常遊技前処理は、起動時初

10

20

30

40

50

期設定処理（図 2 4 参照）において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわち R A M クリア時の初期設定処理としても行われる。

【 0 7 0 1 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、初期化時 R A M 設定処理を行う（ S 3 6 1 ）。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメイン R A M 2 0 3 内の領域（以下、「バックアップ領域」と称する）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理（図 4 5 の S 3 2 4 参照）でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメイン R A M 2 0 3 内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時 R A M 設定処理（ S 3 6 1 ）の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 3 6 2 に移す。

10

【 0 7 0 2 】

S 3 6 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理（図 4 6 参照）中の演出制御コマンド送信処理（ S 3 3 6 ）においてサブ制御回路 3 0 0 に送信される。 S 3 6 2 の処理を実行すると、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を終了する。この第 1 通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。

20

【 0 7 0 3 】

【 1 - 7 - 1 0 . 第 2 通常遊技前処理 】

次に、図 5 0 を参照して、設定確認処理（図 4 8 参照）中の S 3 5 2 で行われる第 2 通常遊技前処理について説明する。図 5 0 は、第 1 のパチンコ遊技機における第 2 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第 2 通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図 2 4 参照）において、電断復帰時の初期設定処理としても実行される。

【 0 7 0 4 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、電断復帰時 R A M 設定処理を行う（ S 3 7 1 ）。この処理では、例えば、メイン R A M 2 0 3 内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメイン R A M 2 0 3 内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメイン R A M 2 0 3 内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メイン C P U 2 0 1 は、電断復帰時 R A M 設定処理（ S 3 7 1 ）の実行後、処理を、 S 3 7 2 に移す。

30

【 0 7 0 5 】

S 3 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メイン R A M 2 0 3 内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。

40

【 0 7 0 6 】

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

【 0 7 0 7 】

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

【 0 7 0 8 】

S 3 7 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグが

50

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。

【0709】

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。

【0710】

【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。

【0711】

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。

【0712】

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。

【0713】

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）を抽出する。なお、メインRAM203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CPU201は、スイッチ入力検出処理を終了する。

【0714】

【1-7-12. 始動口入賞検出処理】

図52は、メインCPU201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。

【0715】

図52に示すように、メインCPU201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）。

【0716】

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CPU201は、処理を、S398に移す。

【0717】

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CPU201は、処理を、S392に移す。

10

20

30

40

50

【0718】

S392において、メインCPU201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CPU201は、S392の処理を実行した後、処理を、S393に移す。

【0719】

S393において、メインCPU201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RAM203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RAM203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。

10

【0720】

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CPU201は、処理を、S398に移す。

【0721】

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CPU201は、処理を、S394に移す。

20

【0722】

S394において、メインCPU201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CPU201は、S394の処理を実行した後、処理を、S395に移す。

【0723】

S395において、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RAM203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CPU201は、S395の処理を実行した後、処理を、S396に移す。

30

【0724】

S396において、メインCPU201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28のS93参照）に先だって、S392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。

【0725】

なお、先読み判定処理は、S392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300により先読み演出を行うことに鑑みると、例えばS395の処理の前後付近で行うことが好ましい。メインCPU201は、S396の処理を実行した後、処理を、S397に移す。

40

【0726】

S397において、メインCPU201は、第1特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。第1特別図柄の入賞コマンドは、第1特別図柄の保留個数を1増加する情報や、第1特別図柄の変動パターン情報（すなわち特別図柄の変動パターンコマンド）等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第1特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S397の処理を実行した後、処理を、S398に移す。

50

【0727】

S398において、メインCPU201は、第2始動口スイッチ141で遊技球を検出したか否かを判定する。

【0728】

第2始動口スイッチ141で遊技球を検出していないと判定された場合（S398がNO判定の場合）、メインCPU201は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図51参照）に戻す。

【0729】

一方、第2始動口スイッチ141で遊技球を検出したと判定された場合（S398がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S399に移す。

10

【0730】

S399において、メインCPU201は、各種乱数値（例えば、第2特別図柄の大当り判定用乱数値、第2特別図柄の図柄乱数値、第2特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第2特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第2始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインCPU201は、S399の処理を実行した後、処理を、S400に移す。

【0731】

S400において、メインCPU201は、第2始動口140への入賞に基づいて抽出された第2特別図柄の保留個数が例えば4個未満であるか否かを判定する。

【0732】

なお、メインRAM203は、第2始動口140への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（4）を有しており、この処理では、第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインRAM203は、第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（4）の他に第2特別図柄始動記憶領域（0）も有するが、これについては後述する。

20

【0733】

第2特別図柄の保留個数が4個未満でない、すなわち上限の4個である場合（S400がNO判定の場合）、メインCPU201は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図51参照）に戻す。

30

【0734】

一方、第2特別図柄の保留個数が4個未満である場合（S400がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S401に移す。

【0735】

S401において、メインCPU201は、第2特別図柄の保留個数を1加算する処理を行う。メインCPU201は、S401の処理を実行した後、処理を、S402に移す。

【0736】

S402において、メインCPU201は、第2始動口140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RAM203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CPU201は、S402の処理を実行した後、処理を、S403に移す。

40

【0737】

S403において、メインCPU201は、第2特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（S403）。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、S403の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し

50

、処理を、スイッチ入力検出処理（図 5 1 参照）に戻す。

【 0 7 3 8 】

【 1 - 8 . サブ制御処理 】

次に、図 5 3 を参照して、サブ制御回路 3 0 0 のサブ 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。

【 0 7 3 9 】

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

【 0 7 4 0 】

図 5 3 に示すように、サブ CPU 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、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 0 2 に移す。

【 0 7 4 1 】

なお、上述の初期化処理（S 5 0 1）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述の S 5 0 2 ～ S 5 0 8 の処理が繰り返し実行される。

【 0 7 4 2 】

S 5 0 2 において、サブ CPU 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 CPU 3 0 1 は、処理を、S 5 0 3 に移す。

【 0 7 4 3 】

S 5 0 3 において、サブ 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 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 CPU 3 0 1 は、処理を、S 5 0 4 に移す。

【 0 7 4 4 】

S 5 0 4 において、サブ 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 から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置 7（図 4、図 6 参照）に表示される表示演出の態様や、スピーカ 3 2（図 6 参照）から出力される音演出の態様等が決定される。

【 0 7 4 5 】

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

【 0 7 4 6 】

S 5 0 5 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 6 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 0 6 に移す。

【 0 7 4 7 】

S 5 0 6 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（図 6 参照）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 5 0 7 に移す。

【0748】

S507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6参照）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、処理を、S508に移す。

【0749】

S508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6参照）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。

【0750】

【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300（より詳しくはサブCPU301）は、主制御回路200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53のS504を参照）を行う。

【0751】

サブCPU301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。

【0752】

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（例えば、装飾図柄の変動パターンやキャラクタ演出のパターン等）である。

【0753】

サブ変動演出では、実行されるサブ変動演出パターンに応じて、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄が停止するまでの時間の経過に伴って、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

【0754】

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。

【0755】

なお、例えば、B時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出の実行タイミングと、リーチ演出の実行タイミングとが重なった場合、サブ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。

【0756】

先読み演出パターン決定処理は、先読み判定処理の結果として決定された例えば特別図柄の変動パターンに基づいて行われる。先読み演出は、先読み判定処理の結果に対する期待度を示す演出として、保留状態にあるとき（すなわち、第1始動口120に入賞した後、この入賞に基づいて抽出された各種乱数値等の始動情報が特別図柄の当り判定処理に供される（特別図柄の可変表示が開始される）までの間）に、サブ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。

【0757】

先読み演出では、実行される先読み演出パターンに応じて、保留状態にあるときに、時間の経過（より詳しくは、先行して保留された始動情報についての可変表示の進行）に伴って、先読み判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

10

【0758】

先読み演出は、例えば、表示装置7に表示される保留画像を用いて行われる。保留画像は、現在の保留状況を示す画像である。

【0759】

先読み演出パターンには、先読み判定処理すなわち特別図柄の当り判定処理の結果種別（時短当りであるか大当りであるか）に対する期待値を示唆することが可能な先読み当り種別演出パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当りまたは時短当り）であることに対する期待値を示唆することが可能な先読み期待値演出パターンとが含まれる。すなわち、先読み演出では、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値と、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであることに対する期待値と、の両方またはいずれか一方を示唆することが可能である。また、先読み演出パターン決定処理（後述の図59参照）では、先読み当り種別演出パターン決定処理（後述の図59の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。

20

【0760】

【1-9-1. サブ変動演出パターン決定処理】

まず、サブ変動演出パターン決定処理について説明する。図54は、時短フラグがオフの遊技状態（通常遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブル（詳細な説明は省略）の一例である。このサブ変動演出パターン決定テーブルは、第1のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路300のプログラム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。

30

【0761】

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。上述したとおり、本実施例では、サブ変動演出パターンに、時短当り系リーチA、B、C、大当り系リーチA、B、C、および共通リーチA、B、C、D、Eが含まれている。

40

【0762】

時短当り系リーチA、B、Cは、上述したとおり時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。時短当り系リーチAは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチ演出である（図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

50

ーチBと時短当り系リーチCとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、時短当り系リーチBは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチCは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図15の「先読みフラグ」の欄、図54、および後述の図55を参照）。

【0763】

大当り系リーチA、B、Cは、上述したとおり大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。大当り系リーチAは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される大当り確定リーチ演出である（図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）。

10

【0764】

共通リーチA、B、C、D、Eは、上述したとおり大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチAは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には表示されず、大当りまたは「時短当り」である場合に限り表示される当り（大当り、時短当り）確定リーチ演出である（図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。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）。

20

【0765】

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。

30

【0766】

〔1-9-2. 先読み演出パターン決定処理〕

次に、先読み演出パターン決定処理として行われる、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理について説明する。

【0767】

なお、ワークRAM303（図6参照）には、メインRAM203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CPU301は、第1始動口入賞の入賞コマンドを受信すると、受信した情報を、今回の第1特別図柄始動記憶領域に対応する第1サブ保留領域に格納する。

40

【0768】

また、ワークRAM303には、メインRAM203に設けられた第2特別図柄始動記憶領域（0）、第2特別図柄始動記憶領域（1）、第2特別図柄始動記憶領域（2）、第

50

２特別図柄始動記憶領域（３）、および第２特別図柄始動記憶領域（４）のそれぞれに対応する領域として、第２サブ保留領域（０）、第２サブ保留領域（１）、第２サブ保留領域（２）、第２サブ保留領域（３）、および第２サブ保留領域（４）が設けられている。

【０７６９】

本実施例では、通常遊技状態において第１特別図柄についての先読み演出が行われるものとするが、これに限られず、他の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）で行われるようにしてもよいし、第２特別図柄について行われるようにしてもよい。

【０７７０】

先読み演出は、例えば、表示装置７の表示領域に表示される保留画像を用いて行われる。表示装置７の表示領域には、保留画像を表示する領域として、第１サブ保留領域（０）に対応する第０領域、第１サブ保留領域（１）に対応する第１保留領域、第１サブ保留領域（２）に対応する第２保留領域、第１サブ保留領域（３）に対応する第３保留領域、および第１サブ保留領域（４）に対応する第４保留領域が設けられている。

【０７７１】

〔１－９－２－１．先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブル〕

先ず、先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

【０７７２】

ところで、決定された先読み当り種別演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態には、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態と、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態と、時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態とが含まれる。

【０７７３】

先読み当り種別演出パターンは、保留画像の形態を、例えば、共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化させたり、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化させたりすることにより、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値の変化を示唆することが可能な演出パターンである。

【０７７４】

図５５は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。この図５５では、図５４に示される変動パターンのうち先読み対象の変動パターンのみを示している。また、図５６は、先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。なお、これらのテーブルは、第１のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【０７７５】

図５５の先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルに示されるように、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブＣＰＵ３０１が受信すると、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号を、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定する。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第１始動口１２０への入賞に基づいて抽出された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図５５に示される保留数に相当する。

【０７７６】

例えば、変動パターンが「０３Ｈ」であって保留数が「３」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「３」に決定される。また、例えば変動パターンが「０ＥＨ」であって保留数が「２」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「２２」に決定される。

【０７７７】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定されると、サブＣＰＵ３０１は、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルを参照し、先読み当り種別演出パターンを決定する。詳述すると、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルに示され

10

20

30

40

50

るように、例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値1とに基づいて、先読み当り種別演出パターンが決定される。

【0778】

なお、図56では、便宜上、「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号」を「SASPT番号」と示し、「先読み当り種別演出パターン」を「SAS演出パターン」と示している。サブ演出選択用乱数値1は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブCPU301により抽出される乱数値である。

【0779】

例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「3」であって抽出したサブ演出選択用乱数値1が「55」の場合、先読み当り種別演出パターンは「07H」に決定される。また、例えば先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「7」であって抽出したサブ演出選択用乱数値1が「77」の場合、先読み当り種別演出パターンは「16H」に決定される。

【0780】

なお、図56の備考（保留対応）の欄に示される「1」～「4」は、それぞれ、第1保留領域～第4保留領域を示す。

【0781】

また、図56の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値1とに対応して示される「A」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があることを把握できる。

【0782】

また、図56の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値1とに対応して示される「B」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、大当りの可能性があることを把握できる。

【0783】

また、図56の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値1とに対応して示される「C」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難である。

【0784】

例えば、先読み当り種別演出パターンが例えば「07H」に決定された場合、第3保留領域では共通当り系先読み演出形態が表示され、第3保留領域からシフト後の第2保留領域においても共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第2保留領域から第1保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化し、第1保留領域では「A」の時短当り系先読み演出形態が表示される。

【0785】

また、先読み当り種別演出パターンが例えば「16H」に決定された場合、第3保留領域では「C」の共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第3保留領域から第2保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化、第2保留領域、および第2保留領域からシフトされた後の第1保留領域では、「B」の大当り系先読み演出形態が表示される。

【0786】

すなわち、先読み当り種別演出パターンには、図56に示されるように、以下のイ)～ホ)のパターンが含まれる。なお、本実施例では、大当り系先読み演出形態から時短当り

10

20

30

40

50

系先読み演出形態に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態から大短当り先読み演出形態に変化するパターンについては、先読み当り種別演出パターンに含まれないが、これらのパターンを先読み当り種別演出パターンに含むようにしてもよい。イ) 保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、時短当り系先読み演出形態が表示される先読み時短当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「09H」）。ロ) 保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が表示される先読み大当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「17H」）。ハ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンA（例えば、先読み当り種別演出パターン「24H」）。ニ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンB（例えば、先読み当り種別演出パターン「12H」）。ホ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターンC（例えば、先読み当り種別演出パターン「06H」）。

10

【0787】

このように、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テーブル（例えば、図55参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（SASPT番号）を決定する。そして、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図56参照）を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（SASPT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（SAS演出パターン）を決定する。

20

【0788】

なお、図56では、保留された時点では「A」の時短当り系先読み演出形態が表示され、その後、「B」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、「A」の時短当り系先読み演出形態から「B」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンがサブ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味を高めることが可能となる。

30

【0789】

また、図56では、「B」の大当り系先読み演出形態は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（すなわちハズレの場合もある）ことを示す大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、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、以下のヘ)～チ)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。ヘ) 保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターンA。ト) 保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「A」の時短当り系先読み演出形態、「B」の大当り系先読み演出形態、「C」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンB。チ) 保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「A」の時短当り系先読み演出形態、「C」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、「B」の大当り系先読み演出形態が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンC。

40

【0790】

また、図56では、「A」の時短当り系先読み演出形態と「B」の大当り系先読み演出形態と「C」の共通当り系先読み演出形態とのうち、保留された時点では「C」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高いが、これに限られない。例えば、保留された時

50

点では「A」の時短当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよいし、保留された時点では「B」の大当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよい。さらには、保留された時点では「C」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も低くなるようにしてもよい。

【0791】

また、図56では、全ての「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（SASPT番号）」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値1を割り当てているが、これに限られず、特定のSASPT番号に対してのみサブ演出選択用乱数値を割り当てない（すなわち、特定のSASPT番号の振分率を0にして選択されない）ようにしてもよい。

【0792】

[1-9-2-2. 先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブル]

次に、先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

【0793】

図57は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。また、図58は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

【0794】

ところで、決定された先読み期待値演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値に応じて演出形態が異なる。

【0795】

時短当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は三角形であらわされる保留画像を、「四角形<五角形<六角形<円<星」といったように保留画像の形状を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が四角形である場合に期待値が最も低く、星である場合に期待値が最も高い。

【0796】

また、大当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は白であらわされる保留画像を、「青<黄<緑<赤<虹」といったように保留画像の色を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が青である場合には期待値が最も低く、保留画像が虹である場合には期待値が最も高い。

【0797】

なお、詳細は後述するが、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合については、保留画像を、例えば、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわすようにしてもよいし、専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにしてもよい。

【0798】

先読み演出が行われる保留画像は、期待値が相対的に低い演出形態から期待値が相対的に高い演出形態に変化可能であるものの、期待値が相対的に高い演出形態から期待値が相対的に低い演出形態には変化しない方が好ましい。また、保留画像の演出形態を変化させる際、必ずしも、「四角形<五角形<六角形<円<星」や「青<黄<緑<赤<虹」の順に1つ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。

【0799】

なお、図57の備考（保留対応）の欄に示される「1」～「4」は、図56と同様に、それぞれ、第1保留領域～第4保留領域を示す。

【0800】

また、図57の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演

10

20

30

40

50

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。

【0801】

以下、図57の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値2とに対応して示される「0」～「5」を、期待値レベル「0」～「5」と称する。

10

【0802】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合の先読み期待値演出パターンは、図57の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）に示されるように、例えば、保留数と、サブ演出選択用乱数値2とに基づいて決定される。同様に、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、先読み期待値演出パターンは、図58の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）に示されるように、例えば、保留数と、サブ演出選択用乱数値2とに基づいて決定される。サブ演出選択用乱数値2は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブCPU301により抽出される乱数値である。なお、図57および図58では、保留数が「1」～「3」の場合についてのみ図示し、保留数が「4」の場合の図示を、便宜上、省略している。

20

【0803】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、保留数が「3」、サブ演出選択用乱数値2が「750」の場合、先読み期待値演出パターンは「43H」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「43H」に決定された場合、第3保留領域では期待値レベルが「2」、第3保留領域から第2保留領域にシフトする際に期待値レベルが「2」から「3」に変化し、第2保留領域から第1保留領域にシフトする際に期待値レベルが「3」から「5」に変化する。

【0804】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって、保留数が「3」、サブ演出選択用乱数値2が「680」の場合、先読み期待値演出パターンは「3FH」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「3FH」に決定された場合、第3保留領域では期待値レベルが「2」、第2保留領域では期待値レベルが「2」、第2保留領域から第1保留領域にシフトする際に期待値レベルが「2」から「4」に変化する。

30

【0805】

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。

【0806】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合、各先読み期待値演出パターンの振分率は、図57に示される振分率に限られず、適宜変更可能である。

40

【0807】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、期待値レベルが相対的に低い先読み期待値演出パターン（例えば、「01H」や「0BH」等）の選択率を高くする等により偏りを持たせているが、これに限られず、例えば均等振分にする等、適宜変更可能である。

【0808】

また、図57や図58では、全ての「先読み期待値演出パターン」に対して所定幅のサ

50

ブ演出選択用乱数値2を割り当てているが、これに限られず、特定の「先読み期待値演出パターン」に対してのみサブ演出選択用乱数値2を割り当てない（すなわち、特定の「先読み期待値演出パターン」の振分率を0にして選択されない）ようにしてもよい。

【0809】

【1-9-3. 先読み演出パターン決定処理】

次に、図54～図58の各テーブルを参照してサブCPU301により実行される先読み演出パターン決定処理について、図59を参照して説明する。図59は、サブCPU301により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。

10

【0810】

サブCPU301は、まず、メインCPU201から送信される入賞コマンドを受信したか否かを判定する（S3001）。

【0811】

入賞コマンドを受信していない場合（S3001がNO判定の場合）、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0812】

一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合（S3001がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理を、S3002に移す。

20

【0813】

S3002において、サブCPU301は、先読み対象の保留が現時点でないか否か、すなわち、現在の保留に対して先読み演出が実行されているか否かを判定する。保留が複数存在する場合、複数の保留画像において先読み演出を行ってもよいが、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている。

【0814】

現在の保留に対して先読み演出が実行されている場合（S3002がNO判定の場合）、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0815】

一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合（S3002がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理を、S3003に移す。

30

【0816】

S3003において、サブCPU301は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象であるか否か（図55参照）を判定する。

【0817】

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。

【0818】

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。

40

【0819】

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。

【0820】

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

50

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。

【0821】

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。

【0822】

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。

【0823】

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。

【0824】

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。

【0825】

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。

【0826】

S3008において、サブCPU301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57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CPU301は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。

【0827】

また、S3009において、サブCPU301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58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CPU301は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。

【0828】

【1-9-4. 先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例】

上述した先読み演出では、保留画像の形態変化により、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みのみならず、当り（大当り、時短当り）の期待値レベルを変化させることが可能であり、これまでにない新たな演出を行うことにより興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。

【0829】

また、先読み演出として行われる保留画像の形態（例えば、第1サブ保留領域（4）～第1サブ保留領域（1）の範囲内で表示される保留画像の形態）については第1始動口120への入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0830】

ところで、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図54の例えば「03H」、「0EH」を参照）に決定される確率と、先読み大当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図54の例えば「06H」、「11H」を参照）に決定される確率とを比較すると、前者の確率の方が高い（例えば、図15参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合の方が高い。したがって、大当りの可能性がある場合にのみ先読み演出が行われていた従来のパチンコ遊技機と比べて、当りの期待値の低下を抑制しつつ先読み演出の実行頻度を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

10

【0831】

なお、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合を、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも高くしてもよい。この場合、先読み演出が実行されると、時短当りに対する期待値よりも大当りに対する期待値の方が高いため、興趣を高めることが可能となる。

【0832】

また、本実施例では、確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では、通常遊技状態、低確時短遊技状態）において、特別図柄の当り判定処理において「時短当り」に当選しうる（図10参照）。ただし、本実施例では、通常遊技状態では先読み演出が行われるものの、低確時短遊技状態では先読み演出が行われない。低確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、A時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行する場合、およびA時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行しない場合のいずれにおいても、時短回数が増加する可能性は低い。そのため、A時短遊技状態において「時短当り」に当選した可能性があることを、極力遊技者に知られないようにすることで、「時短当り」に当選したことによって遊技者に与える落胆を軽減することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【0833】

ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態や高確低時短遊技状態においても先読み演出が行われるようにしてもよい。また、本実施例では、第1特別図柄についてのみ先読み演出が行われるようにしているが、これに限られず、第2特別図柄についても先読み演出が行われるようにしてもよい。

30

【0834】

また、本実施例では、上述したとおり、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、または共通リーチが実行されうる。本実施例では、図15、図54～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。

40

【0835】

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。

【0836】

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

50

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。

【０８３７】

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。

【０８３８】

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。

【０８３９】

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。

【０８４０】

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。

【０８４１】

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。

【０８４２】

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。

【０８４３】

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

10

20

30

40

50

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。

【0844】

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。

【0845】

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。

【0846】

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。

【0847】

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。

【0848】

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。

【0849】

【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。

【0850】

〔1-10-1. 先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例〕

上述したとおり、先読み演出パターンには、先読み当り種別演出パターンと、先読み期待値演出パターンとが含まれる。ここでは先ず、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図60を参照して説明する。

【0851】

図60(a)～図60(f)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図60(a)～図60(f)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「1CH」、「3CH」、「58H」、または「78H」に相当する。また、図60(a)～図60(f)に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図57で図示が省略されている。

10

【0852】

図60(a)～図60(f)に示されるように、表示装置7の表示領域7aには、第1保留領域411～第4保留領域414が表示されている。上述したとおり、第1保留領域411～第4保留領域414は、それぞれ、第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(4)に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第0領域410は、当該変動に対応する情報が記憶されている第1サブ保留領域(0)に対応する領域である。

【0853】

本実施例では、第1サブ保留領域に保留情報が記憶されている場合、サブ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。

20

【0854】

図60(a)では、第1保留領域411～第3保留領域413に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第1サブ保留領域(1)～(3)に保留情報が記憶されており、第1サブ保留領域(4)には保留情報が記憶されていないことを示す。

30

【0855】

図60(b)では、図60(a)に示される状態から、第4保留領域414に保留画像が新たに表示されている。これは、図60(a)に示される状態から、第1サブ保留領域(4)に保留情報が新たに記憶されたことを示す。

【0856】

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。

【0857】

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。

40

【0858】

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。

【0859】

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

50

て、図 60 (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色が、第 2 保留領域 4 1 2 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。

【0860】

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 4 1 2 に表示されていた保留画像の色が、第 1 保留領域 4 1 1 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。

【0861】

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 4 1 1 に表示されていた保留画像の色が、第 0 領域 4 1 0 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。

【0862】

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。

【0863】

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 CPU 3 0 1 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

【0864】

[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。

【0865】

図 61 (a) ~ 図 61 (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 61 (a) ~ 図 61 (f) に示される先読み時短当り種別演出パターンは、図 56 の「0EH」、「2EH」、「4AH」、または「6AH」に相当する。また、図 61 (a) ~ 図 61 (f) に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図 57 で図示が省略されている。

【0866】

図 61 (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。

【0867】

図 61 (b) では、図 61 (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 CPU 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。

【0868】

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。

【0869】

本実施例では、図 61 (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。

【0870】

図61(c)は、図61(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61(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形状が、第3保留領域413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。

【0871】

図61(d)は、図61(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61(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形状が、第2保留領域412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。

10

【0872】

図61(e)は、図61(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61(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形状が、第1保留領域411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。

【0873】

図61(f)は、図61(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61(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形状が、第0領域410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。

20

【0874】

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。

【0875】

また、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状(期待値レベル)は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【0876】

また、図61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。・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確定先読み演出形態に変化する先読み演出。・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

30

【0877】

[1-10-3. 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62を参照して説明する。

40

【0878】

図62(a)~図62(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、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62(a)~図62(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62(a)~図62(d)に示される先読み期待値演出パターンは、図57の

50

「43H」に相当する。

【0879】

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。

【0880】

図62(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。

【0881】

図62(b)では、図62(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。サブCPU301は、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。

【0882】

本実施例では、図62(b)において、第1保留領域411および第2保留領域412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413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。

【0883】

図62(c)は、図62(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62(b)において第3保留領域413に表示されていた保留画像の形態が、第2保留領域412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。

【0884】

図62(d)は、図62(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62(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、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。

【0885】

すなわち、図62(b)および図62(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62(d)に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「5」）であることを把握することが可能なものである。

【0886】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、時短当りに対する期待値を示す先読み時短当り演出パターンと、大当りに対する期待値を示す先読み大当り演出パターンと、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す先読み共通当り演出パターンとのうち、いずれかのパターンで先読み演出を実行可能に構成されている。そして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに保留画像が変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【0887】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形<黄

10

20

30

40

50

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。

【0888】

また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【0889】

また、図62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。・共通当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。・共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【0890】

【1-10-4. 共通当り系先読み演出形態の変形例】

なお、保留画像の形態として、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り系先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り系先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の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。

【0891】

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。

【0892】

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。

【0893】

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。

【0894】

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。

【0895】

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

10

20

30

40

50

保留画像が新たに表示されている。

【0896】

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。

【0897】

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。

10

【0898】

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。

【0899】

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。

20

【0900】

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。

【0901】

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。

30

【0902】

[1-11. 機外に出力される信号]

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

【0903】

本実施例において、外部端子板184(図6参照)は、第1のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとしてCH1~CH12を有する。外部端子板184の各CHから第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報1」、「扉・枠開放」、「外部情報1」~「外部情報8」、「賞球情報2」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各CHから第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

40

【0904】

図65は、第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図65に示されるように、CN1からは「賞球情報1」の信号が出力され、CH2からは「扉・枠開放」の信号が出力され、CH3~CH10からはそれぞれ「外部情報1」~「外部情報8」の各信号が出力され、CH11からは「賞球情報2」の信号が出力さ

50

れ、CH12からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第1のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図65に示されるとおりである。

【0905】

次に、第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報1」の信号を例に挙げて説明する。なお、図65に示されるように、本実施例では、「賞球情報1」の信号は、賞球払出10個毎に120ms出力される。

【0906】

図66は、第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【0907】

図66に示されるように、払出検出スイッチ（不図示）は、賞球が1個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口131（図4参照）に遊技球が入賞した場合は例えば10個の賞球が払い出され、始動口（第1始動口120または第2始動口140（いずれも図4参照））に遊技球が入賞した場合は例えば3個の賞球が払い出され、一般入賞口122（図4参照）に遊技球が入賞した場合は例えば4個の賞球が払い出される。

【0908】

そして、メインCPU201（図6参照）は、賞球が10個払い出される都度、「賞球情報1」の信号を、例えば120msの間、第1のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メインCPU201は、「賞球情報1」の信号の前の出力時を起点として10個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば120msの間、「賞球情報1」の信号を出力する。なお、「賞球情報1」の信号を、10個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば10個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報1」の信号を、賞球が10個払い出される都度出力したり120ms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。

【0909】

次に、第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

【0910】

図67は、第1のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路200での発生契機、主制御回路200（図6参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図67では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。

【0911】

なお、第1のパチンコ遊技機は小当り用大入賞口を備えないが、図67には、便宜上、小当り用大入賞口異常入賞エラーについても記載している。また、図67では、大入賞口131を大当り用大入賞口と記載している。

【0912】

なお、図67に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図67に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図67に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口または小当り用大入賞口）の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技

10

20

30

40

50

制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。

【0913】

メイン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。

【0914】

以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メイン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。

10

【0915】

図67に示されるように、例えば、初期電源投入後、1回目の大当り用大入賞口が開放される前に1個の入賞検出があると、メイン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。

【0916】

なお、本実施例では、図67に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が12秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。

20

【0917】

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。

30

- ・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から例えばビープ音出力する報知制御。
- ・LED制御回路306を介してLED群46（いずれも例えば図6参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

【0918】

なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば30秒経過する前に電断があった場合、サブCPU301は、上述の報知制御を終了する。

40

【0919】

また、サブCPU301は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

【0920】

次に、遊技状態に応じて第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図68を参照して説明する。図68は、第1のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図68において、出力される信号を○で示し、出力されない信号を×で示す。

【0921】

50

図 6 8 に示されるように、本実施例では、メイン CPU 2 0 1 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（大当たり・小当たり中以外、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（大当たり中以外、小当たり中以外）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（大当たり中以外、小当たり中以外）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（大当たり中以外、小当たり中以外）は「外部情報 3」および「外部情報 6」の信号が出力される。

【 0 9 2 2 】

このように、メイン CPU 2 0 1 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 1 8 6（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 3 】

なお、本実施例では、図 6 8 に示されるように、小当たり遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当たり・小当たり中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当たり遊技制御処理中（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（大当たり中以外、小当たり中以外）に出力される信号と同じであり、小当たり遊技制御処理中（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（大当たり中以外、小当たり中以外）に出力される信号と同じであり、小当たり遊技制御処理中（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（大当たり中以外、小当たり中以外）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 1 8 6（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、小当た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、小当たり遊技制御処理中に出力される信号を、小当た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た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 4 】

また、図 6 8 に示される低確時短遊技状態中（大当たり中以外、小当たり中以外）、高確時短遊技状態中（大当たり中以外、小当たり中以外）、小当たり遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当たり遊技制御処理中（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。

【 0 9 2 5 】

また、上述の第 1 のパチンコ遊技機についての説明では、メイン CPU の制御により、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とに制御可能である（A 時短遊技状態の機能、B 時短遊技状態の機能、及び C 時短遊技状態の機能が搭載されている）ことを前提として説明したが、これに限られない。例えば、A 時短遊技状態の機能、B 時短遊技状態の機能、及び C 時短遊技状態の機能のうち、いずれか一つの機能（例えば、A 時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、B 時短遊技状態の機能及び C 時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。また、A 時短遊技状態の機能、B 時短遊技状態の機能、及び C 時短遊技状態の機能のうち、二つの機能（例えば、A 時短遊技状態の機能、及び、B 時短遊技状態の機能または C 時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、B 時短遊技状態の機能または C 時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。

【 0 9 2 6 】

また、例えばＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、大当り遊技状態の終了後、１００％の確率で確変フラグがオンにセットされるパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のいずれも搭載しないように構成してもよい。

【０９２７】

〔２．第２のパチンコ遊技機〕

次に、第２のパチンコ遊技機について説明する。第２のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第１のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電氣的構成についても、第１のパチンコ遊技機と異なる点がある。

10

【０９２８】

以下、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板１１８４（後述の図７０参照）から第２のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１１８６（後述の図７０参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【０９２９】

また、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第２のパチンコ遊技機の説明において新たに採用した図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

20

【０９３０】

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

30

【０９３１】

〔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が形成されている。

【０９３２】

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。

40

【０９３３】

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。

50

【0934】

(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。

【0935】

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。

【0936】

(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。

【0937】

(センター役物)

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

【0938】

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

【0939】

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

【0940】

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

【0941】

(第1始動口)

第1始動口1120は、表示装置1007の表示領域の下方に配置されており、左打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1120に遊技球が入賞すると、第1始動口スイッチ1121（後述の図70参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第1始動口1120に入賞可能であってもよい。また、上記の第1始動口1120に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第1始動口を備えるようにしてもよい。

【0942】

第1始動口スイッチ1121（後述の図70参照）により第1始動口1120への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第1特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理に供される。第1始動口1120に遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。ただし、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【0943】

(一般入賞動口)

一般入賞口1122は、表示装置1007の表示領域の左下方に複数配置されており、左打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1122に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ1123（後述の図70参照）により検出される。

【0944】

一般入賞口スイッチ1123（後述の図70参照）により一般入賞口1122への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば4個の賞球が払い出されるが、一般入賞口1122への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は4個に限られない。

【0945】

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

【0946】

(通過ゲートユニット)

通過ゲートユニット1125は、右側領域1107に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート1126と、通過ゲート1126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ1127（後述の図70参照）とを一体化したユニット体である。

【0947】

通過ゲートスイッチ1127により通過ゲート1126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1127により通過ゲート1126への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット1125は、右側領域1107に代えてまたは加えて左側領域1106に配置されていてもよい。

【0948】

また、通過ゲート1126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1126への遊

10

20

30

40

50

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。

【0949】

（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。

10

【0950】

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。

【0951】

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。

20

【0952】

特別電動役物 1 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 1 1 3 4 と、この特電用シャッタ 1 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 1 1 3 5（後述の図 7 0 参照）とを備える。特別電動役物 1 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 1 1 3 4 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口 1 1 3 1 の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

30

【0953】

（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。

40

【0954】

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。

【0955】

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

50

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1140A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1140B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1140A、1140B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。

【0956】

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1131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1107a、1107bが形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口1131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69に示される分岐釘1108によって、上方の流下経路1107aまたは下方の流下経路1107bに振り分けられる。

【0957】

第2始動口1140Aは、上方の流下経路1107a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1107a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1107aを流下する遊技球の殆どが第2始動口1140A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1140A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1107a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1107aを流下したものの第2始動口1140Aに入賞しなかった遊技球は、アウト口1178から機外に排出されるように構成されている。

【0958】

第2始動口1140Bは、下方の流下経路1107b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1145の説明において後述する。

【0959】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット1145は、下方の流下経路1107b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1146とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第2始動口1140Bとし、上記のスイッチを第2始動口スイッチ1141Bとしている。ただし、上記の入賞口を第2始動口1140B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。

【0960】

普通電動役物1146は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ1147と、この普電用シャッタ1147を作動させる普電用ソレノイド1148（後述の図70参照）とを備える。普通電動役物1146すなわち普電用シャッタ1147は、第2始動口1140B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1140Bへの遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ1147に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば羽根部材からなる可動部材を採用してもよい。また、可動部材は、一対に限られず、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

【0961】

（小当りユニット）

小当りユニット1150は、小当り用大入賞口1151と、小当り用大入賞口1151への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り用大入賞口カウントスイッチ1152（後述の図70参照）と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ1153と、この小当り用シャッタ1153を作動させることが可能な小当り用ソレノイド1154とを一体化したユニット体である。

【0962】

小当り用シャッタ1153は、前後方向に進退させることで、小当り用大入賞口1151への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、小当り用大入賞口1151への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。

【0963】

小当り用大入賞口1151が開放されたときに遊技球が入賞すると、入賞した遊技球が小当り用大入賞口カウントスイッチ1152（後述の図70参照）に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ1152に遊技球が検出されると、例えば10個の賞球が払い出される。ただし、小当り用大入賞口1151への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は10個に限られない。

10

【0964】

また、小当りユニット1150は、下方の流下経路1107bであって普通電動役物ユニット1145の下流側に配置されている。したがって、普通電動役物1146の作動によって第2始動口1140Bが開放されている場合、たとえ小当り用大入賞口1151が開放されていたとしても、下方の流下経路1107bを流下した遊技球は小当り用大入賞口1151に到達する前に、上流側に設けられる第2始動口1140Bに入賞するため、小当り用大入賞口1151に入賞することが困難（または不可能）となる。

【0965】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口1131と小当り用大入賞口1151とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

20

【0966】

（アウト口）

アウト口1178は、遊技領域1105に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第1始動口1120、第2始動口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。

30

【0967】

（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。

40

【0968】

〔2-2. 電氣的構成〕

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。

【0969】

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

50

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

【0970】

〔2-2-1. 主制御回路〕

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

【0971】

メイン CPU 1 2 0 1 には、メイン ROM 1 2 0 2、メイン RAM 1 2 0 3 および初期リセット回路 1 2 0 4 等が接続される。メイン CPU 1 2 0 1 は、動作を監視する 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。

【0972】

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

【0973】

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

【0974】

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

【0975】

バックアップコンデンサ 1 2 0 7 は、電断時等に、メイン RAM 1 2 0 3 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【0976】

さらに、主制御回路 1 2 0 0 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I/O ポート 1 2 0 5、および、サブ制御回路 1 3 0 0 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 1 2 0 6 等も備える。

【0977】

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

【0978】

性能表示モニタ 1 1 7 0 には、メイン CPU 1 2 0 1 の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば 6 0 0 0 0 個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【0979】

10

20

30

40

50

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

【0980】

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

10

【0981】

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

20

【0982】

また、設定キー差込口 1 1 7 4 および R A M クリアスイッチ 1 1 7 6 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー差込口 1 1 7 4 や R A M 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差込口 1 1 7 4 および R A M 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差込口 1 1 7 4 または / および R A M 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。

30

【0983】

なお、本実施例では、設定キー差込口 1 1 7 4 および R A M 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差込口 1 1 7 4 や R A M 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。

【0984】

〔2-2-2. サブ制御回路〕

40

サブ制御回路 1 3 0 0 は、サブ C P U 1 3 0 1、プログラム R O M 1 3 0 2、ワーク R A M 1 3 0 3、表示制御回路 1 3 0 4、音声制御回路 1 3 0 5、L E D 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。

【0985】

プログラム R O M 1 3 0 2 には、サブ C P U 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 C P U 1 3 0 1 は、プログラム R O M 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

50

実行する機能を有する。特に、サブCPU1301は、主制御回路1200から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【0986】

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

【0987】

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

【0988】

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

【0989】

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

【0990】

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

【0991】

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。

【0992】

LED制御回路1306は、装飾LED等を含むLED群1046の制御を行うための回路である。LED制御回路1306は、LED制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のLED装飾パターンが記憶されている装飾データROM等を備える。

【0993】

役物制御回路1307は、各役物（例えば、演出用役物群1058のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路1307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データROM等を備える。

【0994】

また、役物制御回路1307は、サブCPU1301からの役物作動命令に応じて、役物データROMに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブCPU1301からの点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶

10

20

30

40

50

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。

【0995】

コマンド入力ポート1308は、コマンド出力ポート1206と接続されており、主制御回路1200から送信された各種コマンドを受信するものである。

【0996】

払出・発射制御回路1400は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路1400には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置1082、遊技球を発射させることが可能な発射装置1006、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット1180等が接続されている。

10

【0997】

払出・発射制御回路1400は、主制御回路1200から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置1082に対して所定の信号を送信し、払出装置1082に遊技球を払い出させる制御を行う。

【0998】

カードユニット1180には、球貸し操作パネル1182が接続されている。球貸し操作パネル1182には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット1180に送信される。払出・発射制御回路1400は、カードユニット1180から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置1082に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル1182は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット1180側に設けられてもよい。

20

【0999】

また、払出・発射制御回路1400は、発射ハンドル62（図1、図2参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【1000】

電源供給回路1450は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路1200、サブ制御回路1300、払出・発射制御回路1400等に供給するために作成する電源回路である。

30

【1001】

電源供給回路1450には、電源スイッチ1095等が接続されている。電源スイッチ1095は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路1200、サブ制御回路1300、払出・発射制御回路1400等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【1002】

〔2-3. 基本仕様〕

次に、図71～図75を参照して、第2のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第2のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

40

【1003】

第2のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインCPU1201は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインCPU1201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

50

状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。

【1004】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU1301は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置1007の表示領域に表示する制御を実行する。

【1005】

〔2-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル〕

図71は、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【1006】

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

【1007】

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

【1008】

本実施例では、メイン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。

【1009】

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。

【1010】

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

10

20

30

40

50

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。

【1011】

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。

10

【1012】

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。

20

【1013】

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。

30

【1014】

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

40

50

定値データ)の幅を変更することなく、大当たり確率を変更することが可能となる。

【1015】

また、本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

【1016】

とくに、図71に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【1017】

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

【1018】

ところで、図71に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メインCPU1201は、当り判定処理の結果が「時短当り」であると決定しうる。ただし、メインCPU1201は、確変フラグがオフ(通常遊技状態、時短遊技状態)である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

20

【1019】

〔2-3-2. 特別図柄判定テーブル〕

図72は、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1020】

特別図柄判定テーブルは、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際(すなわち、後述の図78のS1035の特別図柄決定処理を実行する際)に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0~99(100種類)の中から抽出される。

30

【1021】

図72に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU1201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0~69である場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば70~96のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば97~99のいずれかである場合、メインCPU1201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。

40

【1022】

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、

50

メインCPU1201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CPU1201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が2～9のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が10～59のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

10

【1023】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【1024】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～96である場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

20

【1025】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。

【1026】

なお、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メイン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。

30

【1027】

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。

40

【1028】

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。

50

【1029】

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。

【1030】

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。

【1031】

【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。

【1032】

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。

【1033】

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

【1034】

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

【1035】

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

【1036】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU1201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口1151（図69参照）の開放回数を1回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインCPU1201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部1164に導出した後、決定された小当り用大入賞口1151の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインCPU1201は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【1037】

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。

【1038】

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。

【1039】

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。

【1040】

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。

【1041】

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。

【1042】

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の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図73に図示したものである。

【1043】

このように、本実施例において、メインCPU1201は、図71の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインCPU1201は、図72の特別図柄判定テーブルを参照し、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部1163、1164に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【1044】

また、図73に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるA時短遊技状態の時短回数は、例えば、200回（選択図柄コマンドが「z6」の場合）または300回（選択図柄コマンドが「z13」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるC時短遊技状態の時短回数は、例えば、10回（選択図柄コマンドが「z0」の場合）、50回（選択図柄コマンドが「z1」の場合）または100回（選択図柄コマンドが「z2」の場合）である。すなわち、A時短遊技状態における時短回数の期待値が、C時短遊技状態における時短回数の

期待値よりも高い。このように、A時短遊技状態をC時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1045】

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

【1046】

〔2-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル〕

図74は、第2のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図75は、第2のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている。なお、図74および図75の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU1201は、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口1140A, 1140Bへの遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。図74および図75の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図78のS1037の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【1047】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図74に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【1048】

図74の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メインCPU1201は、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU1201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU1301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【1049】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU1201が決定しているが、これに限られず、サブCPU1301が決定するようにしてもよい。

【1050】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図75に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【1051】

なお、本実施例では、メインCPU1201は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【1052】

図74および図75に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加え

て他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【1053】

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

【1054】

図75の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図74の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第2特別図柄は、例えば概ね600000ms（例えば、長変動A～C）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第2特別図柄は、例えば1000ms（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

【1055】

メインCPU1201は、決定した変動パターン情報をサブCPU1301に送信する。サブCPU1301は、メインCPU1201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置1007の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ1032から出力される音演出を制御する。

【1056】

なお、図74および図75には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【1057】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図74参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図75参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

【1058】

また、図74および図75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。

【1059】

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1200のメインROM1202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CPU1201は、普通電動役物1146（図69参照）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1146の作動態様を制御する。

【1060】

〔2-4. 主制御処理〕

10

20

30

40

50

第2のパチンコ遊技機において、主制御回路1200のメインCPU1201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図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CPU1201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第2のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図42、図86）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。

【1061】

〔2-4-1. 特別図柄制御処理〕

次に、図76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76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。

【1062】

図76に示されるように、メインCPU1201は、まず、S1001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CPU1201は、S1001の処理を実行した後、処理を、S1002に移す。

【1063】

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

【1064】

また、同じく図示しないが、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU1201は、第1特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第1特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行い、第2特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第2特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図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。

【1065】

なお、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブCPU1301は、第1特別図柄および第2特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第1特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第2特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブCPU1301は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第2特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【1066】

10

20

30

40

50

S 1 0 0 2において、メインCPU1201は、S 1 0 0 1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。

【1067】

S 1 0 0 2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 2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、S 1 0 0 3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、S 1 0 0 2においてNO判定される。

【1068】

一方、S 1 0 0 2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 2がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S 1 0 0 4に移す。

【1069】

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

【1070】

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

【1071】

S 1 0 0 5において、メインCPU1201は、S 1 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。

【1072】

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NO判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU1201は、処理を、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NO判定される。

【1073】

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YES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S 1 0 0 7に移す。

【1074】

S 1 0 0 6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、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。

【1075】

S 1 0 0 7において、メインCPU1201は、第2特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201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。

【1076】

S 1 0 0 8において、メインCPU1201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。

【1077】

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NO判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S 1 0 1 0に移す

10

20

30

40

50

。

【1078】

一方、S1008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（S1008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CPU1201は、処理をS1009に移す。

【1079】

S1009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、S1009の処理を実行した後、処理を、S1010に移す。

10

【1080】

S1010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、S1010の処理を実行した後、処理を、S1011に移す。

【1081】

S1011において、メインCPU1201は、S1010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。

【1082】

S1011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（S1011がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

20

【1083】

一方、S1011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（S1011がYES判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU1201は、処理をS1012に移す。

【1084】

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。

30

【1085】

なお、メインCPU1201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S1001～S1012）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1086】

このように、本実施例では、第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

40

【1087】

〔2-4-2. 特別図柄管理処理〕

次に、図77を参照して、特別図柄制御処理（図76参照）中のS1003、S1006、S1009、S1012でメインCPU1201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図77は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【1088】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS1003またはS1009で呼び出されて実行される場合には第2特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が

50

特別図柄制御処理中の S 1 0 0 6 または S 1 0 1 2 で呼び出されて実行される場合には第 1 特別図柄が処理対象となる。

【1089】

また、図 7 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、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン CPU 1 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。

【1090】

メイン CPU 1 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 1 0 2 1）。

【1091】

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

【1092】

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

【1093】

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

【1094】

S 1 0 2 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 1 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 7 8 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 4 に移す。

【1095】

S 1 0 2 4 において、メイン CPU 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 CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 5 に移す。

【1096】

S 1 0 2 5 において、メイン CPU 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 CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 6 に移す。

【1097】

S 1 0 2 6 において、メイン CPU 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 CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 7 に移す。

【1098】

S 1 0 2 7 において、メイン CPU 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 CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 8 に移す。

【1099】

S1028において、メインCPU1201は、大当り終了処理を行う。このS1028の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図86を参照して後述する。

【1100】

メインCPU1201は、S1023～S1028の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図76参照）に戻す。なお、メインCPU1201は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS1003で呼び出されている場合には処理をS1004に戻し、S1006で呼び出されている場合には処理をS1007に戻し、S1009で呼び出されている場合には処理をS1010に戻し、S1012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。

10

【1101】

[2-4-3. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図78を参照して、特別図柄管理処理（図77参照）中のS1023でメインCPU1201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図78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。

【1102】

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S1023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S1023で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

20

【1103】

図78に示されるように、メインCPU1201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S1031）。

【1104】

S1031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（S1031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。

【1105】

一方、S1031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（S1031がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1032に移す。

30

【1106】

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。

40

【1107】

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。

【1108】

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。

【1109】

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

50

う。メインCPU1201は、S1033の処理を実行した後、処理を、S1034に移す。

【1110】

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。

10

【1111】

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。

20

【1112】

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CPU1201は、S1035の処理を実行した後、処理を、S1036に移す。

30

【1113】

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。

40

【1114】

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／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

50

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。

【1115】

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。

【1116】

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。

【1117】

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。

【1118】

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。

【1119】

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。

【1120】

なお、メインCPU1201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(S1041)および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理(S1042))を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1121】

[2-4-4. 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図79および図80を参照して、特別図柄管理処理(図77参照)中のS1024でメインCPU1201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図79および図80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。

【1122】

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S1024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S1024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。

【1123】

メインCPU1201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(S1051)。

10

20

30

40

50

【1124】

S1051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（S1051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。

【1125】

一方、S1051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（S1051がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1052に移す。

【1126】

S1052において、メインCPU1201は、特別図柄休止フラグ値をロードする。
メインCPU1201は、S1052の処理を実行した後、処理を、S1053に移す。

【1127】

S1053において、メインCPU1201は、S1052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。

【1128】

S1053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（S1053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。

【1129】

一方、S1053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（S1053がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1054に移す。

【1130】

S1054において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図77のS1025参照）が行われることとなる。メインCPU1201は、S1054の処理を実行した後、処理を、S1055に移す。

【1131】

S1055において、メインCPU1201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次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。

【1132】

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。

【1133】

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。

【1134】

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。

【1135】

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

【 1 1 3 6 】

S 1 0 5 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 5 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 9 に移す。

【 1 1 3 7 】

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

【 1 1 3 8 】

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

【 1 1 3 9 】

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

【 1 1 4 0 】

S 1 0 6 0 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 1 に移す。

【 1 1 4 1 】

S 1 0 6 1 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【 1 1 4 2 】

S 1 0 6 1 において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（S 1 0 6 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 4 3 】

一方、S 1 0 6 1 において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（S 1 0 6 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 6 2 に移す。

【 1 1 4 4 】

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

【 1 1 4 5 】

S 1 0 6 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 4 に移す。

【 1 1 4 6 】

S 1 0 6 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0

10

20

30

40

50

64の処理を実行した後、処理を、S1065に移す。

【1147】

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。

【1148】

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。

10

【1149】

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。

【1150】

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。

【1151】

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。

20

【1152】

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。

30

【1153】

〔2-4-5. 特別図柄遊技判定処理〕

次に、図81および図82を参照して、特別図柄管理処理（図77参照）中のS1025でメインCPU1201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図81および図82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。

【1154】

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S1025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S1025で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

40

【1155】

メインCPU1201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（S1071）。

【1156】

S1071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（S1071がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1157】

50

一方、S 1 0 7 1において特別図柄の制御状態番号が「2」とであると判定された場合（S 1 0 7 1がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 7 2に移す。

【1 1 5 8】

S 1 0 7 2において、メインCPU 1 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 1 5 9】

S 1 0 7 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 1 0 7 2がNO判定の場合）、メインCPU 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 1 0 7 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 7 5に移す。

10

【1 1 6 0】

S 1 0 7 3において、メインCPU 1 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。

【1 1 6 1】

S 1 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 1 0 7 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 7 4に移す。

20

【1 1 6 2】

S 1 0 7 4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CPU 1 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7参照）に戻す。

【1 1 6 3】

一方、S 1 0 7 3において、小当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 1 0 7 3がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 7 5に移す。

【1 1 6 4】

S 1 0 7 5において、メインCPU 1 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 7 0参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、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 1 2 0 1は、S 1 0 7 5の処理を行った後、処理を、S 1 0 7 6に移す。

30

【1 1 6 5】

また、S 1 0 7 5の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メインCPU 1 2 0 1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。

【1 1 6 6】

40

S 1 0 7 6において、メインCPU 1 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 1 2 0 1は、例えば、開放される大入賞口（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）の開放回数の上限値をセットする処理（S 1 0 7 7）、外部端子板 1 1 8 4への大当り信号セット処理（S 1 0 7 8）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 0 7 9）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 1 0 8 0）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 1 0 8 1）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 1 0 7 9）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 7 7のS 1 0 2 6参照）が行われることとなる。その後、メインCPU 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

50

管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【1 1 6 7】

なお、メインCPU 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S 1 0 7 1 ～S 1 0 8 1）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1 1 6 8】

〔2-4-6. 特別図柄遊技終了処理〕

次に、図 8 3 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 8 1 および図 8 2 参照）中の S 1 0 7 4 でメインCPU 1 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 8 3 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。

【1 1 6 9】

メインCPU 1 2 0 1 は、まず、時短管理処理を行う（S 1 0 9 1）。この時短管理処理の詳細については、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ～図 3 9 を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 0 9 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 2 に移す。

【1 1 7 0】

S 1 0 9 2 において、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「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CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 3 に移す。

【1 1 7 1】

S 1 0 9 3 において、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S 1 0 9 4）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 0 9 4 の処理後、メインCPU 1 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 8 1 参照）に戻す。

【1 1 7 2】

なお、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果がハズレである場合、メインCPU 1 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。

【1 1 7 3】

〔2-4-7. 大入賞口開放準備処理〕

次に、図 8 4 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 6 でメインCPU 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 8 4 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【1 1 7 4】

なお、この大入賞口開放準備処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 6 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 6 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【1 1 7 5】

メインCPU 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 6】

S 1 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S 1 1 0 1 が NO 判定の場合）、メインCPU 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。

10

20

30

40

50

【1177】

一方、S1101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（S1101がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1102に移す。

【1178】

S1102において、メインCPU1201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RAM1203内の所定領域に格納される。メインCPU1201は、S1102の処理を実行した後、処理を、S1103に移す。

10

【1179】

S1103において、メインCPU1201は、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1131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73参照）に示されるように4ラウンドまたは10ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口1151の開放回数の上限値は例えば1回である。

【1180】

S1103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（S1103がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1104に移す。

20

【1181】

S1104において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S1104）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77のS1028参照）が行われることとなる。メインCPU1201は、S1104の処理を実行した後、処理を、S1105に移す。

【1182】

S1105において、メインCPU1201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU1201は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（S1106）。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のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。そして、S1106の処理後、メインCPU1201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

30

【1183】

S1103に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（S1103がNO判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1107に移す。

【1184】

S1107において、メインCPU1201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CPU1201は、S1107の処理を実行した後、処理を、S1108に移す。

40

【1185】

S1108において、メインCPU1201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CPU1201は、S1108の処理を実行した後、処理を、S1109に移す。

【1186】

50

S 1 1 0 9において、メインCPU1201は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（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CPU1201は、S 1 1 0 9の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 0に移す。

【1187】

10

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30000ms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1800ms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。

【1188】

S 1 1 1 0において、メインCPU1201は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（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CPU1201は、S 1 1 1 0の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 1に移す。

20

【1189】

S 1 1 1 1において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 1 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77のS 1 0 2 7参照）が行われることとなる。メインCPU1201は、S 1 1 1 1の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 2に移す。

【1190】

30

S 1 1 1 2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、S 1 1 1 2の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 3に移す。

【1191】

S 1 1 1 3において、メインCPU1201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次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1300に送信される。メインCPU1201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。

40

【1192】

〔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CPU1201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図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。

【1193】

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。

50

【1194】

メインCPU1201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S1121）。

【1195】

S1121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（S1121がNO判定の場合）、メインCPU1201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1196】

一方、S1121において特別図柄の制御状態番号が「4」とであると判定された場合（S1121がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1122に移す。

10

【1197】

S1122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）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウントスイッチ1132、小当り用大入賞口カウントスイッチ1152（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RAM1203内の所定領域に格納される。

【1198】

S1122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）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（S1122がNO判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1123に移す。

20

【1199】

一方、S1122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）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（S1122がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1124に移す。

【1200】

S1123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S1109参照）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。

30

【1201】

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ないと判定された場合（S1123がNO判定の場合）、メインCPU1201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1202】

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。

40

【1203】

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。

【1204】

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

50

なる。メインCPU1201は、S1125の処理を実行した後、処理を、S1126に移す。

【1205】

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。

【1206】

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。

【1207】

〔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。

【1208】

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。

【1209】

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）。

【1210】

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。

【1211】

一方、S1131において特別図柄の制御状態番号が「5」と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。

【1212】

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）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（S1132）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われないようになる。メインCPU1201は、S1132の処理を実行した後、処理を、S1133に移す。

【1213】

S1133において、メインCPU1201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図31を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU1201は、S1133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77参照）に戻す。

【1214】

なお、メインCPU1201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。

【1215】

[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。

【1216】

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CPU1201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1120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1140A, 1140B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1145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。

【1217】

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。

【1218】

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1126を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物1146を作動させて入賞口（本実施例では例えば第2始動口1140B）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り小当り用大入賞口1131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1140B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1151が開放されていれば、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が小当り用大入賞口1151に入賞可能となる。小当り用大入賞口1151に遊技球が入賞すると、上述したように例えば10個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路1107aに振り分けられた遊技球は、第2始動口1140Aに入賞可能である。第2始動口1140A, 1140B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71参照）に示されるように3分の1（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図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。

【1219】

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。

【1220】

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。

【1221】

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。

【1222】

【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。

【1223】

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。

【1224】

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。

【1225】

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

10

20

30

40

50

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。

【1226】

〔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。

【1227】

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。

【1228】

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。

【1229】

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。

【1230】

（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。

【1231】

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

【1232】

（ガイドレール）

ガイドレール2110は、第1のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域2105は、ガイドレール2110によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置2006（後述の図88参照）から発射された遊技球を遊技領域2105の上部に案内する機能を有する。

【1233】

10

20

30

40

50

(センター役物)

センター役物 2 1 1 5 は、遊技パネル 2 1 0 0 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 2 1 1 6 を備えている。遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 2 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【1 2 3 4】

発射装置 2 0 0 6 によって遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する。左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 2 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 2 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 2 1 0 7 を流下する。

【1 2 3 5】

また、センター役物 2 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球が進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。

【1 2 3 6】

ステージ 2 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 2 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 2 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 2 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 2 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 2 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞（通過）するようになっている。

【1 2 3 7】

(第 1 始動口)

第 1 始動口 2 1 2 0 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打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。

【1 2 3 8】

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 2 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 2 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 3 個に限られない。

【1 2 3 9】

(第 2 始動口)

第 2 始動口 2 1 4 0 は、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0 に入賞可能であってもよい。

【1 2 4 0】

第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 により検出される。第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1（後述の図 8 8 参照）により第 2 始動口 2 1 4 0 への

10

20

30

40

50

遊技球の入賞（通過）が検出されると、第2特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された始動情報は、第2特別図柄の当り判定処理に供される。第2始動口2140に遊技球が入賞すると例えば1個の賞球が払い出される。ただし、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【1241】

（一般入賞動口）

一般入賞口2122は、表示装置2007の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口2122のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ2123（後述の図88参照）により検出される。

10

【1242】

一般入賞口スイッチ2123（後述の図88参照）により一般入賞口2122への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば4個の賞球が払い出されるが、一般入賞口2122への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は4個に限られない。

【1243】

また、本実施例において、一般入賞口2122は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口2122に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

20

【1244】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット2125は、右側領域2107に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート2126と、通過ゲート2126への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ2127（後述の図88参照）とを一体化したユニット体である。通過ゲート2126への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大4個）まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ2127により通過ゲート2126への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット2125は、右側領域2107に代えてまたは加えて左側領域2106に配置されていてもよい。

30

【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、特別電動役物2133とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット2130は、右側領域2107において、通過ゲートユニット2125よりも下方に配置されている。

【1246】

大入賞口2131は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口2131に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物2115の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

40

【1247】

大入賞口2131は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ2132（後述の図88参照）により大入賞口2131への遊技球の入賞が検出されると、例えば10個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口2131への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は10個に限られない

50

。

【 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り遊技状態となった場合である。上述した第 1 のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、第 1 のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口 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。

10

【 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。

20

【 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。

30

40

【 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

50

」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、Vアタッカー用ソレノイド2154（後述の図88参照）の作動によりVアタッカー2152が例えば1回作動する。Vアタッカー2152は、1回作動すると開閉入賞口2151が例えば1800msec開放する開放状態となる。そして、Vアタッカー2152の作動により開閉入賞口2151が開放している間、V入賞装置2150の内部に進入可能な遊技球は、1回の開放あたり最大で例えば10個である。

【1253】

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

10

【1254】

Vアタッカーカウントスイッチ2153は、V入賞装置2150の内部への遊技球の進入を検出するものである。Vアタッカーカウントスイッチ2153によりV入賞装置2150の内部への遊技球の進入が検出されると、メインCPU2201は、払出・発射制御回路2400を介して例えば10個の賞球を払い出し、メインCPU2201の機能であるVアタッカー入賞カウンタの値を加算する。Vアタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口2151を開放することができる最大時間（例えば1800msec）が経過していなくても、Vアタッカー用ソレノイド2154によりVアタッカー2152が作動して開閉入賞口2151が閉鎖される。

20

【1255】

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

【1256】

V入賞口スイッチ2156は、V入賞口2155への遊技球の通過を検出するものである。メインCPU2201（図88参照）は、Vアタッカー2152が開放してから所定時間（例えば4000msec）内にV入賞口2155への遊技球の通過を検出すると、Vアタッカー2152の開放制御を継続する。すなわち、第2のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第2のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Vアタッカー2152が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

30

【1257】

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

40

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

50

通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口 2 1 5 7 を通過した遊技球は機外に排出される。なお、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口 2 1 5 7 を通過し、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過がなかった場合、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続されずに終了する。

【1 2 6 0】

V シャッター 2 1 5 8 は、V シャッター用ソレノイド 2 1 5 9（後述の図 8 8 参照）の作動により、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「6 0 0 0 m s e c 閉鎖⇒1 0 0 0 m s e c 開放⇒6 0 0 0 m s e c 閉鎖」の動作を繰り返す 7 0 0 0 m s e c のサイクル（周期）で V シャッター 2 1 5 8 が常時一定動作を行っている。

10

【1 2 6 1】

係止部材 2 1 6 0 は、V 入賞口 2 1 5 5 の上方に設けられており、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち例えば 1 球のみを保持することができるように構成されている。V 入賞装置 2 1 5 0 に進入したものの係止部材 2 1 6 0 により保持されなかった遊技球は、ハズレ口 2 1 5 7 から機外に排出される。V 入賞装置 2 1 5 0 に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材 2 1 6 0 により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口 2 1 5 7 から機外に排出される。

【1 2 6 2】

また、係止部材 2 1 6 0 は、V アタッカー 2 1 5 2 が作動してから一定時間（例えば 3 0 0 0 m s e c）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材 2 1 6 0 における係止が解除された遊技球は、V 入賞口 2 1 5 5 に向けて落下し、このタイミングで V 入賞口 2 1 5 5 が開放されていれば V 入賞口 2 1 5 5 に入賞（通過）し、このタイミングで V 入賞口 2 1 5 5 が閉鎖していればハズレ口 2 1 5 7 を通過する。なお、係止部材 2 1 6 0 を設けずに、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球を、V 入賞口 2 1 5 5 またはハズレ口 2 1 5 7 に振り分けるようにしてもよい。

20

【1 2 6 3】

（アウト口）

アウト口 2 1 7 8 は、遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第 1 始動口 2 1 2 0、第 2 始動口 2 1 4 0、大入賞口 2 1 3 1、V 入賞装置 2 1 5 0、一般入賞口 2 1 2 2 等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口 2 1 7 8 は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域 2 1 0 5 の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口 2 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 2 1 2 2 の間や特別電動役物ユニット 2 1 3 0 と第 2 始動口 2 1 4 0 との間等にアウト口を設けて、遊技領域 2 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

30

【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。

40

【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

50

めて一通り説明する。

【1266】

図88に示されるように、第3のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路2200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路2300と、払出・発射制御回路2400と、電源供給回路2450と、から構成される。

【1267】

[3-2-1. 主制御回路]

主制御回路2200は、メインCPU2201、メインROM2202（読み出し専用メモリ）およびメインRAM2203（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路2204およびバックアップコンデンサ2207等を備えており、主基板ケース（不図示）内に收容されている。

10

【1268】

メインCPU2201には、メインROM2202、メインRAM2203および初期リセット回路2204等が接続される。メインCPU2201は、動作を監視するWDTや不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【1269】

メインROM2202には、メインCPU2201により第3のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインCPU2201は、メインROM2202に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

20

【1270】

メインRAM2203には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインRAM2203は、メインCPU2201の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインCPU2201の一時記憶領域としてRAMを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【1271】

初期リセット回路2204は、メインCPU2201を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

30

【1272】

バックアップコンデンサ2207は、電断時等に、メインRAM2203に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【1273】

さらに、主制御回路2200は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるI/Oポート2205、および、サブ制御回路2300に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート2206等も備える。

【1274】

また、主制御回路2200には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路2200には、普通図柄表示部2161、普通図柄用保留表示部2162、第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164、第1特別図柄用保留表示部2165、第2特別図柄用保留表示部2166、時短報知用表示部2168、普電用ソレノイド2148、特電用ソレノイド2135、Vアタッカー用ソレノイド2154、および、Vシャッター用ソレノイド2159等が接続されている。また、主制御回路2200には、これらの他、性能表示モニタ2170およびエラー報知モニタ2172等も接続されている。主制御回路2200は、I/Oポート2205を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

40

【1275】

性能表示モニタ2170には、メインCPU2201の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば60000個）の遊技

50

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。

【1276】

エラー報知モニタ2172には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ2172には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄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。

【1277】

また、主制御回路2200には、第1始動口スイッチ2121、第2始動口スイッチ2141、通過ゲートスイッチ2127、大入賞口カウントスイッチ2132、Vアタッカーカウントスイッチ2153、V入賞口スイッチ2156、および、一般入賞口スイッチ2123も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート2205を介して主制御回路2200に送信される。

【1278】

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

【1279】

また、設定キー差込口2174およびRAMクリアスイッチ2176は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に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差込口2174やRAMクリアスイッチ2176に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー差込口2174およびRAMクリアスイッチ2176の対応箇所にも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差込口2174または／およびRAMクリアスイッチ2176に接触できるように構成されているものも含まれる。

【1280】

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

【1281】

【3-2-2. サブ制御回路】

サブ制御回路2300は、サブCPU2301、プログラムROM2302、ワークRAM2303、表示制御回路2304、音声制御回路2305、LED制御回路2306、役物制御回路2307およびコマンド入力ポート2308等を備える。サブ制御回路2300は、主制御回路2200からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図88には示されていないが、第1のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路2300には、遊技者が操作可能な演出ボタン54（図1参照）等も接続されている。

【1282】

プログラムROM 2302には、サブCPU 2301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 2301は、プログラムROM 2302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 2301は、主制御回路2200から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【1283】

ワークRAM 2303は、サブCPU 2301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。

【1284】

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

【1285】

表示制御回路2304は、サブCPU 2301からの画像表示命令に応じて、表示装置2007に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置2007に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【1286】

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

【1287】

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

【1288】

音源ICは、スピーカ2032から発生させる音声の制御を行う。音源ICは、サブCPU 2301から供給される音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ICは、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をAMPに供給する。AMPは、スピーカ2032から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【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。

【1291】

また、役物制御回路2307は、サブCPU 2301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

10

20

30

40

50

。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。

【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】

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。

【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。

【1298】

電源供給回路2450には、電源スイッチ2095等が接続されている。電源スイッチ2095は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路2200、サブ制御回路2300、払出・発射制御回路2400等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【1299】

[3-3. 基本仕様]

次に、図89～図92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。

【1300】

なお、第3のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第3のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メインCPU2201は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

10

20

30

40

50

【1301】

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CPU2301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置2007の表示領域に表示する制御を実行する。

【1302】

[3-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図89は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【1303】

図89に示されるとおり、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201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2140に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201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。

【1304】

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。

【1305】

メインROM2202に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口2120への入賞に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「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2140への入賞に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「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。

【1306】

なお、この第3のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。

【1307】

また、この第3のパチンコ遊技機では、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0～65535の範囲（幅）で発生する。

【1308】

なお、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くな

るようにしてもよい。ただし、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【1309】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Vアタッカー2152の開放時間を設定値毎に変えてV入賞装置2150への入賞率を変えたり、V入賞口2155の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてV入賞口2155への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、V入賞口2155の開放頻度（すなわちVアタッカー2152の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有10
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。

【1310】

【3-3-2. 特別図柄判定テーブル】

図90は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1311】

特別図柄判定テーブルは、始動口2120、2140に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選20
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。

【1312】

図90に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選30
択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【1313】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。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のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が61～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選40
択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

【1314】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選40
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CPU2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選50
択する。

【1316】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【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のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

【1318】

なお、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路2200のメインROM2202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164（図88参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部2163、2164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路2300のプログラムROM2302に記憶されている。

【1319】

【3-3-3. 当り種類決定テーブル】

図91は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなく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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【1327】

図 9 2 に示されるように、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 始動口 2 1 2 0 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 2 1 4 0 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。

【 1 3 2 8 】

図 9 2 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 CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の変動パターンを、第 1 始動口 2 1 2 0 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。

【 1 3 2 9 】

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 CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の変動パターンを、第 1 始動口 2 1 2 0 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。

10

【 1 3 3 0 】

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 CPU 2 2 0 1 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 2 1 2 0 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 2 1 2 0 に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

【 1 3 3 1 】

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 CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の変動パターンを、第 2 始動口 2 1 4 0 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

【 1 3 3 2 】

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 CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、第 2 始動口 2 1 4 0 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。

【 1 3 3 3 】

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 CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、第 2 始動口 2 1 4 0 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。

30

【 1 3 3 4 】

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 CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば 6 0 0 0 0 0 m s e c 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 2 1 4 0 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 2 1 4 0 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。

【 1 3 3 5 】

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。

40

【 1 3 3 6 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 始動口 2 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 2 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 2 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 3 3 7 】

なお、便宜上、図 9 2 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 CPU 2 2 0 1 は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設

50

定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【1338】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU2201が決定しているが、これに限られず、サブCPU2301が決定するようにしてもよい。

【1339】

なお、メインCPU2201は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第2特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

10

【1340】

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

【1341】

メインCPU2201は、決定した変動パターン情報をサブCPU2301に送信する。サブCPU2301は、メインCPU2201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置2007の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ2032から出力される音演出を制御する。

20

【1342】

また、図92の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【1343】

また、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第1のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路2200のメインROM2202には普通図柄の当り判定テーブル（図16参照）、普通図柄判定テーブル（図17参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図18参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図19参照）が記憶されている。そして、メインCPU2201は、普通電動役物2146（図87参照）の開放パターンを第1のパチ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。

30

【1344】

〔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。

40

【1345】

〔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

50

図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1346】

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。

【1347】

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。

【1348】

また、同じく図示しないが、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU2201は、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次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2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第1のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【1349】

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。

【1350】

S2002において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合（S2002がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2005に移す。

【1351】

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YES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2003に移す。

【1352】

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。

【1353】

S2003において第2特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S2003がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2004に移す。

【1354】

S2004において、メインCPU2201は、第1特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【1355】

S2004において第1特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S2004がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【1356】

一方、S2004において第1特別図柄が可変表示開始である、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S2004がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2005に移す。

10

20

30

40

50

【1357】

S2003に戻って、第2特別図柄が可変表示開始である、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S2003がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2005に移す。

【1358】

S2005において、メインCPU2201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図94を参照して後述する。メインCPU2201は、S2003の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【1359】

なお、メインCPU2201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S2001～S2005）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【1360】

このように、本実施例では、第3のパチンコ遊技機として、第2特別図柄の始動情報が保留されている場合、第1特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S2005）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第1特別図柄の始動情報が保留されている場合、第2特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S2005）が実行される優先変動機としてもよいし、第1始動口2120または第2始動口2140への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【1361】

〔3-4-2. 特別図柄管理処理〕

次に、図94を参照して、特別図柄制御処理（図93参照）中のS2005でメインCPU2201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図94は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【1362】

なお、制御状態番号が0の場合（S2002がYES判定の場合）、特別図柄管理処理は、S2003がYES判定の場合は第2特別図柄が処理対象であり、S2004がYES判定の場合は第1特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が0でない場合（S2002がNO判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【1363】

また、図94に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「7」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU2201は、制御状態番号に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。

【1364】

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】

S 2 0 1 3において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS 2 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95を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 0 1 4に移す。

【1369】

S 2 0 1 4において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS 2 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96を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「1」でない場合には、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 0 1 5に移す。

10

【1370】

S 2 0 1 5において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS 2 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97を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「2」でない場合には、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 0 1 6に移す。

【1371】

S 2 0 1 6において、メインCPU 2 2 0 1は、V入賞装置開放準備処理を行う。このS 2 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99を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 0 1 7に移す。

20

【1372】

S 2 0 1 7において、メインCPU 2 2 0 1は、V入賞装置開放制御処理を行う。このS 2 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100を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 0 1 8に移す。

【1373】

S 2 0 1 8において、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口開放準備処理を行う。このS 2 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CPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 0 1 9に移す。

30

【1374】

S 2 0 1 9において、メインCPU 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102を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 0 2 0に移す。

40

【1375】

S 2 0 2 0において、メインCPU 2 2 0 1は、大当たり終了処理を行う。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。この大当たり終了処理の詳細については、図103を参照して後述する。

【1376】

メインCPU 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93参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【1377】

50

〔 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 CPU 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。

〔 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。

10

〔 1 3 7 9 〕

図 9 5 に示されるように、メイン CPU 2 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 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 CPU 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。

〔 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 CPU 2 2 0 1 は、処理を、 S 2 0 2 2 に移す。

20

〔 1 3 8 2 〕

S 2 0 2 2 において、メイン CPU 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 CPU 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 CPU 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 CPU 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。

30

〔 1 3 8 4 〕

S 2 0 2 4 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（ S 2 0 2 3 ）の結果（例えば、時短当り、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図 9 0 参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メイン CPU 2 2 0 1 は、 S 2 0 2 4 の処理を実行した後、処理を、 S 2 0 2 5 に移す。

40

〔 1 3 8 5 〕

S 2 0 2 5 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図 9 1 参照）を参照し、特別図柄決定処理（ S 2 0 2 4 ）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放された V 入賞口 2 1 5 5 に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または／および役物開放当り

50

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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

【1392】

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

40

【1393】

〔3-4-4. 特別図柄可変表示終了処理〕

次に、図96を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2014でメインCPU2201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図96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。

【1394】

50

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

【1395】

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

【1396】

S2041において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合(S2041がNO判定の場合)、メインCPU2201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

10

【1397】

一方、S2041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(S2041がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2042に移す。

【1398】

S2042において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理(図94のS2015参照)が行われることとなる。メインCPU2201は、S2042の処理を実行した後、処理を、S2043に移す。

20

【1399】

S2043において、メインCPU2201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次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、S2043の処理を実行した後、処理を、S2044に移す。

【1400】

S2044において、メインCPU2201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。第1のパチンコ遊技機および第2のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数(特別図柄ゲームの実行回数)を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU2201は、S2044の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

30

【1401】

〔3-4-5. 特別図柄遊技判定処理〕

次に、図97を参照して、特別図柄管理処理(図94参照)中のS2015でメインCPU2201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図97は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【1402】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1403】

メインCPU2201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する(S2051)。

【1404】

50

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 N O 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 Y E S 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 4 0 7】

S 2 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 2 0 5 2 が N O 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 2 0 5 2 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 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 2 0 5 2 において N O 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 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 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 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、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 5 9）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 0 5 7）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 8 参照）が行われることとなる。その後、メインCPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【1 4 1 1】

S 2 0 6 0 において、メインCPU 2 2 0 1 は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【1 4 1 2】

S 2 0 6 0 において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 1 に移す。一方、S 2 0 6 0 において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 1 に移す。

【1 4 1 3】

S 2 0 6 1 において、メインCPU 2 2 0 1 は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理

10

20

30

40

50

を行う。この処理では、外部端子板 2184 を介してホールコンピュータ 2186（いずれも図 88 参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン CPU 2201 は、S 2061 の処理を実行した後、処理を、S 2062 に移す。

【1414】

S 2062 において、メイン CPU 2201 は、V 入賞装置 2150 の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされる V 入賞装置 2150 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。メイン CPU 2201 は、S 2062 の処理を実行した後、処理を、S 2063 に移す。

【1415】

S 2062 において、メイン CPU 2201 は、外部端子板 2184 への役物開放当り信号セット処理（S 2063）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2064）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2065）、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 2066）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 2064）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 94 の S 2016 参照）が行われることとなる。その後、メイン CPU 2201 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 94 参照）に戻す。

【1416】

S 2067 において、メイン CPU 2201 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 98 を参照して後述する。なお、メイン CPU 2201 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 94 参照）に戻す。

【1417】

なお、メイン CPU 2201 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 2051～S 2067）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【1418】

【3-4-6. 特別図柄遊技終了処理】

次に、図 98 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 97 参照）中の S 2067 でメイン CPU 2201 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 98 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。

【1419】

メイン CPU 2201 は、まず、時短管理処理を行う（S 2071）。1 種 2 種混合機と称される第 3 のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第 3 のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第 1 のパチンコ遊技機において図 32～図 39 を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第 1 のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第 3 のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第 1 のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図 37 参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（S 191 参照）、確変フラグがオフであることを条件として S 192 の処理を行っているが、第 3 のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、S 191 の処理を行わずに、S 192 の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第 1 のパチンコ遊技機において図 32～図 39 を参照して説明した処理と同様である。メイン CPU 2201 は、S 2071 の処理を実行した後、処理を、S 2072 に移す。

10

20

30

40

50

【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。

【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。

【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。

【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、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれかの開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインCPU2201は、S2082の処理を実行した後、処理を、S2083に移す。

【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。

【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。

【1431】

〔3-4-8. V入賞装置開放制御処理〕

次に、図100を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2017でメインCPU2201により実行されるV入賞装置開放制御処理について説明する。図100は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1432】

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

【1433】

S2091において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S2091がNO判定の場合）、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1434】

一方、S2091において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S2091がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2092に移す。

【1435】

S2092において、メインCPU2201は、Vアタッカー2152の作動により開閉入賞口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、S2093に移す。

【1437】

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

【1438】

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

10

20

30

40

50

は、S 2 0 8 2 の処理（図 9 9 参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【1 4 3 9】

S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 2 0 9 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【1 4 4 0】

一方、S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 2 0 9 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 4 に移す。

【1 4 4 1】

S 2 0 9 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0（すなわち開閉入賞口 2 1 5 1）の閉鎖処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 5 に移す。

【1 4 4 2】

S 2 0 9 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間は V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、V アタッカー 2 1 5 2 の作動が開始してから規定時間内、係止部材 2 1 6 0 による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【1 4 4 3】

S 2 0 9 5 において V 入賞検出があったと判定された場合（S 2 0 9 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 6 に移す。

【1 4 4 4】

S 2 0 9 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 参照）に出力される信号（例えば、V 当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、V 当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図 9 1 参照）に示されるように例えば 1 5 ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施例では、説明の便宜上、V 当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、V 当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メイン 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。

【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（S 2 0 9 5 が Y E S 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 C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 8 に移す。

【1 4 4 7】

S 2 0 9 8 において、メイン C P U 2 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 C P U 2 2 0 1 は、例えば、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数（すなわち、V アタッカー 2 1 5 2 の作動回数）の上限値をセットする処理（S 2 0 9

10

20

30

40

50

9)、外部端子板2184へのV当り信号セット処理(S2100)、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S2101)、遊技状態指定パラメータ設定処理(S2102)、および、V当り開始表示コマンドの送信予約処理(S2103)等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S2101)を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理(図94のS2018参照)が行われることとなる。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

【1448】

S2095に戻って、このS2095においてV入賞検出がなかったと判定された場合(S2095がNO判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2104に移す。

10

【1449】

S2104において、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図98を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU2201は、S2104の処理を実行した後、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

【1450】

[3-4-9. 大入賞口開放準備処理]

次に、図101を参照して、特別図柄管理処理(図94参照)中のS2018でメインCPU2201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図101は、第3のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

20

【1451】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する(S2111)。

【1452】

S2111において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合(S2111がNO判定の場合)、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

【1453】

一方、S2111において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合(S2111がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2112に移す。

30

【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。

【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。

40

【1456】

S2113において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合(S2113がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2114に移す。

【1457】

S2114において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理(S2114)を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理(図94の

50

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45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94参照)に戻す。

10

【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95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97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97のS 2 0 6 0がYES判定され)、さらにV入賞検出された(図100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。

20

【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。

30

【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。

40

【1 4 6 4】

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

【1 4 6 5】

S 2 1 2 1において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセ

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 2 1 3 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 4 に移す。

【1 4 7 5】

50

S 2 1 3 3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の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 1 0 1のS 2 1 1 9参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【1 4 7 6】

S 2 1 3 3において大入賞口 2 1 3 1またはV入賞装置 2 1 5 0の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 2 1 3 3が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 7】

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

【1 4 7 8】

S 2 1 3 4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の閉鎖処理を行う。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 3 4の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 5に移す。

【1 4 7 9】

S 2 1 3 5において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 1 3 5）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 9 4のS 2 0 1 8参照）が行われることとなる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 3 5の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 6に移す。

【1 4 8 0】

S 2 1 3 6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 3 6の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 7に移す。

【1 4 8 1】

S 2 1 3 7において、メインCPU 2 2 0 1は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイム割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0に送信される。そして、S 2 1 3 7の処理後、メイン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 8 2】

【3-4-11. 大当たり終了処理】

次に、図 1 0 3を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4参照）中のS 2 0 2 0でメインCPU 2 2 0 1により実行される大当たり終了処理について説明する。図 1 0 3は、第3のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1 4 8 3】

メインCPU 2 2 0 1は、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 2 1 4 1）。

【1 4 8 4】

S 2 1 4 1において特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定された場合（S 2 1 4 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1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 9 4参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 9 3参照）に戻す。この場合、大当たり終了処理が呼び出された処理に戻る。

【1 4 8 5】

S 2 1 4 1において特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定された場合（S 2 1 4 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 4 2に移す。

【1 4 8 6】

S 2 1 4 2において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。こ

10

20

30

40

50

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 2201は、S 2142の処理を実行した後、処理を、S 2143に移す。

【1487】

S 2143において、メインCPU 2201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CPU 2201は、S 2143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。

【1488】

なお、メインCPU 2201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。

【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。

【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。

【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るように制御される。

【1494】

なお、図104では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが

10

20

30

40

50

、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【1495】

図104(A)に示されるように、第1開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が1個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【1496】

また、図104(B)に示されるように、第2開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が1個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【1497】

一方、図104(C)に示されるように、第3開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この2回はいずれも短時間）を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第1開放態様および第2開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【1498】

なお、図104では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第1開放態様および第2開放態様の2態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、2態様に限られず、1態様だけとしてもよいし、3態様以上としてもよい。

【1499】

また、図104では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第3開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、1態様に限られず、2態様以上設けてもよい。

【1500】

図105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105に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第1特別図柄および第2特別図柄の当り時選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、40%の選択率で「z0」が選択され、10%の選択率で「z1」が選択され、50%の選択率で「z2」が選択される。また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、15%の選択率で「z3」が選択され、50%の選択率で「z4」が選択され、35%の選択率で「z5」が選択される。

【1501】

図106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106に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、当り時選択図柄コマンドが「z0」の場合、ラウンド数が「3」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（3R通常大当りA）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z1」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（10R通常大当りA）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z2」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第1開放態様の大当り（10R確変大当りA）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z3」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（10R通常大当りB）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「z4」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第1開放態様の大当り（10R確変大当りB）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「z5」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第2開放態様の大当り（10R確変大当りC）に決定される。

10

【1502】

すなわち、上記の図104～図106によれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、40%の選択率で3R通常大当りAに決定され、10%の選択率で10R通常大当りAに決定され、50%の選択率で10R確変大当りAに決定される。一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、15%の選択率で10R通常大当りBに決定され、50%の選択率で10R確変大当りBに決定され、35%の選択率で10R確変大当りCに決定される。このようにして、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

20

【1503】

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104（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107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

【1504】

図107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。

【1505】

図107（A）に示されるように、他の例の第1開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に1個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより1個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に2個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより2個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が1個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

40

【1506】

また、図107（B）に示されるように、他の例の第2開放態様では、大入賞口が開放

50

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

【1507】

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。

【1508】

また、上記では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第1特別図柄専用の開放態様や第2特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

20

【1509】

また、上記では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第2特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第3態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第2特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第1態様または第2態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【1510】

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

30

【1511】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【1512】

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

40

50

【1513】

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

【1514】

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

【1515】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ST機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ST回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてST回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂V確変タイプの遊技機であってもよい。

【1516】

〔4-2. 時短制御の拡張例〕

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

【1517】

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

【1518】

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。

【1519】

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

10

20

30

40

50

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。

【1520】

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。

【1521】

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。

【1522】

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。

【1523】

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。

【1524】

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。

【1525】

また、特別図柄当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブCPUは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【1526】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【1532】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理（図68のS2023参照）の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行

50

有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインCPU2201は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

【1533】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

10

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。

【1534】

また、メインCPUは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

【1535】

20

（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。

【1536】

（時短制御の態様）

30

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

40

【1537】

（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

50

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】

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

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【1548】

（時短遊技状態の終了タイミング）

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が0回にセットされた場合」等である。

【1549】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【1555】

(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

50

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。

【1556】

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。

【1557】

[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。

【1558】

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。

【1559】

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RAM（あるいはRWM）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。

【1560】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱い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

10

20

30

40

50

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。

【1561】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

10

【1562】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていくか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

20

【1563】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【1564】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワ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。

30

【1565】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【1566】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原因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。

40

【1567】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通

50

信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【1568】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【1569】

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

【1570】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上部に位置し、

遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この第2実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるCRユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【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。

【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。

【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。

【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、この信号の解釈は困難であり、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】

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。

10

20

30

40

50

【1578】

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。

【1579】

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。

【1580】

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。

【1581】

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。

【1582】

【4-4. その他の拡張例】

本明細書では、第1のパチンコ遊技機、第2のパチンコ遊技機および第3のパチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、本明細書に記載された技術を、例えばパチスロ等、他の遊技機に適用することができる。

【1583】

本明細書に記載された技術をパチンコ遊技機およびパチスロのいずれに適用した場合であっても、図柄の仮停止を伴う演出については、リールによる仮停止を含んでも良い。なお、図柄の「停止」には本停止と仮停止があり、「停止」の解釈はいずれであってもよい。また、遊技者による遊技を行うための操作には、レバー、ハンドル、ボタンなどの操作、タッチ等、いずれであってもよい。

【1584】

パチンコ遊技機では、演出ボタンを操作することによって遊技機の管理者が演出等の設定を行う場合があるが、当該演出ボタンによる設定の後、遊技者が遊技を開始するよう運

10

20

30

40

50

用される場合がある。この場合、結果的に、管理者による操作が、遊技者が遊技を行うための操作となる場合も想定される。同様にパチスロでは、管理者が２ベット遊技を行い、２ベット遊技に応じたＢＢフラグが成立した状態で、遊技者が３ベット遊技を行う運用を想定する場合がある。この場合、遊技者が２ベット遊技と３ベット遊技とのいずれでも遊技を行うことができるものの、２ベット遊技を遊技機の管理者が行う場合があるため、管理者が行う遊技（例えば、２ベット遊技等）やホールメニューの選択等が、遊技者が遊技を行うための操作であってもよい。

【１５８５】

パチンコ遊技機では、メインＣＰＵの制御により右打ちか左打ちかを報知することで遊技者の遊技方法を管理し、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブＣＰＵの制御により報知するようにしてもよい。

10

【１５８６】

パチスロでは、遊技者による押し順（アシスト）等、遊技者の遊技方法をメインＣＰＵの制御により管理する場合があるが、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合に、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブＣＰＵの制御により報知するようにしてもよい。

【１５８７】

また、パチンコ遊技機では、主制御基板と払出制御基板とが別基板で搭載されているが、１ボードであってもよい。パチスロでは、払出制御基板が存在しない場合があるが、主制御基板で払出が制御されていてもよいし、主制御基板と払出制御基板とに分かれていてもよい。

20

【１５８８】

また、パチスロは、通常、種々の遊技に必要な装置を内部に収納した矩形の筐体、及び筐体に対して開閉可能な扉を備えているが、パチスロにおける筐体を枠としてとらえることが可能である。一方、パチンコにおいては、外枠を筐体ととらえること、外枠及びベースドアを筐体ととらえること、外枠、ベースドア、ガラスドア及び皿ユニットからなる遊技機全体を筐体ととらえること等が可能である。なお、筐体と扉との間や、枠と扉との間に、各種制御基板が設けられたユニット、中枠、中間部などが存在していてもよいし、扉、枠、筐体等に、各種制御基板や表示手段、装飾部、役物等が存在していてもよい。

30

【１５８９】

〔５．第３実施形態〕

次に本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機（遊技機）の構成及び各種動作について、図面を参照しながら説明する。なお、第１実施形態（第１のパチンコ遊技機～第３のパチンコ遊技機）、第２実施形態（封入式の遊技機）に記載した発明を、以下に説明する第３実施形態に係るパチンコ遊技機に適用することができる。

【１５９０】

本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の構成が、図１０８に示されている。この構成は、図６に示す第１のパチンコ遊技機と同様の構成である。例えば、第３実施形態に係るパチンコ遊技機の主制御回路６２００、メインＣＰＵ６２０１、メインＲＯＭ６２０２、メインＲＡＭ６２０３、設定キー差込口６１７４、設定キー６１７４ａ、ＲＡＭクリアスイッチ６１７６、電源スイッチ６０９５は、第１のパチンコ遊技機の主制御回路２００、メインＣＰＵ２０１、メインＲＯＭ２０２、メインＲＡＭ２０３、設定キー差込口１７４、設定キー１７４ａ、ＲＡＭクリアスイッチ１７６、電源スイッチ９５にそれぞれ対応する。したがって、ここでは、第１のパチンコ遊技機と異なる構成、及び、本願の発明に関連する構成について説明を行う。

40

【１５９１】

<メインＣＰＵが有する各種レジスタ>

ここで、図１０９を参照しながら、メインＣＰＵ６２０１が有する各種レジスタについて説明する。なお、図１０９は、メインＣＰＵ６２０１に含まれる各種レジスタの概略構

50

成図である。

【1592】

図109(A)に示すように、メインCPU6201は、メインレジスタとして、拡張レジスタ(Qレジスタ、Uレジスタ)、汎用レジスタ(Aレジスタ、Bレジスタ、Cレジスタ、Dレジスタ、Eレジスタ、Hレジスタ、Lレジスタ)、フラグレジスタ(Fレジスタ)、インデックスレジスタ(IXレジスタ、IYレジスタ)、及びスタックポインタ(スタックポインタSP)を有する。

【1593】

また、メインCPU6201は、サブレジスタとして、拡張レジスタ(Q'レジスタ)、汎用レジスタ(A'レジスタ、B'レジスタ、C'レジスタ、D'レジスタ、E'レジスタ、H'レジスタ、L'レジスタ)、フラグレジスタ(F'レジスタ)、及びインデックスレジスタ(IX'レジスタ、IY'レジスタ)を有する。なお、上述したメインレジスタ、サブレジスタのそれぞれは、1バイトのレジスタで構成される。

【1594】

また、本実施形態では、BレジスタとCレジスタとをペアレジスタ(BCレジスタ)として用い、DレジスタとEレジスタとをペアレジスタ(DEレジスタ)として用いる。さらに、本実施形態では、HレジスタとLレジスタとをペアレジスタ(HLレジスタ)として用いる。

【1595】

また、本実施形態では、2つのバンク(バンク0、バンク1)を切り替えて処理を行うように制御することができ、上述したメインレジスタとサブレジスタに関しても、バンク0のメインレジスタ、サブレジスタと、バンク1のメインレジスタ、サブレジスタとが用意され、バンクの切り替えによって、プログラムの命令が利用・参照するレジスタが、バンク0のレジスタ、及びバンク1のレジスタの間で切り替えられる。

【1596】

なお、本実施形態のプログラムでは、アドレスの上位側のアドレスデータ(アドレス値)がQレジスタに格納される。例えば、メインCPU6201がリセットされると、Qレジスタには、バンク0において利用されるメインRAM6203の先頭アドレス(上位側)「F0」Hがセットされ、バンクを切り替えてバンク1を利用する場合には、バンク1において利用されるメインRAM6203の先頭アドレス(上位側)「F2」HがQレジスタにセットされるように制御(処理)してもよい。

【1597】

また、上位側のアドレスデータとしてQレジスタを使用する場合以外にも、Qレジスタ以外のレジスタ(例えば、Hレジスタ)に、メインRAM6203の先頭アドレス(上位側)「F0」Hをセットし、Qレジスタ以外のレジスタ(例えば、Dレジスタ)に、メインRAM6203の先頭アドレス(上位側)「F2」Hがセットされるように制御(処理)してもよい。

【1598】

特に、メインRAM6203の遊技用エリアと領域外エリアを参照する場合に、遊技用エリアの上位側のアドレスを参照する場合はQレジスタ(特定のレジスタ)を使用する命令を使用して参照し、領域外エリアの上位側のアドレスを参照する場合はQレジスタ以外のレジスタを使用する命令を使用して参照するように制御してもよく、このとき、バンク1に切り替える前、または切り替えた後に、Qレジスタ以外のレジスタに先頭アドレス(上位側)「F2」Hが設定されるように制御(処理)してもよい。

【1599】

なお、本実施形態のプログラムにおいて、メインRAM6203の遊技用エリアと領域外エリアを参照、及び書き込みを行う制御(処理)の過多に応じて、QレジスタにセットするメインRAM6203の先頭アドレス(上位側)を「F0」H、または「F2」Hをセットすることが望ましい。

【1600】

20

30

40

50

例えば、メインRAM 6203の先頭アドレス（上位側）が「F0」Hのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Qレジスタに「F0」Hをセットし、また、メインRAM 6203の先頭アドレス（上位側）が「F2」Hのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Qレジスタに「F2」Hをセットする。

【1601】

さらに、本実施形態では、1バイトのレジスタで構成された、インタラプトページアドレスレジスタ（Iレジスタ）、メモリリフレッシュレジスタ（Rレジスタ）、プログラムカウンタ（PC）、割込み許可レジスタ1、及び割込み許可レジスタ2を、制御レジスタとして有する。

【1602】

また、図109（B）に示すように、フラグレジスタのFレジスタ、F'レジスタのそれぞれには、各ビットに演算処理の結果等を示す所定のフラグ情報がセットされる。例えばビット6（D6）には、演算結果の判定処理において演算結果が「0」であるか否かを示すデータ（ゼロ・フラグ）がセットされる。具体的には、演算結果が「0」である場合、ビット6にデータ「1」がセットされ、演算結果が「0」でない場合には、ビット6にデータ「0」がセットされる。そして、演算結果の判定処理では、メインCPU 6201は、ビット6のデータ「0」／「1」を参照して演算結果の判定を行う。

【1603】

また、フラグレジスタのビット2（D2）には、パリティフラグ、またはオーバーフローフラグがセットされる。例えば、パリティフラグとして利用される場合、論理演算を実行した際に、演算結果が格納されるディスティネーション内のビット「1」の数をカウントし、合計が奇数であれば「0」をセットし、偶数であれば「1」をセットする。また、オーバーフローフラグとして利用される場合、符号付き算術演算を実行した際に、オーバーフローとなったときにオーバーフローフラグがセットされる。

【1604】

また、所定の命令によって、フラグレジスタの各ビット（例えば、ビット2）に、他のレジスタの値をセットするように制御することもできる。

【1605】

<メインROM及びメインRAMの内部構成（メモリマップ）>

次に、図110を参照しながら、主制御回路6200（マイクロプロセッサ）に含まれるメインROM 6202及びメインRAM 6203の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図110（A）が、メモリ全体のメモリマップを示しており、図110（B）が、当該メモリ全体の内蔵ROMの構成を示しており、図110（C）が、当該メモリ全体の内蔵RAMの構成を示している。図110（A）の内蔵ROMは、例えば、図108のメインROM 6202に対応し、図110（A）の内蔵RAMは、図108のメインRAM 6203に対応する。

【1606】

主制御回路200が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図110（A）に示すように、アドレスの先頭（例えば、「0000」H）から、メインROM 6202のメモリ領域、メインRAM 6203のメモリ領域、機能レジスタのエリアが、未使用領域を間に挟んでこの順で配置される。ここで、機能レジスタは、各周辺機能の動作設定のために用いられる第1のレジスタと、モニタや制御のための第2のレジスタからなる2種類の内蔵レジスタを含む。

【1607】

メインROM 6202のメモリマップでは、図110（B）に示すように、メインROM 6202のアドレスの先頭（「0000」H）側から、遊技用エリア（すなわち、プログラムエリア（遊技用エリア）、及びデータエリア（遊技用エリア））、領域外エリア、及び、その他のエリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、この例では、

10

20

30

40

50

16バイトの未使用領域が設けられている。

【1608】

なお、プログラムエリア（遊技用エリア）には、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU6201により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリア（遊技用エリア）には、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU6201により使用される各種データ（例えば、大当り抽選データテーブル等のデータテーブル、副制御回路6300に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等）が記憶される。

【1609】

すなわち、プログラムエリア（遊技用エリア）とデータエリア（遊技用エリア）とからなる遊技用エリアには、遊技店で遊技者が実際に行う遊技に関連する制御処理（遊技性に関する処理）に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

【1610】

また、領域外エリアには、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない処理）の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチンコ遊技機6001の検定試験（試射試験）で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電断復帰時（電源復帰時）のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が格納される。

【1611】

メインRAM6203のメモリマップでは、図110（C）に示すように、メインRAM6203のアドレスの先頭（「F000」H）から、遊技用エリア（すなわち、作業領域（遊技用エリア）、及びスタックエリア（遊技用エリア））、領域外エリア（すなわち、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア））が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、メインROM6202と同様に、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、この例では、16バイトの未使用領域が設けられている。

【1612】

作業領域（遊技用エリア）、及びスタックエリア（遊技用エリア）には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に関連する制御プログラムの実行により決定された各種データ（各種乱数値、大当り判定結果等）が一時的に格納される。

【1613】

また、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）は、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理の作業領域である。本実施形態では、この作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理が実行される。

【1614】

上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機6001では、メインROM6202内において、遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、遊技用エリアとは異なるアドレスに配置された領域外エリアに格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理は、メインRAM6203内において、遊技用エリアとは異なるアドレスに配置された領域外エリアを使用して行われる。

【1615】

このようなメインROM6202の構成では、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを領域外エリアに配置することができ、そのために、遊技用エリアの容量の圧迫を回避することができる。

【1616】

また、本実施形態では、上述のように、バンクの切り替えを行うことによって、バンク

10

20

30

40

50

0に係る処理とバンク1に係る処理を切り替えることができるが、ここで、バンク0に係る処理は、メインROM6202の遊技用エリアに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインRAM6203の遊技用エリアを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技の動作を制御するための演算処理を行う。すなわち、バンク0に係る処理は、遊技用エリアに係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図109で説明した、バンク0のレジスタである。

【1617】

一方、バンク1に係る処理は、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインRAM6203の領域外エリアを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理（遊技以外の処理を行うための演算処理）を行う。すなわち、バンク1に係る処理は、領域外エリアに係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図109で説明した、バンク1のレジスタである。

10

【1618】

なお、バンク0に係る処理（遊技用エリアに係る処理）は、メインROM6202のプログラムエリア（遊技用エリア）に記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインROM6202のデータエリア（遊技用エリア）に記憶されているデータを参照し、さらに、メインRAM6203の作業領域（遊技用エリア）を利用してデータの参照・更新を行うが、メインRAM6203の作業領域（領域外エリア）に記憶されたデータの参照を行うこともある。

20

【1619】

同様に、バンク1に係る処理（領域外エリアに係る処理）は、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているデータを参照し、さらに、メインRAM6203の作業領域（領域外エリア）を利用してデータの参照・更新を行うが、メインRAM6203の作業領域（遊技用エリア）に記憶されたデータの参照を行うこともある。

【1620】

バンク0の処理からバンク1の処理に切り替えるには、例えば、所定のサブプログラムを特定の呼び出し命令によりコールすることによって行われ、バンク1の処理からバンク0の処理に戻るには、例えば、上述した特定の呼び出し命令でコールされた所定のサブプログラムにおいて特定のリターン命令をコールすることによって行われる。

30

【1621】

なお、本実施形態では、図110（C）に示すように、メインRAM6203において、アドレス「F000」Hから始まる1つの領域を作業領域（遊技用エリア）として用いたが、このような形態は例示に過ぎず、本発明がこのような実施例に限定されるものではない。例えば、「F000」Hから始める領域を第1作業領域（遊技用エリア）とし、「F100」Hから始める領域を第2作業領域（遊技用エリア）とするなど、作業領域を、特定の処理単位で複数に分割して用いるようにすることもできる。

【1622】

また、図110は、メモリ内の領域を模式的に示したものであり、本発明の構成が、例示したアドレスや、各領域の見た目のサイズ（容量）等に限定されるものではない。

40

【1623】

＜割込み許可レジスタ＞

ここで、図109に示した割込み許可レジスタ1、及び割込み許可レジスタ2について、より詳細に説明する。

【1624】

割込み許可レジスタ1は、その値によって、割込み要因マスクによって、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御可能なマスカブル割込みの許可／禁止が決定され、割込み許可レジスタ2は、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御できないノンマスカブル割込み処理後に割込み許可レジスタ1の値を復帰させるた

50

めに利用される。

【1625】

また、割込み許可レジスタ2に関しては、上記のような、ノンマスカブル割込み処理からの復帰以外に、領域外エリアに係る処理の呼び出し命令（以降、「領域外エリア処理呼出命令」と称する）を実行した後に、領域外エリアに係る処理から遊技用エリアに係る処理に復帰する命令（以降、「遊技用エリア処理復帰命令」とする）がされた場合に、それまで割込み許可レジスタ2に格納されていた値が、割込み許可レジスタ1にコピーされる（割込み許可レジスタ2の値を割込み許可レジスタ1に復帰させる）。

【1626】

また、ノンマスカブル割込みを受け付けた場合、または、領域外エリア処理呼出命令実行時には、割込み許可レジスタ1の値がクリアされ（値は「0」になる）、結果的に、その値が維持される間、マスカブル割込みが禁止される。

【1627】

さらに、割込み許可レジスタ2の値は、所定の命令により、フラグレジスタ（Fレジスタ）のパリティ／オーバーフロー・フラグに格納され、割込み許可レジスタ2の値を参照したり、一時的に退避したりすることができる。

【1628】

また、割込み許可命令を実行すると、割込み許可レジスタ1の値は、割込み許可を表す値「1」となり、同時に割込み許可レジスタ2の値も、割込み許可を表す値「1」となる。このように、割込み許可命令が実行されると、マスカブル割込みが許可される。また、割込み禁止命令を実行すると、割込み許可レジスタ1の値は、割込み禁止を表す値「0」となり、同時に割込み許可レジスタ2の値も、割込み禁止を表す値「0」となる。

【1629】

＜メインRAMの遊技用エリアと領域外エリアに関するクリア処理＞

次に、図111、図112を参照して、メインRAM6203のクリア処理の概要について説明する。当該クリア処理におけるメインRAM6203のクリア範囲は、起動状態に応じて判定され、その起動状態は、電源投入時の設定キー6174a、及びRAMクリアスイッチ6176の操作等に基づいて決定される。この処理は、後述する起動状態チェック処理（図118）において詳細に説明する。

【1630】

起動時におけるメインRAM6203のクリア範囲は、図111（A）に示す起動状態に応じて判定される。この起動状態は、図111（A）に示すように、メインRAM6203に異常があるか否か（図111（A）の「メインRAM異常」の欄）、パチンコ遊技機の電源投入時の操作（図111（A）の「電源投入時の操作」の欄）、及び前回の電断時に設定変更が行われていたか否か（図111（A）の「設定変更中電断復帰」の欄）に基づいた複数のパターンにより決定される。メインRAM6203に異常があるか否かについては、メインRAM6203の指定領域について、電源投入前と電源投入後でCRCを算出し、算出されたCRC値の照合を行い、両者の値が異なる場合に、メインRAM6203に異常があるものと判断する。

【1631】

図111（A）の第1のパターン（NO. 1）は、メインRAM6203に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「A」であり、設定変更中の電断復帰でない（X印で示されている）パターンである。ここで、パチンコ遊技機の電源投入時の操作は、「A」～「D」で表され、これらは、図111（B）に示す、パチンコ遊技機の電源投入時の操作のパターン「A」～「D」に対応する。

【1632】

図111（B）のパターン「A」は、電源が投入されていない状態で、設定キー6174aをオン操作せず（すなわち、オフ状態のまま）、RAMクリアスイッチ6176のオン操作せずに（すなわち、オフ状態のまま）、電源スイッチ6095のオン操作を行う操作である。この操作は、通常の営業開始時の状態でもあり、また、電圧降下等のトラブル

10

20

30

40

50

や、瞬断などによって再立ち上げがされるような状況でも考えられる。

【1633】

パターン「B」は、電源が投入されていない状態で、設定キー6174aをオン操作し（例えば、設定キー差込口6174に差し込み、所定方向に回す）、RAMクリアスイッチ6176のオン操作せずに（オフのままとして）、電源スイッチ6095のオン操作を行う操作である。この操作は、通常、設定確認処理を行うために行われる操作である。

【1634】

パターン「C」は、電源が投入されていない状態で、設定キー6174aをオン操作せず、RAMクリアスイッチ6176のオン操作をして、電源スイッチ6095のオン操作を行う操作である。この操作は、通常、メインRAM6203のクリアを行うために行われる操作である。

10

【1635】

パターン「D」は、電源が投入されていない状態で、設定キー6174aをオン操作し、RAMクリアスイッチ6176のオン操作、及び電源スイッチ6095のオン操作の両方を行う操作である。この操作は、通常、設定変更を行うために行われる操作である。

【1636】

上記のように、電源投入時の操作は、パターン「A」～「D」のいずれか1つであり、図111（A）の第1のパターンの場合は、パターン「A」の欄に「○」が配置されてパターン「A」の操作が行われていることが表されており、その他のパターン「B」～「D」はX印となっている。

20

【1637】

図111（A）の第1のパターンの場合、起動状態は「電断復帰」と判定され、クリア範囲は電断復帰時RAMクリア範囲となる。このクリア範囲については、図112を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が電断復帰時RAMクリア範囲に設定された後、メインCPU6201は、当該クリア範囲をクリアし、その後、電断復帰に応じた処理を行う。なお、起動状態が「電断復帰」であるとき、メインCPU6201は、後述する報知モードが0～3の何れかである場合には報知モードを0にセットし、報知モードが3の場合及び4の場合には報知モードを維持する。さらに、報知モードが4の場合、メインCPU6201は、遊技停止状態とする。

【1638】

図111（A）の第2のパターン（NO. 2）は、メインRAM6203に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「B」であり、設定変更中の電断復帰でない（X印で示されている）パターンである。

30

【1639】

図111（A）の第2のパターンの場合、起動状態は「設定確認」と判定され、クリア範囲は電断復帰時RAMクリア範囲となる。このクリア範囲については、図112を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が電断復帰時RAMクリア範囲に設定された後、メインCPU6201は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定確認の処理を行う。なお、起動状態が「設定確認」であるとき、メインCPU6201は、後述する報知モードが0～3の何れかである場合には報知モードリセット（0にセット）し、報知モードが3の場合及び4の場合には報知モードを維持する。さらに、報知モードが4の場合、メインCPU6201は、遊技停止状態とする。

40

【1640】

図111（A）の第3のパターン（NO. 3）は、メインRAM6203に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「C」であり、設定変更中の電断復帰でない（X印で示されている）パターンである。

【1641】

図111（A）の第3のパターンの場合、起動状態は「RAMクリア（バックアップクリア）」と判定され、クリア範囲は設定変更時RAMクリア範囲となる。このクリア範囲については、図112を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が設定

50

変更時 R A M クリア範囲に設定された後、メイン C P U 6 2 0 1 は、当該クリア範囲をクリアし、その後、電断復帰に応じた処理を行う。なお、起動状態が「R A M クリア」であるとき、メイン C P U 6 2 0 1 は、後述する報知モードが 0 ～ 4 のいずれであったとしても、報知モードをリセットし、遊技停止状態としない。

【 1 6 4 2 】

図 1 1 1 (A) の第 4 のパターン (N O . 4) は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「D」であり、設定変更中の電断復帰でない (X 印で示されている) パターンである。

【 1 6 4 3 】

図 1 1 1 (A) の第 4 のパターンの場合、起動状態は「設定変更」と判定され、クリア範囲は設定変更時 R A M クリア範囲となる。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時 R A M クリア範囲に設定された後、メイン C P U 6 2 0 1 は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。なお、起動状態が「設定変更」であるとき、メイン C P U 6 2 0 1 は、後述する報知モードが 0 ～ 4 のいずれであったとしても、報知モードを 0 にセットし、遊技停止状態としない。

【 1 6 4 4 】

図 1 1 1 (A) の第 5 のパターン (N O . 5) は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「A」～「D」のどれでもよい「A N Y」であり、設定変更中の電断復帰がある (○ 印で示されている) パターンである。

【 1 6 4 5 】

図 1 1 1 (A) の第 5 のパターンの場合、起動状態は「設定変更」と判定され、クリア範囲は設定変更時 R A M クリア範囲となる。このように、設定変更中の電断復帰である場合は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常がない限り、パチンコ遊技機の電源投入時の操作がどのようなものであっても、クリア範囲に設定変更時 R A M クリア範囲が設定されることになる。このパターンでは、電断前の設定キー 6 1 7 4 a、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の操作を表す状態情報がセットされ、電源投入後に、電断前の設定キー 6 1 7 4 a、R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の操作が再現される。

【 1 6 4 6 】

このクリア範囲については、図 1 1 2 を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時 R A M クリア範囲に設定された後、メイン C P U 6 2 0 1 は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。

【 1 6 4 7 】

図 1 1 1 (A) の第 6 のパターン (N O . 6) は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常があり、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「D」である場合のクリア範囲を示している。また、このパターンでは、設定変更中の電断復帰であるか否かについては、どちらでも良いことを表す「A N Y」で示されている。

【 1 6 4 8 】

図 1 1 1 (A) の第 6 のパターンの場合、起動状態は「R A M 異常 1」と判定され、クリア範囲は異常時 R A M クリア範囲となる。このクリア範囲については、図 1 1 2 を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が異常時 R A M クリア範囲に設定された後、メイン C P U 6 2 0 1 は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。

【 1 6 4 9 】

図 1 1 1 (A) の第 7 のパターン (N O . 7) は、メイン R A M 6 2 0 3 に異常があり、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「D」以外のいずれかである場合のクリア範囲を示している。また、このパターンでは、第 6 のパターンと同様に、設定変更中の電断復帰であるか否かについては、どちらでも良いことを表す「A N Y」で示されている。

【 1 6 5 0 】

図 1 1 1 (A) の第 7 のパターンの場合、起動状態は「R A M 異常 2」と判定され、クリア範囲としては、異常時 R A M クリア範囲が設定されるが、最終的には、遊技復帰不可

10

20

30

40

50

能エラー処理が行われ、遊技停止となる。

【1651】

なお、図111(A)に示す起動状態は、パチンコ遊技機の電源が投入されたときのステータスを識別することを目的としており、この起動状態に応じてメインRAM6203のクリア範囲が判定される。ここで、電断復帰時に設定されるクリア範囲とは、起動状態が電断復帰である場合に設定されるクリア範囲（すなわち、「電断復帰時RAMクリア範囲」）であり、設定変更時に設定されるクリア範囲とは、起動状態が設定変更である場合に設定されるクリア範囲（すなわち、「設定変更時RAMクリア範囲」）である。

【1652】

なお、パチンコ遊技機の電源が投入されたときに、メインCPU6101が、電断復帰の処理を行うことになったとしても、クリア範囲として「電断復帰時RAMクリア範囲」が設定されるとは限らない。例えば、図111(A)の第1のパターンでは、クリア範囲として「電断復帰時RAMクリア範囲」が設定され、そのクリア範囲がクリアされた後、電断復帰の処理を行うが、第3のパターンでは、クリア範囲として「設定変更時RAMクリア範囲」が設定されるが、そのクリア範囲がクリアされた後、電断復帰の処理が行われる。

【1653】

また、「異常時RAMクリア範囲」、「設定変更時RAMクリア範囲」、「電断復帰時RAMクリア範囲」はそれぞれ、後述の図112に示すようなクリア範囲とすることができ、これらのクリア範囲の少なくとも2つを、同じクリア範囲とするように設計することも可能である。

【1654】

次に、図112を参照して、それぞれのクリア範囲の概要について説明する。

【1655】

図112(A)には、異常時RAMクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインRAM6203の遊技用エリアについての異常時RAMクリア範囲は、先頭のアドレス（「F000」H）からスタックエリア（遊技用エリア）の途中までである。メインRAMが異常であると判定されているので、作業領域はすべてクリアする。また、スタックエリアは、アドレス「F200」Hからアドレス値の小さい方向に順に用いられるため、ここでは、使用中のスタックエリアを保護するために、アドレス「F1FC」Hまでをクリアし、スタックエリアのすべてをクリアしないようにしている。スタックエリアには、例えば、呼び出されたプログラムの戻り番地を記憶している領域があり、この部分をクリア対象にしないことで、当該戻り番地を保護している。

【1656】

メインRAM6203の領域外エリアについての異常時RAMクリア範囲は、先頭のアドレス（「F210」H）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。すなわち、作業領域（領域外エリア）のすべてがクリアされる。なお、この例では、上述のように、16バイトの未使用領域を設けているため、領域外エリアの先頭アドレスは、遊技用エリアの最終アドレスに16バイトを加算した「F210」Hとなる（図112(B)、図112(C)の領域外エリアについても同様）。また、このような、メインRAM6203の領域外エリアのクリア範囲については、メインRAM6203の遊技用エリアについての異常時RAMクリア範囲の先頭のアドレス（「F000」H）の下位1バイト（すなわち、「00」H）に基づいて判断している。

【1657】

図112(B)には、設定変更時RAMクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインRAM6203の遊技用エリアについての設定変更時RAMクリア範囲は、アドレス（「F003」H）からスタックエリア（遊技用エリア）の途中までである。設定変更時と判定されているので、作業領域は、先頭アドレス（「F000」H）から3バイト分確保されている設定変更に係る設定値をクリアしないようにしている。また、スタックエリアは、アドレス「F200」Hからアドレス値の小さい方向に順に用いられるため

、ここでは、使用中のスタックエリアを保護するために、アドレス「F1FC」Hまでをクリアし、スタックエリアのすべてをクリアしないようにしている。スタックエリアには、例えば、呼び出されたプログラムの戻り番地を記憶している領域があり、この部分をクリア対象にしないことで、当該戻り番地を保護している。

【1658】

メインRAM6203の領域外エリアについての設定変更時RAMクリア範囲は、アドレス（「F232」H）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。作業領域（領域外エリア）では、性能表示等に関するデータがクリアされずに残される。このような、メインRAM6203の領域外エリアのクリア範囲については、メインRAM6203の遊技用エリアについての設定登録時RAMクリア範囲の先頭のアドレス（「F003」H）の下位1バイト（すなわち、「03」H）に基づいて判断している。

10

【1659】

図112（C）には、電断復帰時RAMクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインRAM6203の遊技用エリアについての電断復帰時RAMクリア範囲は、アドレス（「F07B」H）から9バイト分をクリアする。電断復帰時と判定されているので、作業領域の大部分、及びスタックエリアの全部は、電断前の遊技状態等を保持するために、クリアされずに残される。クリアされる部分は、例えば、遊技異常検知フラグ等のデータである。なお、電断復帰時RAMクリア範囲に関しては、スタックエリアはクリア対象でないため、上述した、異常時RAMクリア範囲や、設定変更RAMクリア範囲のように、意識的にスタックエリアの一部を残しておいて、プログラムの戻り番地を確保しようとする処理を行わないように制御することが可能である。

20

【1660】

メインRAM6203の領域外エリアについての電断復帰時RAMクリア範囲は、アドレス（「F232」H）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。作業領域（領域外エリア）では、性能表示等に関するデータがクリアされずに残される。このような、メインRAM6203の領域外エリアのクリア範囲については、メインRAM6203の遊技用エリアについての設定登録時RAMクリア範囲の先頭のアドレス（「F07B」H）の下位1バイト（すなわち、「7B」H）に基づいて判断している。

【1661】

以上のように、それぞれのクリア範囲を決定する場合、メインRAM6203の領域外エリアについては、対応する遊技用エリアのクリア範囲のうち、先頭アドレスの下位1バイトに基づいて決定しており、新たに、各条件を参照してどのクリア範囲か判断する処理を省略している。また、遊技用エリアのクリア範囲の先頭アドレスの下位1バイトが、各クリア範囲で異なるように意図的に設定されているため、当該下位1バイトによって、メインRAM6203の領域外エリアのクリア範囲を決定することができる。

30

【1662】

上記のように、本願では、遊技用の領域（遊技用エリア）のクリア範囲に応じて、遊技用以外の領域（領域外エリア）のクリア範囲を設定することができ、この場合、遊技用の領域のクリア範囲は、遊技用の領域のクリア範囲を指定する情報であって、例えば、遊技用の領域のクリア範囲の先頭アドレスの下位1バイトである。

40

【1663】

なお、図112で用いたアドレス値は例示のためのものであり、メインRAM6203における各エリアの配置やサイズ、各クリア範囲を様々に設定することができる。

【1664】

図112に示すような、遊技用エリアと領域外エリアのクリア処理は、遊技用エリアと領域外エリアに関するCRC値の照合結果に基づいて、パチンコ遊技機の起動時に同期して（概ね同タイミングで）行われる。すなわち、（後で詳細に説明するが）図119に示す指定範囲クリア処理において図120の領域外指定領域クリア処理が呼び出され、そこで、領域外エリアのクリア処理が行われ、その後すぐに、指定範囲クリア処理に戻り、遊技用エリアのクリア処理が行われる。

50

【1665】

<電断検知に係る外部割込み処理>

次に、本実施形態における、電断を検知した際の外部マスカブル割込み処理の概要について、図113を参照して説明する。

【1666】

メインCPU6201は、本発明の第3実施形態に係るパチンコ遊技機の平行入力ポートを経由して、外部端子（XINT端子）からの割込み要求信号を受信すると、この外部端子に対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、後述する図131の外部マスカブル割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも1ビットの「0」が配置される。

10

【1667】

また、本実施形態では、パチンコ遊技機のタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタPTC2）からタイマ割込みの信号を受信すると、このタイマカウンタに対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、後述する図132のシステムタイマ割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも1ビットの「0」が配置される。

20

【1668】

このように、外部端子（XINT端子）からの外部割込みや、タイマカウンタからのタイマ割込みといった割込み要因ごとに、上述した設定領域が設けられ、その対応する設定領域に記憶されたデータによって、割込みに応じて実行される処理プログラムのエントリアドレス、及び割込みの優先順位が規定される。

【1669】

上述した外部マスカブル割込み処理が開始されると、メインCPU6201は、入力ポートの所定のアドレスをチェックして、電断信号を受信したか否かを判定する。この処理は、割込み要因が電断であるか否かを判定する処理であり、電断信号を受信した場合、図113（A）に示すような割込み要因マスクで割込みマスキレジスタを更新し、所定の割込み要因をマスクする。

30

【1670】

ここで、割込みマスキレジスタには、図113（A）に示す割込み要因マスクにより、電源投入後の初期設定において、例えば、タイマカウンタを割込みの要因とする割込み（タイマカウンタ割込み）と、電断を割込みの要因とする割込み（電断割込み）とを受け付けるように、対応するビット（例えば、ビット0～7において、ビット位置2とビット位置3）に「0」がセットされている。そして、上記の外部マスカブル割込み処理では、電断が生じた時点で、割込みマスキレジスタに対し、ビット位置2とビット位置3に、それぞれ「1」をセットする。

40

【1671】

このように、割込みマスキレジスタのビット位置2と、ビット位置3に、それぞれ「1」をセットすると、これ以降、メインCPU6201は、タイマカウンタ割込みと電断割込みを受け付けないように制御される（すなわち、図131の外部マスカブル割込み処理と、図132のシステムタイマ割込み処理が新たに開始されないように制御される）。

【1672】

次に、外部マスカブル割込み処理では、XINT検知フラグをセットし、電断が発生しているというステータスをセットする。その後、後述する主制御メイン処理で呼び出される電断判定処理（図115のステップS6015、図124）において、このXINT検知フラグの内容を参照して、電断が発生しているか否かを判定し、電断が発生していれば

50

、電断設定処理を実行する。

【1673】

図113 (B) には、主制御回路6200がプログラムを実行するのに必要な情報を格納するプログラム管理エリアに記憶される割込み初期設定データが示されている。このデータには、割込み優先順の設定値が記憶されている。

【1674】

図113 (C) には、設定値が「01」の場合の、割込要因ごとの優先順位が示されている。図113 (B) に示したように、割込み優先順位の設定値がビット「01」である場合、タイマカウンタ割込 (タイマカウンタPTC2の割込み) のほうが、電断割込 (XINT端子からの信号による割込み) より割込の優先順位が高くなるように設定される。なお、この優先順位は、設定値を変えれば、それに応じて変更されるようになっている。また、本実施形態では、この優先順位の設定内容をプログラムで規定する必要はない。

【1675】

また、図113 (A) の割込みマスキレジスタは、各ビットがそれぞれ割込み要因に対応付けられるが、ここでは、ビット位置0からビット位置5に向かって、図113 (C) に示す割込み要因が、優先順位が高い順に対応付けられている。すなわち、割込みマスキレジスタのビット位置0には、タイマカウンタPTC0の割込みが対応付けられ、ビット位置1には、タイマカウンタPTC1の割込みが対応付けられ、ビット位置2には、タイマカウンタPTC2の割込みが対応付けられ、ビット位置3には、外部端子 (XINT端子) からの外部割込みが対応付けられ、ビット位置4には、非同期シリアル送受信0による割込みが対応付けられ、ビット位置5には、非同期シリアル送受信1による割込みが対応付けられる。なお、ビット位置7とビット位置6は未使用である。

【1676】

上記のように、本実施形態では、タイマカウンタ割込みと電断割込みの発生を前提としているが、上記のように、少なくとも、複数のタイマカウンタによる割込み、複数の非同期シリアル送受信による割込み、及びXINT端子から入力する外部からの割込みに関する要因に対応することができる。

【1677】

このような、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。

【1678】

また、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【1679】

このように、割込みマスキレジスタに「1」をセットするビット位置によって、割込み要因ごとに発生を検知を行うか否かを調整することができるため、例えば、電断の検知により外部マスカブル割込み処理が実行された後に、特定の割込み要因に係る割込み処理については、その処理を許容するように制御することも可能である。

【1680】

[主制御メイン処理]

次に、図114～図116を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理 (主制御メイン処理) について説明する。なお、図114～図116は、主制御メイン処理の手順を示すフローチャートである。

【1681】

まず、メインCPU6201は、バンク0の処理を開始し、電断信号ビットが「0」であるか否かを判定する (ステップS6001)。ステップS6001において、メインC

10

20

30

40

50

P U 6 2 0 1 が、電断信号ビットが「0」であると判定した場合（ステップ S 6 0 0 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 2 0 1 は、電断を検知中であるとして、ステップ S 6 0 0 1 の判定処理を繰り返す。

【1 6 8 2】

ステップ S 6 0 0 1 において、メイン C P U 6 2 0 1 が、電断信号ビットが「0」でないと判定した場合（ステップ S 6 0 0 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 6 2 0 1 は、電断検知中でないとして、ステップ S 6 0 0 2 に進む。

【1 6 8 3】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 0 2 において、遊技用エリアに係る（バンク0の）スタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタ S P に、図 1 1 0（C）に示したスタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス+1をセットする。そして、以降の処理中、バンク0でスタックが用いられる場合は、スタックポインタ S P から1を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。

【1 6 8 4】

次に、ステップ S 6 0 0 3 において、内蔵レジスタの初期設定を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、Qレジスタに、バンク0において利用されるメイン R A M 6 2 0 3 の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「F 0」Hがセットされる。

【1 6 8 5】

その後、ステップ S 6 0 0 4 において、（例えば、Eレジスタに）起動時の R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報と、設定キー差込口 6 1 7 4 に差し込まれる設定キー 6 1 7 4 a の状態情報を格納し、それらの状態を、後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。

【1 6 8 6】

次いで、メイン C P U 6 2 0 1 は、ウェイト処理を行う（ステップ S 6 0 0 5）。この処理では、メイン C P U 6 2 0 1 は、副制御回路 6 3 0 0 側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおおよそ 1 2 0 0 0 m s e c である。また、この起動待ち時間において、メイン C P U 6 2 0 1 は、割込み要求信号（X I N T）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時の W D T の出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタ P T C 2 のタイマカウントの更新を行うように制御し、P T C 2 のタイムアウトが発生したか否かを、P T C 2 タイムアウトフラグレジスタを用いて1命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。

【1 6 8 7】

次いで、メイン C P U 6 2 0 1 は、R A M アクセス設定を行う（ステップ S 6 0 0 6）。この処理で、メイン C P U 6 2 0 1 は、メイン R A M 6 2 0 3 へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。

【1 6 8 8】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、指定領域 C R C 検査処理を行う（ステップ S 6 0 0 7）。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク1に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。メイン C P U 6 2 0 1 はそこで、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアと領域外エリアに関する C R C 検査を行い、その処理が終了すると、遊技用エリア処理復帰命令でリターンすることにより、以降の処理が、バンク0に係る処理（遊技用エリアの処理）を行うことになる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1 6 8 9】

なお、C R C 検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特

10

20

30

40

50

定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断することができる。

【1690】

次に、ステップS6008において、メインCPU6201は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、メインCPU6201は、CRCチェック結果と電源投入時の所定キーの操作等に基づいて、メインRAM6203のクリア範囲を決定する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1691】

次に、ステップS6009において、メインCPU6201は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインCPU6201は、メインRAM6203の遊技用エリア、及び領域外エリアについて、指定範囲のクリアを行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1692】

次に、ステップS6010において、メインCPU6201は、（例えば、HLレジスタに）メインRAM6203の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このHLレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。

【1693】

次いで、ステップS6011において、メインCPU6201は、ステップS6010でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータをセットする。また、この処理では、開始時点で割込み禁止の設定がされ、終了時点で、当該処理の開始時点における割込み禁止／許可状態が復元される。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1694】

次いで、ステップS6012において、メインCPU6201は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインCPU6201は、設定キー6174aが設定キー差込口6174に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行うように制御する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1695】

次に、ステップS6013において、メインCPU6201は、遊技復帰処理を行う。この処理では、メインCPU6201は、遊技機の電源投入（起動時）の際に、RAMクリアスイッチ6176が「オン」であるか否かを判定し、「オン」でなければ、電断復帰時であると判断して、遊技の復帰を行うために、電断復帰時の初期設定処理を行い、「オン」であれば、RAMクリア（バックアップクリア）が指定されたと判断して、遊技の復帰を行うために、バックアップクリア時の初期設定処理を行う。バックアップクリア時の初期設定処理では、上述したとおり、報知モードがリセット（0にセット）される。そのため、電断時の報知モードが3又は4であったとしても、報知モードがリセットされるため、電断復帰後に遊技停止状態とならない。

【1696】

次に、ステップS6014において、メインCPU6201は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。またここで、上述したように、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値が共に「0」にセットされる。

【1697】

この処理では、メインCPU6201は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ1の値は「0」となり、割込み許可レジスタ2の値も「0」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ1の値が「0」の間）、マスカブル割込みは禁止される。

【1698】

10

20

30

40

50

次に、ステップ S 6 0 1 5 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、電断判定処理を行う。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、電断が検知されたか否か（すなわち、X I N T が検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合は、電断設定処理を行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1 6 9 9】

次に、ステップ S 6 0 1 6 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。

【1 7 0 0】

この後、ステップ S 6 0 1 7 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク 1 に係る処理（領域外エリアの処理）となる。メイン CPU 6 2 0 1 は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メイン RAM 6 2 0 3 作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1 7 0 1】

次に、ステップ S 6 0 1 8 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。またここで、上述したように、割込み許可レジスタ 1 の値と割込み許可レジスタ 2 の値が共に「1」にセットされる。

【1 7 0 2】

次に、ステップ S 6 0 1 9 において、メイン CPU 6 2 0 1 は、システム周期時間（6 m s e c：割込み周期（2 m s e s）の 3 倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メイン CPU 6 2 0 1 は、メイン RAM 6 2 0 3 の作業領域（遊技用エリア）の割込みカウンタ領域に格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から 3 減算した値が「0」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、システムタイマ割込み処理毎に 1 加算され（図 1 3 3 のステップ S 6 4 0 2 参照）、システム周期時間経過時には「3」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から 3 減算した値が「0」である場合には、ステップ S 6 0 1 9 の判定は「Y E S」となり、割込みカウンタの値から 3 減算した値が「0」でない場合、ステップ S 6 0 1 9 の判定は「N O」となる。

【1 7 0 3】

ステップ S 6 0 1 9 において、メイン CPU 6 2 0 1 が、システム周期時間が経過していないと判定した場合（ステップ S 6 0 1 9 が N O 判定の場合）、メイン CPU 6 2 0 1 は、処理をステップ S 6 0 1 4 の処理に戻し、ステップ S 6 0 1 4 以降の処理を行う。

【1 7 0 4】

一方、ステップ S 6 0 1 9 において、メイン CPU 6 2 0 1 が、システム周期時間が経過したと判定した場合（ステップ S 6 0 1 9 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 2 0 において、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理は、割込みカウンタ領域に格納された値（割込みカウンタの値）から 1 減算する処理を 3 回行うものである。この処理により、主制御メイン処理内の割込み禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる（「0」になる）。

【1 7 0 5】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、6 m s e c の割込み禁止区間（ステップ S 6 0 1 4 ～ステップ S 6 0 1 8 の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、6 m s e c 毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の 3 倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の 2 倍以上で且つ 3 倍以外の値にしてもよい。

【1 7 0 6】

次いで、メイン CPU 6 2 0 1 は、主制御コマンド送受信処理を行う（ステップ S 6 0 2 1）。この処理では、メイン CPU 6 2 0 1 は、主に、払出制御のコマンド送受信処理

10

20

30

40

50

を行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1707】

次いで、メインCPU6201は、特別図柄制御処理を行う（ステップS6022）。この処理では、メインCPU6201は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。なお、特別図柄制御処理については、図26等を参照して説明した処理と同様のものである。

【1708】

次いで、メインCPU6201は、普通図柄制御処理を行う（ステップS6023）。この処理では、メインCPU6201は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。なお、普通図柄制御処理については、図43等を参照して説明した処理と同様のものである。

【1709】

次いで、メインCPU6201は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う（ステップS6024）。この処理では、メインCPU6201は、第1特別図柄表示LED、第2特別図柄表示LED、普通図柄表示LED、保留表示LED等に出力する表示データの設定処理を行う。

【1710】

次いで、メインCPU6201は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップS6025）。この処理では、メインCPU6201は、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理等を行う。その後、ステップS6026において、メインCPU6201は、試射試験信号の生成処理を行う。なお、試射試験信号の生成処理は、メインRAM6203の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。

【1711】

次いで、メインCPU6201は、ポート出力処理を行う（ステップS6027）。この処理では、メインCPU6201は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理、WDTの出力処理を行う。

【1712】

次いで、メインCPU6201は、状態監視処理を行う（ステップS6028）。この処理では、メインCPU6201は、発射位置判定処理（発射位置に変化があれば、発射位置コマンドの送信予約処理を行う）、遊技異常検知判定処理（異常があれば、遊技異常検知コマンドの送信予約処理を行う）、払出異常検知判定処理（異常があれば、払出異常検知コマンドの送信予約処理を行う）を行う。

【1713】

そして、ステップS6028の処理後、メインCPU6201は、処理をステップS6014の処理に戻し、ステップS6014以降の処理を行う。

【1714】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、起動後、ウェイト処理（ステップS6005）の実行前に、RAMクリアスイッチ6176の状態情報、及び、設定キー6174aの状態情報の退避する（ステップS6004）。このような処理を設けた場合、例えばウェイト期間中に設定キー差込口6174に対し設定キー6174aの操作が行われても（オン／オフされても）、電源投入時におけるこれらの状態情報を確保しておくことができるので、本実施形態では、起動時のRAMクリアスイッチ6176の操作状況、及び設定キー6174aの操作状況を、より確実に把握して、遊技機に対する操作を正確に識別することができる。

【1715】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップS6020以降の処理）の実行前に、6msecの割込み禁止区間（ステップS6014～ステップS6018の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップS6015）、初期値乱数更新処理（ステップS6016）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップS6017）等が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技の出玉性能等に影響を与える値や遊技全体を通じて集計される値の管理処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理

10

20

30

40

50

が簡便になり、主制御回路 6 2 0 0 で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路 6 2 0 0 の処理負荷を軽減することができる。

【1 7 1 6】

〔指定領域 C R C 検査処理〕

次に、図 1 1 7 を参照して、メイン CPU 6 2 0 1 の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される指定領域 C R C 検査処理（図 1 1 4 のステップ S 6 0 0 7）について説明する。なお、図 1 1 7 は、指定領域 C R C 検査処理の手順を示すフローチャートである。

【1 7 1 7】

指定領域 C R C 検査処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン ROM 6 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン RAM 6 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。ただし、この処理では、C R C 算出のために、メイン RAM 6 2 0 3 の遊技用エリアも参照する。

【1 7 1 8】

まず、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 4 1 において、領域外エリアに係る（バンク 1 の）スタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタ SP に、図 1 1 0（C）に示したスタックエリア（領域外エリア）の最終アドレス + 1 をセットする。そして、以降の処理中、バンク 1 でスタックが用いられる場合は、スタックポインタ SP から 1 を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（領域外エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用する。

【1 7 1 9】

本実施形態では、遊技機が起動すると、最初に、図 1 1 4 ないし図 1 1 6 に示した主制御メイン処理が開始され、最初に遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理が行われる一方（ステップ S 6 0 0 2）、領域外エリアに関しても、領域外エリアに係る処理として、遊技機の起動後初めて実行された指定領域 C R C 検査処理において、領域外エリアに係るスタックポインタ設定処理が行われる。このように、遊技用エリアのスタックポインタは、遊技用エリアの処理の際に行い、領域外エリアのスタックポインタは、領域外エリアの処理の際に行うように切り分けることで、コーディングのミス等を防止することができる。

【1 7 2 0】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 4 2 において、指定領域 C R C 演算処理を行う。この処理は、メイン RAM 6 2 0 3 の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））、及びスタックエリア（遊技用エリア））、及び領域外エリア（作業領域（領域外エリア））、及びスタックエリア（領域外エリア））のデータについて C R C 演算を行うものである。

【1 7 2 1】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 4 3 において、電断時の指定領域に関する C R C 演算結果を取得する。この処理は、記憶されている電断時の C R C 演算結果をメイン RAM 6 2 0 3 から読み取るものである。電断時の C R C 演算結果は、電断が検知されたときに指定領域のデータについてした C R C 演算の結果であり、例えば、C R C 演算の後で、メイン RAM 6 2 0 3 の作業領域（領域外エリア）に格納される。電断時に C R C 演算を行う処理については、後で詳細に説明する。

【1 7 2 2】

次に、メイン CPU 6 2 0 1 は、ステップ S 6 0 4 4 において、ステップ S 6 0 4 2 で計算した C R C 演算結果と、ステップ S 6 0 4 3 で取得した（直前の）電断時の C R C 演算結果とを照合し、ステップ S 6 0 4 5 において、（例えば、B レジスタに）初期値として、バックアップ異常ありを示すフラグ「1」をセットする。

【1723】

次に、メインCPU6201は、ステップS6046において、ステップS6044で行ったCRC演算結果の照合結果を判定し、不一致であった場合（ステップS6046がYES判定の場合）、バックアップ異常があったものと判断してステップS6051に進む。Bレジスタには、初期値のまま、フラグ「1」がセットされている。

【1724】

ステップS6046において、CRC演算結果の照合結果が一致したと判定された場合（ステップS6046がNO判定の場合）、メインCPU6201は、ステップS6047において、Bレジスタに、電断未検知を示すフラグ「2」をセットする。

【1725】

次に、メインCPU6201は、ステップS6048において、電断が実施されたか否かを示す電断実施フラグを取得し、ステップS6049において、その電断実施フラグに基づいて、電断実施が行われたか否かを判定する。ここで、電断が実施されていないと判定された場合（ステップS6049がNO判定の場合）、メインCPU6201は、電断未検知であると判断してステップS6051に進む。Bレジスタには、ステップS6047でセットされた、（電断未検知を示す）フラグ「2」がセットされている。

【1726】

ステップS6049において、電断実施が行われたと判定された場合（ステップS6049がYES判定の場合）、メインCPU6201は、Bレジスタに、異常なしを示すフラグ「0」をセットする。

【1727】

次に、メインCPU6201は、ステップS6051において、Bレジスタに記憶されている照合結果（フラグ）を、「CRC照合結果」として、メインRAM6203の作業領域（領域外エリア）に格納し、さらに、ステップS6052において、電断実施フラグをクリアする。

【1728】

最後に、メインCPU6201は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1729】

このように、指定領域CRC検査処理において、電源投入後、最初にメインRAM6203の領域外エリアに関する処理を行う際に、バンク1に係るスタックポインタSPの設定がされるため、初期化処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。

【1730】

【起動状態チェック処理】

次に、図118を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される起動状態チェック処理（図114のステップS6008）について説明する。なお、図118は、起動状態チェック処理の手順を示すフローチャートである。この処理では、メインRAM6203に異常があるか否か、電源投入時の設定キー6174a、及びRAMクリアスイッチ6176の操作、及び前回の電断時に設定変更が行われていたか否かに応じて起動状態が決定され、その決定された起動状態に基づいて、メインRAM6203のクリア範囲（RAMクリア範囲）が設定される。

【1731】

まず、メインCPU6201は、ステップS6071において、メインRAM6203の作業領域（領域外エリア）に格納されているCRC照合結果を取得する。このCRC照合結果には、例えば、上述した指定領域CRC検査処理において、バックアップ異常あり（フラグ「1」）、電断未検知（フラグ「2」）、異常なし（フラグ「0」）のいずれかがセットされている。

【1732】

次に、メインCPU6201は、ステップS6072において、RAMのクリア範囲（例えば、HLレジスタ）の初期値として、異常時RAMクリア範囲先頭アドレスをセット

10

20

30

40

50

する。

【1733】

次に、メインCPU6201は、ステップS6073において、ステップS6071で取得したCRC照合結果を参照して、異常があるか否かを判定し、異常がある場合（ステップS6073がYES判定の場合）、ステップS6077に進み、異常がない場合（ステップS6073がNO判定の場合）、ステップS6074において、HLレジスタに、設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスをセットする。

【1734】

ステップS6074の後、メインCPU6201は、ステップS6075において、前回のRAMクリアスイッチ6176の状態情報に基づき、今回の処理が、設定変更中の電断復帰であるか否かを判定する。設定変更中の電断復帰でない場合（ステップS6075がNO判定の場合）、ステップS6077に進み、設定変更中の電断復帰である場合（ステップS6075がYES判定の場合）、ステップS6076において、（例えば、Eレジスタに）前回のRAMクリアスイッチ6176の状態情報、及び設定キー6174aの状態情報をセットする。この処理は、今回のRAMクリアスイッチ6176の状態情報、及び設定キー6174aの状態情報を、前回の（電断復帰前の）情報に書き換えるものであり、これにより、設定変更中の電断復帰であった場合に、今回において、その設定変更を継続させるようにしている。

【1735】

ステップS6076の後、または、ステップS6073のYES判定の場合、ステップS6075のNO判定の場合、メインCPU6201は、ステップS6077に進み、そこで、今回のRAMクリアスイッチ6176の状態情報、及び設定キー6174aの状態情報から、RAMクリアスイッチ6176がオン、かつ設定キー6174aがオンであるか否かを判定し、両方がオンであれば（ステップS6077がYES判定の場合）、処理を終了する。

【1736】

このように、メインRAMが異常であって（ステップS6073がYES判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、RAMクリアスイッチ6176が「オン」、設定キー6174aが「オン」である場合、RAMのクリア範囲には異常時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップS6077のYES判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図119、図120参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図122、図123参照）。この起動状態は、図111（A）に示す「RAM異常1」であり、第6のパターンに対応する。

【1737】

また、メインRAMに異常がなく（ステップS6073がNO判定の場合）、かつ、設定変更中の電断復帰ではなく（ステップS6075がNO判定の場合）、さらに、電源投入時の操作において、RAMクリアスイッチ6176が「オン」、設定キー6174aが「オン」である場合、RAMのクリア範囲には設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップS6077のYES判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図119、図120参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図122、図123参照）。この起動状態は、図111（A）に示す「設定変更」であり、第4のパターンに対応する。上記のクリア処理すなわち設定変更時のクリア処理では、上述したとおり、報知モードがリセット（0にセット）される。そのため、電断時の報知モードが3又は4であったとしても、報知モードがリセットされるため、電断復帰後に遊技停止状態とならない。

【1738】

さらに、メインRAMに異常がなく（ステップS6073がNO判定の場合）、かつ、設定変更中の電断復帰である場合（ステップS6075がNO判定の場合）、ステップS6076において、電源投入時の操作が、RAMクリアスイッチ6176が「オン」、設定キー6174aが「オン」に擬制されるので、RAMのクリア範囲には設定変更時R A

Mクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップS6077のYES判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図119、図120参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図122、図123参照）。この起動状態は、図111（A）に示す「設定変更」であり、第5のパターンに対応する。

【1739】

ステップS6077において、RAMクリアスイッチ6176と設定キー6174aが両方オンでない場合（ステップS6077がNO判定の場合）、ステップS6078に進む。

【1740】

次に、ステップS6078において、メインCPU6201は、CRC照合結果を参照して、異常があるか否かを判定し、異常がある場合（ステップS6078がYES判定の場合）、ステップS6079に進み、そこで、遊技復帰不可能エラー処理を行う。遊技復帰不可能エラー処理ではWDTのクリア処理、及びリスタート処理を無限ループで繰り返し、例えば、性能表示モニタ6170に「E」の文字を表示するよう制御し、遊技停止の状態となる。なお、この場合、上述したように、クリア範囲としては、異常時RAMクリア範囲が設定されるが、ここで、このクリア範囲（異常時RAMクリア範囲）をクリアするようにしてもよいし、クリアせずにそのまま遊技停止の状態としてもよい。

【1741】

このように、メインRAMが異常であって（ステップS6073がYES判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、RAMクリアスイッチ6176と設定キー6174aが両方「オン」の状態になっていない場合、RAMのクリア範囲には異常時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップS6078のYES判定を経て、上記のように遊技復帰不可能エラー処理を行う。この起動状態は、図111（A）に示す「RAM異常2」であり、第7のパターンに対応する。

【1742】

メインRAM6203に異常がない場合（ステップS6078がNO判定の場合）、ステップS6080において、RAMクリアスイッチ6176の状態が「オン」であるかを判定する。

【1743】

ステップS6080において、RAMクリアスイッチ6176の状態が「オン」である場合（ステップS6080がYES判定の場合）、処理を終了する。

【1744】

このように、メインRAMに異常がなく（ステップS6078がNO判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、RAMクリアスイッチ6176が「オン」である場合（ステップS6080がYES判定の場合）、RAMのクリア範囲には設定変更時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップS6080のYES判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図119、図120参照）、その後、電断復帰の処理が行われる。この起動状態は、図111（A）に示す「RAMクリア」であり、第3のパターンに対応する。

【1745】

なお、この場合は、ステップS6076でRAMクリアスイッチ6176と設定キー6174aの状態情報がセットされると、ステップS6077でYES判定となるため、設定変更中の電断復帰ではないと言える。また、設定キー6174aも「オン」の状態であれば、ステップS6077でYES判定となるので、ここでは、設定キー6174aは「オフ」の状態であると言える。

【1746】

ステップS6080において、RAMクリアスイッチ6176の状態が「オフ」である場合（ステップS6080がNO判定の場合）、ステップS6081において、HLレジスタに、電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスをセットし、処理を終了する。

【1747】

このように、メインRAMに異常がなく（ステップS6078がNO判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、RAMクリアスイッチ6176が「オン」でない場合（ステップS6080がNO判定の場合）、RAMのクリア範囲には電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定され、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われる（図119、図120参照）。この起動状態は、図111（A）に示す「電断復帰」、または「設定確認」であり、第1のパターン、または第2のパターンに対応する。なお、ここでは、上記と同様に、ステップS6076でRAMクリアスイッチ6176と設定キー6174aの状態情報がセットされると、ステップS6077でYES判定となるため、設定変更中の電断復帰ではないと言える。

【1748】

10

上記のように、RAMのクリア範囲に電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスが設定される起動状態として、図111（A）に示す第1のパターンと第2のパターンがあるが、第1のパターンでは、設定キー6174aが「オフ」の状態であつ、RAMクリアスイッチ6176が「オフ」の状態になっており、一方、第2のパターンでは、設定キー6174aが「オン」の状態であつ、RAMクリアスイッチ6176が「オフ」の状態になっており、これらの相違点に基づいて、後続の処理が切り分けられる。すなわち、第1のパターンの起動状態は「電断復帰」であり、当該クリア範囲に基づいたクリア処理の後、電断復帰の処理が行われ、第2のパターンの起動状態は「設定確認」であり、当該クリア範囲に基づいたクリア処理の後、設定確認の処理が行われる（図122、図123参照）。

【1749】

20

〔指定範囲クリア処理〕

次に、図119を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される指定範囲クリア処理（図115のステップS6009）について説明する。なお、図119は、指定範囲クリア処理の手順を示すフローチャートである。

【1750】

まず、メインCPU6201は、ステップS6101において、起動時のRAMクリアスイッチ6176の状態情報、及び設定キー6174aの状態情報といった情報をスタックに退避する。これらの情報は、例えば、レジスタやDレジスタのデータをスタックに退避することで実現される。

30

【1751】

次に、ステップS6102において、メインCPU6201は、RAMクリア範囲先頭アドレス（下位アドレス）がセットされているレジスタの値を、RAMクリア範囲判定データとして、メインRAM6203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納する。本実施形態では、図118の起動状態チェック処理に関連して説明したように、例えば、メインRAM6203の異常、設定変更の有無、RAMクリアスイッチ6176の操作といった各条件に応じて、HLレジスタに、対応するRAMクリア範囲先頭アドレスがセットされており、メインRAM6203の領域外エリアのクリア処理にあたり、HLレジスタに記憶されているRAMクリア範囲先頭アドレスの下位を参照することによって、再度、図118に示したような判定を行わなくて済むようにした。

40

【1752】

また、本実施形態では、HLレジスタに記憶されているRAMクリア範囲先頭アドレスの下位のみを渡すことによって、メインRAM6203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））と同様に、メインRAM6203の領域外エリア（作業領域（領域外エリア））についても、それぞれ対応する条件に応じた範囲をクリアすることができるよう構成されている。例えば、ある条件で、メインRAM6203の遊技用エリアの領域（アドレス「F07B」Hを先頭とする領域）をクリアする場合に、アドレスの下位データである「7B」Hを渡すことによって、メインRAM6203の領域外エリアでは、その「7B」Hのデータに対応する領域が決定され、その決定された領域をクリアするように制御することができる。

50

【1753】

また、ここでは、RAMクリア範囲判定データを、メインRAM6203の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納しているが、これは、データをレジスタに記憶させて渡すことができないためである。領域外エリア処理呼出命令がされた場合、図109に示すようにバンク0からバンク1に切り替わって、それに応じてレジスタも切り替えられる。

【1754】

次に、メインCPU6201は、ステップS6104において、領域外指定領域クリア処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク1に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。領域外指定領域クリア処理は、上述した、RAMクリア範囲先頭アドレスがセットされているレジスタの下位アドレスに基づいて、メインRAM6203の領域外エリアの指定範囲をクリアする。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

10

【1755】

なお、ここで呼び出される領域外指定領域クリア処理では、割込み禁止命令、及び割込み許可命令を実行するものではないが、図115に示す主制御メイン処理のステップS6011で呼び出されるデータ格納処理（図121参照）のように、割込み禁止命令、及び割込み許可命令を実行する構成であれば、このデータ格納処理と同様に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すように構成することができる。

20

【1756】

すなわち、割込み禁止命令の前で割込み許可レジスタ2の値を退避し、割込み禁止命令の後で実行される所定処理が終了した後で、退避していた、割込み許可レジスタ2の値から、データ格納処理が呼び出された時点での割込み制御状態を判断し、割込み許可の状態であった場合は、割込み許可命令を実行し、そうでなければ、割込み禁止の状態のまま終了するように構成することができる。

【1757】

次に、メインCPU6201では、バンク0に係る処理（遊技用エリアの処理）に戻り、ステップS6105において、RAMクリア範囲のサイズ（例えば、電断復帰時RAMクリア範囲のサイズ）をセットする。

30

【1758】

次に、メインCPU6201は、ステップS6106において、RAMクリア範囲先頭アドレスが、電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスであるか否かを判定し、電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスである場合（ステップS6106がYES判定の場合）、ステップS6109に進む。

【1759】

一方、電断復帰時RAMクリア範囲先頭アドレスでない場合（ステップS6106がNO判定の場合）、この場合は、電断復帰時のRAMクリア範囲とは異なるので、ステップS6107において、電断復帰時以外のRAMクリア範囲における最終アドレスを、RAMクリア範囲最終アドレスとしてセットする。ここでセットされるRAMクリア範囲最終アドレスは、メインRAM6203の遊技用エリアの最終アドレスとなるが、スタックエリア（遊技用エリア）のうち、使用されているスタックをクリアしないように考慮される。例えば、スタックエリア（遊技用エリア）において、アドレス値の大きいスタックからアドレス値の小さいスタックに向けて順に使用されるが、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレスから4を減算したアドレスがRAMクリア範囲最終アドレスとしてセットされ、所定バイト分（例えば、4バイト分）のスタックがクリアされることなく確保される。これによって、呼び出されたプログラムの戻り番地や退避されたデータ等が保護されることになる。

40

【1760】

その後、ステップS6108において、ステップS6102で記憶されたRAMクリア

50

範囲先頭アドレス（下位アドレス）とステップ S 6 1 0 7 でセットされた R A M クリア範囲最終アドレスとから、電断復帰時でない場合の R A M クリア範囲のサイズを算出し、その後、ステップ S 6 1 0 9 に進む。

【 1 7 6 1 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 0 9 において、R A M クリア範囲のクリアを実行する。この処理では、例えば、H L レジスタに記憶されている、クリア対象となる R A M クリア範囲の先頭アドレスと、ステップ S 6 1 0 5 で算出されたクリア範囲のサイズ、または、ステップ S 6 1 0 8 で算出されたクリア範囲のサイズを指定すると、その範囲のデータのすべてのバイトが「 0 0 」 H にセットされる。

【 1 7 6 2 】

次に、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 1 0 において、起動時の R A M クリアスイッチ 6 1 7 6 の状態情報、及び設定キー 6 1 7 4 a の状態情報といった情報をスタックから復帰させる。これらの情報は、例えば、E レジスタや D レジスタに格納される（ステップ S 6 1 0 1 参照）。

【 1 7 6 3 】

このような、指定範囲クリア処理によって、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリアにおけるクリア範囲（下位アドレス）が、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアにおけるクリア範囲の決定に効果的に利用され、処理の効率化が図られるとともに、プログラムの構成を簡潔にし、さらにプログラムのサイズを小さくすることができる。

【 1 7 6 4 】

〔領域外指定領域クリア処理〕

次に、図 1 2 0 を参照して、メイン C P U 6 2 0 1 の制御による指定範囲クリア処理で呼び出される領域外指定領域クリア処理（図 1 1 9 のステップ S 6 1 0 4）について説明する。なお、図 1 2 0 は、領域外指定領域クリア処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 7 6 5 】

領域外指定領域クリア処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク 1 に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン R O M 6 2 0 2 の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【 1 7 6 6 】

まず、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 2 1 において、メイン R A M 6 2 0 3 の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納されている R A M クリア範囲判定データを取得する。この R A M クリア範囲判定データは、図 1 1 8 のステップ S 6 1 0 2 において、メイン C P U 6 2 0 1 により格納されたデータである。

【 1 7 6 7 】

次に、ステップ S 6 1 2 2 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、取得した R A M クリア範囲判定データを（例えば、E レジスタに）退避する。その後、ステップ S 6 1 2 3 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 2 1 で取得した R A M クリア範囲判定データと比較するために、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアにおける異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスを（例えば、H L レジスタに）セットする。

【 1 7 6 8 】

次に、ステップ S 6 1 2 4 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、H L レジスタにセットされた異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、R A M クリア範囲判定データを比較し、R A M クリア範囲判定データが、異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップ S 6 1 2 4 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 1 2 8 に進む。

【 1 7 6 9 】

一方、R A M クリア範囲判定データが、異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位ア

10

20

30

40

50

ドレスと一致しない場合（ステップ S 6 1 2 4 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 1 2 5 において、ステップ S 6 1 2 1 で取得した R A M クリア範囲判定データと比較するために、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアにおける設定変更時 R A M クリア範囲先頭アドレスを H L レジスタにセットする。

【 1 7 7 0 】

次に、ステップ S 6 1 2 6 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、H L レジスタにセットされた設定変更時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、R A M クリア範囲判定データを比較し、R A M クリア範囲判定データが、設定変更時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップ S 6 1 2 6 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 1 2 8 に進む。

10

【 1 7 7 1 】

一方、R A M クリア範囲判定データが、設定変更時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップ S 6 1 2 6 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 1 2 7 において、ステップ S 6 1 2 1 で取得した R A M クリア範囲判定データと比較するために、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアにおける電断復帰時 R A M クリア範囲先頭アドレスを H L レジスタにセットし、ステップ S 6 1 2 8 に進む。

【 1 7 7 2 】

ステップ S 6 1 2 8 では、それぞれの R A M クリア範囲のサイズを算出し、その後、ステップ S 6 1 2 9 において、メイン R A M 6 2 0 3 の領域外エリアに関し、R A M クリア範囲のクリアを実行する。この処理では、例えば、H L レジスタに記憶されている、クリア対象となる R A M クリア範囲の先頭アドレスと、ステップ S 6 1 2 8 で算出された R A M クリア範囲のサイズを指定すると、その範囲のデータのすべてのバイトが「 0 0 」 H にセットされる。

20

【 1 7 7 3 】

次に、ステップ S 6 1 3 0 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、ステップ S 6 1 2 2 で退避させていた R A M クリア範囲判定データを、E レジスタから（例えば、A レジスタに）復帰させる。

【 1 7 7 4 】

次に、ステップ S 6 1 3 1 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、R A M クリア範囲判定データを比較し、R A M クリア範囲判定データが、異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップ S 6 1 3 1 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 1 3 4 に進む。なお、ステップ S 6 1 3 1 の判定は、実質的にステップ S 6 1 2 4 と同様の判定である。

30

【 1 7 7 5 】

R A M クリア範囲判定データが、異常時 R A M クリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップ S 6 1 3 1 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 1 3 2 において、（例えば、H L レジスタに）メイン R O M 6 2 0 2 に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルのアドレスをセットする。

【 1 7 7 6 】

次に、ステップ S 6 1 3 3 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、テーブルデータ設定処理を実行する。この処理は、メイン R O M 6 2 0 2 に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルのアドレスを表す H L レジスタを参照して、性能表示モニタの制御に係る初期値を（メイン R A M 6 2 0 3 の）作業領域に格納する処理である。性能表示モニタの制御に係る初期値には、例えば、L E D の点滅切替タイミングや点滅繰返し回数等が含まれる。

40

【 1 7 7 7 】

ステップ S 6 1 3 4 において、メイン C P U 6 2 0 1 は、（例えば、H L レジスタに）メイン R O M 6 2 0 2 に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットする。

【 1 7 7 8 】

50

次に、ステップS 6 1 3 5において、メインCPU 6 2 0 1は、テーブルデータ設定処理を実行する。この処理は、メインROM 6 2 0 2に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを表すHLレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを（メインRAM 6 2 0 3の）作業領域に格納する処理である。電源投入時初期化用のデータには、例えば、LEDの点滅切替タイミングと点滅繰返し回数の乗算結果等が含まれる。

【1 7 7 9】

最後に、メインCPU 6 2 0 1は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1 7 8 0】

このように、領域外指定領域クリア処理では、図1 1 8に示した起動状態チェック処理で決定された、メインRAM 6 2 0 3の遊技用エリアに係るクリア範囲を用いて、メインRAM 6 2 0 3の領域外エリアに係るクリア範囲を決定しているため、メインRAM 6 2 0 3のクリア処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。

【1 7 8 1】

〔データ格納処理〕

次に、図1 2 1を参照して、メインCPU 6 2 0 1の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出されるデータ格納処理（図1 1 5のステップS 6 0 1 1）について説明する。なお、図1 2 1は、データ格納処理の手順を示すフローチャートである。また、メイン処理から呼び出される場合、例えば、HLレジスタには、電源投入時初期化用データテーブルのアドレスがセットされている。なお、本実施形態では、このデータ格納処理が、図1 1 5のステップS 6 0 1 1等を含む数カ所でコールされ、それぞれ、バンク0に係る処理（領域内エリアに係る処理）として実行されるように構成されているが、上述した特定の呼出命令でコールすることによって、バンク1に係る処理（領域外エリアに係る処理）として実行されるように構成することができる。また、ここで、データ格納処理がバンク0に係る処理（領域内エリアに係る処理）として実行される場合に、例えば、QレジスタにメインRAM 6 2 0 3の領域内アドレスの先頭アドレス（上位側）「F 0」Hをセットしておくことで、データ格納処理では、メインRAM 6 2 0 3の領域内エリアにある処理対象エリアを、当該処理対象エリアの先頭アドレス（下位側）だけで特定することができ、当該処理対象エリアに係る命令の長さを（アドレスを4バイト（上位側＋下位側）で指定するより）短くすることができる。同様に、データ格納処理がバンク1に係る処理（領域外エリアに係る処理）として実行される場合は、例えば、QレジスタにメインRAM 6 2 0 3の領域外アドレスの先頭アドレス（上位側）「F 2」Hをセットしておくことで、メインRAM 6 2 0 3の領域外エリアにある処理対象エリアを、当該処理対象エリアの先頭アドレス（下位側）だけで特定することができる。

【1 7 8 2】

まず、メインCPU 6 2 0 1は、ステップS 6 1 5 1において、割込み許可レジスタ2の値をレジスタ（例えば、フラグレジスタFのパリティ／オーバーフロー・フラグ）に退避する。割込み許可レジスタ2の値は、上述の通り、割込み禁止命令がされると、「0」となり、それ以前の情報が失われてしまうため、このタイミングでこの値を退避しておく。

【1 7 8 3】

次に、メインCPU 6 2 0 1は、ステップS 6 1 5 2において、割込み禁止命令を行う。これによって、データ格納処理の開始時点で割込み禁止がされていない場合は、この割込み禁止命令以降、後述するステップS 6 1 6 2で割込み許可命令がされるまでの間、マスカブル割込みが禁止される。次に、メインCPU 6 2 0 1は、ステップS 6 1 5 3において、割込み許可レジスタ2の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタF）のデータを、スタックに保存する。

【1 7 8 4】

次に、メインCPU 6 2 0 1は、ステップS 6 1 5 4において、HLレジスタを参照し

10

20

30

40

50

て、HLレジスタに記憶されているアドレスのデータを取得する。上記のように、当該処理がメイン処理から呼び出された場合、電源投入時初期化用データテーブルが取得される。

【1785】

次に、メインCPU6201は、ステップS6155において、ステップS6154で取得したデータから、クリア処理に係るデータのサイズを判定し、そのサイズが0で、クリア処理がないと判定した場合（ステップS6155がNO判定の場合）、ステップS6158に進む。

【1786】

一方、クリア処理に係るデータのサイズが0ではなく、クリア処理があると判定した場合（ステップS6155がYES判定の場合）、ステップS6156において、ステップS6154で取得したデータから格納対象領域アドレスの下位を取得し、ステップS6157でその格納対象領域をクリアする。なお、格納対象領域の開始アドレスは、予め設定されているアドレスの上位（例えば、「F0」H）と、ステップS6156で取得した格納対象領域アドレスの下位を組み合わせることで特定され、この格納対象領域の開始アドレスと、電源投入時初期化用データテーブルから取得したクリア処理に係るデータのサイズとを用いて格納対象領域のクリアが行われる。ここでは、例えば、1バイト単位といった所定の単位でクリア処理が繰り返され、そのクリア処理の度に、クリア対象となる格納対象領域アドレスがシフトされ、クリア処理に係るデータのサイズが1バイトずつ減算される。

【1787】

メインCPU6201は、ステップS6158において、ステップS6154から取得したデータから、セット処理（格納処理）に係るデータのサイズを判定し、そのサイズが0で、セット処理がないと判定した場合（ステップS6158がNO判定の場合）、ステップS6160に進む。

【1788】

一方、セット処理に係るデータのサイズが0ではなく、セット処理があると判定した場合（ステップS6158がYES判定の場合）、ステップS6159において、格納対象データに格納データをストアする。この処理は、ステップS6154で取得したデータから格納対象領域アドレスの下位を取得することで、予め設定されているアドレスの上位と組み合わせて格納対象領域の開始アドレスを特定し、さらに、ステップS6154で取得したデータから格納するデータを取得することで実行される。

【1789】

次に、メインCPU6201は、ステップS6160において、ステップS6153でスタックに保存した、割込み許可レジスタ2の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタF）のデータを復帰させる。

【1790】

次に、メインCPU6201は、ステップS6161において、ステップS6160で復帰させたデータであるフラグレジスタに記憶されている割込み許可レジスタ2の値が「0」か否かを判定し、「0」であると判定された場合（ステップS6161がYES判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前から割込み禁止の状態であったと判定し、割込み許可命令を実行することなく処理を終了する。

【1791】

一方、割込み許可レジスタ2の値が「1」であると判定された場合（ステップS6161がNO判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前は割込み許可の状態であったと判定し、ステップS6162において、割込み許可命令を実行し処理を終了する。

【1792】

データ格納処理のこうした処理により、ステップS6152の割込み禁止命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「0」となり、ステップS6162の割込み許可命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「1」となるが、デー

10

20

30

40

50

タ格納処理を呼び出す時点で割込み許可レジスタ2が「0」であった場合（すなわち、データ格納処理を呼び出す時点で割込み禁止の状態であった場合）、ステップS6162は実行されず、割込み許可レジスタ2が「0」の状態が維持されることになる。

【1793】

また、本実施形態では、データ格納処理を呼び出す時点で、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値が同じであることが前提となるが、ノンマスカブル割込みが発生したり、バンク1に係る処理においてデータ格納処理が呼び出されたりする場合、データ格納処理を呼び出す時点で、割込み許可レジスタ1の値が「0」、割込み許可レジスタ2の値が「1」となる可能性も考えられる。しかしながら、そのような場合であっても、割込み許可レジスタ1の値と割込み許可レジスタ2の値をそれぞれ退避し、領域のクリア処理とデータのセットを行った後で、これらのレジスタ値を復帰させることによって、データ格納処理が終了したときに、元の割込み許可、または割込み禁止の状態に戻すことができる。

10

【1794】

なお、本実施形態では、図121に示したデータ格納処理のプログラムは、様々な箇所で領域のクリア処理、及びデータのセットを行うために呼び出される共通モジュール（汎用モジュール）としての性格を有する。

【1795】

このようなデータ格納処理の構成により、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。より具体的には、所定領域のクリア処理やデータのセット処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を保存するとともに、当該呼び出される処理において割込み禁止状態で処理を行い、その後、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

20

【1796】

また、このようなデータ格納処理のプログラムにおいて、割込み制御状態の制御、所定領域のクリア処理、及び当該所定処理へのデータのセット処理がひとまとまりに記述されることで、管理上、及び処理上の一層の効率化が図られる。

30

【1797】

〔設定変更確認処理〕

次に、図122、及び図123を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される設定変更確認処理（図115のステップS6012）について説明する。なお、図122、図123は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートである。

【1798】

まず、メインCPU6201は、ステップS6181において、（例えば、Eレジスタに記憶されている）起動時の設定キー6174aの状態情報を取得し、その設定キー6174aの操作が「オン」であるか否かを判定する。設定キー6174aの操作が「オフ」である場合（ステップS6181がNO判定の場合）、処理を終了する。

40

【1799】

ステップS6181において、メインCPU6201は、設定キー6174aの操作が「オン」である場合（ステップS6181がYES判定の場合）、ステップS6182で、メインRAM6203の作業領域（遊技用エリア）の設定変更ステータス領域に、起動時の設定キー6174aの状態情報、及び起動時のRAMクリアスイッチ6176の状態情報を格納する。なお、ここで保存された状態情報が、図118に示す起動状態チェック処理において、前回、設定変更中に電断が発生したか否かを判定するのに用いられる。

【1800】

次に、ステップS6183において、メインCPU6201は、設定操作コマンドをセ

50

ットして、演出制御コマンド送信処理を実行する。この処理により、設定操作コマンドは、副制御回路 6300 に向けて送信される。

【1801】

次に、ステップ S6184 において、メイン CPU 6201 は、割込み要求信号 (XINT) が発生したか否かを判定し、発生していると判定した場合 (ステップ S6184 で YES 判定の場合)、ステップ S6194 において電断設定処理を実行する。一方、割込み要求信号 (XINT) が発生していないと判定した場合 (ステップ S6184 で NO 判定の場合)、PTC2 タイムアウトが発生したか否かを判定し、発生していないと判定した場合 (ステップ S6185 で NO 判定の場合)、ステップ S6184 に進み、再度、割込み要求信号 (XINT) が発生したか否かを判定する。

10

【1802】

ステップ S6185 において、PTC2 タイムアウトが発生していると判定した場合 (ステップ S6185 で YES 判定の場合)、メイン CPU 6201 は、ステップ S6186 において、入力ポート読込処理を行う。

【1803】

次に、ステップ S6188 において、メイン CPU 6201 は、出力ポートにセキュリティ信号出力を行い、ステップ S6189 において、(例えば、Aレジスタに) 設定値をセットする。

【1804】

次に、ステップ S6190 において、メイン CPU 6201 は、設定表示データテーブルとステップ S6189 でセットされた設定値に基づいて、Aレジスタに設定表示データをセットし、その後、ステップ S6191 において、Aレジスタの設定表示データに基づいて、表示 LED データセットを行い、さらに、ステップ S6192 において、性能 LED コモンセットを行う。

20

【1805】

次に、ステップ S6193 において、メイン CPU 6201 は、WDT のクリア処理、及び WDT のリスタート処理を行う。

【1806】

次に、ステップ S6194 において、メイン CPU 6201 は、RAM クリアスイッチ 6176 が「オフ」か否かを判定し、「オフ」であると判定した場合 (ステップ S6194 で YES 判定の場合)、すなわち、起動時に、RAM クリアスイッチ 6176 が操作されず、オフの状態となっている場合に、この操作は、設定確認の操作であると判定し、ステップ S6197 に進む。

30

【1807】

一方、RAM クリアスイッチ 6176 が「オン」であると判定した場合 (ステップ S6194 で NO 判定の場合)、すなわち、起動時に、RAM クリアスイッチ 6176 が操作され、オンの状態となっている場合に、この操作は、設定更新の操作であると仮定し、ステップ S6195 において、RAM クリアスイッチ 6176 が操作されているか否かを判定する。ステップ S6195 において、RAM クリアスイッチ 6176 が操作されていない場合 (ステップ S6195 で NO 判定の場合)、ステップ S6197 に進む。

40

【1808】

一方、ステップ S6195 において、RAM クリアスイッチ 6176 が操作されている場合 (ステップ S6195 で YES 判定の場合、例えば、RAM クリアスイッチ 6176 をカチカチと押す操作をした場合)、ステップ S6196 において、RAM クリアスイッチ 6176 の操作に応じて設定値を変動させ、設定値を更新する。

【1809】

その後、ステップ S6197 において、メイン CPU 6201 は、設定キー 6174a が「オフ」に操作されたか否かを判定し、「オン」である場合 (ステップ S6197 で NO 判定の場合)、すなわち、設定キー 6174a が「オン」のままである場合、ステップ S6184 に戻り、そこで再度、割込み要求信号の発生を判定する。

50

【1810】

一方、設定キー6174aが「オフ」に操作された場合（ステップS6197でYES判定の場合）、設定変更の処理が終了したと判定して、ステップS6198において、設定変更ステータス領域（今回の設定変更に係る作業領域）をクリアし、処理を終了する。なお、ステップS6198において、設定変更ステータス領域がクリアされることによって、ここで保存された状態情報が、図118に示す起動状態チェック処理において参照された場合に、前回、設定変更中に電断が発生していないと判定され、電断等で、ステップS6198の処理が行われないと、図118に示す起動状態チェック処理において、前回、設定変更中に電断が発生したと判定される。また、ここで、設定変更ステータス情報を、レジスタ（例えば、Aレジスタ）にロードし、次の遊技復帰処理に備えている。

10

【1811】

[電断判定処理]

次に、図124を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される電断判定処理（図115のステップS6015）について説明する。なお、図124は、電断判定処理の手順を示すフローチャートである。

【1812】

まず、メインCPU6201は、ステップS6211において、XINTを検知したか否かを判定し、検知していないと判定した場合（ステップS6211でNO判定の場合）、すなわち、電断を検知していない場合、処理を終了する。一方、XINTを検知したと判定した場合（ステップS6211でYES判定の場合）、ステップS6212で電断設定処理を実行する。なお、電断判定処理については、後で詳細に説明する。

20

【1813】

また、この処理では、XINTの検知は、XINT検知フラグを参照することによって行われ、このXINT検知フラグは、後述する外部マスカブル割込み処理が電断を検知した場合にセットする。

【1814】

[電断設定処理]

次に、図125を参照して、メインCPU6201の制御による設定変更確認処理や電断判定処理で呼び出される電断設定処理（図122のステップS6194、図124のステップS6212）について説明する。なお、図125は、電断設定処理の手順を示すフローチャートである。

30

【1815】

まず、メインCPU6201は、ステップS6231において、XINT検知フラグをクリアする。ここで、XINT検知フラグは、上述のように、後述する外部マスカブル割込み処理が電断を検知した場合にセットするフラグである。

【1816】

次に、ステップS6232において、指定領域CRC生成処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク1に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。メインCPU6201はそこで、メインRAM6203の遊技用エリアと、メインRAM6203の領域外エリアに関するCRCを生成し、その処理が終了すると、遊技用エリア処理復帰命令でリターンすることにより、以降の処理が、バンク0に係る処理（遊技用エリアの処理）を行うことになる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

40

【1817】

その後、メインCPU6201は、ステップS6233において、RAMアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインRAM6203へのアクセスを禁止する、RAMアクセス禁止処理を行う。

【1818】

[指定領域CRC生成処理]

次に、図126を参照して、メインCPU6201の制御による電断設定処理で呼び出

50

される指定領域CRC生成処理（図125のステップS6232）について説明する。なお、図126は、指定領域CRC生成処理の手順を示すフローチャートである。

【1819】

また、指定領域CRC生成処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM6203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。ただし、この処理では、後述のように、CRC算出のために、メインRAM6203の遊技用エリアも参照する。

【1820】

まず、メインCPU6201は、ステップS6251において、電断検知フラグをメインRAM6203の作業領域（領域外エリア）に格納する。

【1821】

次に、メインCPU6201は、ステップS6252において、指定領域CRC算出処理を行う。この処理は、例えば、CRC16演算レジスタを用いて、当該CRC16演算レジスタに、算出対象となるデータをライトすることで実行される。また、算出対象としては、メインRAM6203の遊技用エリアと領域外エリアの大部分が含まれる。なお、本実施形態では、この指定領域CRC生成処理は、基本的にバンク1に係る処理を行うものとして、領域外エリア処理呼出命令によって呼び出されるが、上述したように、CRCの算出に関しては、算出対象として、メインRAM6203の遊技用エリアを含むように構成される。

【1822】

次に、メインCPU6201は、ステップS6253において、CRC算出結果（指定領域CRC値）を、（例えば、HLレジスタ）に格納する。

【1823】

最後に、メインCPU6201は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1824】

【性能表示モニタ集計除算処理】

次に、図127を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される性能表示モニタ集計除算処理（図115のステップS6017）について説明する。なお、図127は、性能表示モニタ集計除算処理の手順を示すフローチャートである。

【1825】

また、性能表示モニタ集計除算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM6203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【1826】

まず、メインCPU6201は、ステップS6271において、領域外RAMクリアチェック処理を実行する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【1827】

次に、メインCPU6201は、ステップS6272において、表示データ切替フラグ1領域の内容を（例えば、Aレジスタに）セットし、ステップS6273において、Aレジスタにセットした値が、区間Aフラグ値（0）以外（すなわち、299個到達済み）か否かを判定する。

【1828】

ステップS6273において、区間Aフラグ値（0）以外であると判定された場合（ステップS6273がYES判定の場合）、299個に到達したとして、ステップS628

10

20

30

40

50

0に進む。

【1829】

一方、ステップS6273において、区間Aフラグ値(0)であると判定された場合(ステップS6273がNO判定の場合)、299個に到達していないとして、ステップS6272に進み、そこで、総アウトカウンタ値と区間A判定値を比較する。

【1830】

次に、メインCPU6201は、ステップS6275において、総アウトカウンタ値と区間A判定値との差が299個未満か否かを判定し、その差が299個未満であると判定した場合(ステップS6275がYES判定の場合)、ステップS6285に進む。総アウトカウンタ値と区間A判定値との差が299個未満でないと判定した場合(ステップS6275がNO判定の場合)、ステップS6276に進み、そこで、表示データ切替フラグ1領域に、区間Bフラグ値をセットする。

10

【1831】

次に、メインCPU6201は、ステップS6278において、通常賞球数カウンタ領域に「0」をセットし、ステップS6279において、通常アウトカウンタ領域に「0」をセットする。

【1832】

次に、メインCPU6201は、ステップS6284において、計算ワーク対象取得処理5を実行し、その後、メインCPU6201は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

20

【1833】

ステップS6273において、Aレジスタの値が区間Aフラグ値(0)以外であると判定された場合(ステップS6273がYES判定の場合)、299個に到達したとして、ステップS6280に進み、そこで、総アウトカウンタ値と区間移行判定値を比較する。

【1834】

次に、メインCPU6201は、ステップS6281において、総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が60000個未満か否かを判定し、その差が60000個未満であると判定した場合(ステップS6281がYES判定の場合)、ステップS6285に進む。総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が60000個未満でないと判定した場合(ステップS6281がNO判定の場合)、ステップS6282に進み、そこで、表示データ切替フラグ1領域の値を補正する(すなわち、1を加算する(ただし、規定の上限値に達した場合は加算しない))。その後、ステップS6284に進む。

30

【1835】

ステップS6275において、総アウトカウンタ値と区間A判定値との差が299個未満であると判定した場合(ステップS6275がYES判定の場合)や、ステップS6281において、総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が60000個未満であると判定した場合(ステップS6281がYES判定の場合)、ステップS6285において、除算タスクモジュールアドレステーブルと除算タスク移行状態領域の内容とから、対象モジュールを決定し、当該決定した対象モジュールを呼び出す。

40

【1836】

最後に、メインCPU6201は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1837】

このように、本実施形態では、性能表示モニタ集計除算処理の最初に、領域外RAMクリアチェック処理を行っており、これによって、メインRAM6203に異常があったような場合に、性能表示モニタ関連の領域をクリアする。

【1838】

本実施形態では、図112、図119、及び図120を参照して説明したように、パチンコ遊技機の起動時に、遊技用エリアと領域外エリアのクリア処理が同期して(概ね同じ

50

タイミングで)行われるが、このようなクリア処理に加えて、ここでは、パチンコ遊技機の起動後、メインRAM 6203に異常があった場合、その時点で非同期に性能表示モニタ関連の領域をクリアするように構成されている。この構成によって、継続的に性能表示モニタの機能を維持し続けることができ、また、異常な性能表示モニタによる表示を効果的に回避することができる。

【1839】

〔領域外RAMクリアチェック処理〕

次に、図128を参照して、メインCPU 6201の制御による性能表示モニタ集計除算処理で呼び出される領域外RAMクリアチェック処理(図127のステップS6271)について説明する。なお、図128は、領域外RAMクリアチェック処理の手順を示すフローチャートである。

10

【1840】

また、領域外RAMクリアチェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出された性能表示モニタ集計除算処理によって呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM 6202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM 6203の領域外エリアである、作業領域(領域外エリア)、及びスタックエリア(領域外エリア)を利用する。

【1841】

まず、メインCPU 6201は、ステップS6301において、メインRAM 6203の領域外エリアに記憶されている初期化フラグ領域の内容を(例えば、HLレジスタに)セットする。次に、ステップS6302において、HLレジスタの値と初期フラグ値が同じか否かを判定し、異なると判定した場合(ステップS6302がNO判定の場合)、ステップS6309に進む。一方、HLレジスタの値と初期フラグ値が同じであると判定された場合(ステップS6302がYES判定の場合)、ステップS6303において、除算タスク移行状態領域の内容を(例えば、Aレジスタに)セットし、ステップS6304において、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

20

【1842】

次に、メインCPU 6201は、ステップS6304において、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合(ステップS6304がNO判定の場合)、ステップS6309に進む。一方、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合(ステップS6304がYES判定の場合)、ステップS6305において、表示内容ポインタ領域の内容を(例えば、Aレジスタに)セットし、ステップS6306において、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

30

【1843】

次に、メインCPU 6201は、ステップS6306において、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合(ステップS6306がNO判定の場合)、ステップS6309に進む。一方、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合(ステップS6306がYES判定の場合)、ステップS6307において、表示データ切替フラグ1領域の内容を(例えば、Aレジスタに)セットし、ステップS6308において、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

40

【1844】

次に、メインCPU 6201は、ステップS6308において、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合(ステップS6308がNO判定の場合)、ステップS6309に進む。一方、Aレジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合(ステップS6308がYES判定の場合)、処理を終了する。

【1845】

ステップS6302でNO判定の場合、ステップS6304でNO判定の場合、ステップS6306でNO判定の場合、または、ステップS6308でNO判定の場合、メインCPU 6201は、ステップS6309において、メインRAM 6203の領域外エリア

50

に配置されている性能表示モニタ関連領域をクリアする。次に、メインCPU6201は、ステップS6310において、性能表示モニタ制御イニシャルテーブル等に基づいて、性能表示モニタ制御の初期設定を行い、その後、処理を終了する。

【1846】

〔主制御コマンド送受信処理〕

次に、図129を参照して、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される主制御コマンド送受信処理（図116のステップS6021）について説明する。なお、図129は、主制御コマンド送受信処理の手順を示すフローチャートである。

【1847】

まず、メインCPU6201は、ステップS6331において、XINTを検知したか否かを判定し、検知したと判定した場合（ステップS6331でYES判定の場合）、すなわち、電断を検知した場合、処理を終了する。一方、XINTを検知していないと判定した場合（ステップS6331でNO判定の場合）、ステップS6332で、（例えば、Aレジスタに）主制御コマンド制御状態番号をセットする。ここで、主制御コマンド制御状態番号は、「0」が、主制御コマンド送信開始値を表し、「1」が、払出通信モード受信値を表し、「2」が、払出通信イベント受信値を表しており、主制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、払出通信イベント受信処理等においてそれぞれ、主制御コマンド制御状態番号が設定される。

【1848】

次に、メインCPU6201は、ステップS6333において、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理を選択する。この処理は、例えば、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレス（プログラム開始アドレス）を定義している、払出通信制御分岐テーブルを参照して、Aレジスタにセットされている主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを求めるものである。

【1849】

次に、メインCPU6201は、ステップS6334において、ステータスレジスタ（例えば、非同期シリアル送信用のレジスタ）の受信FIFO状態チェック値を参照して、受信FIFOエラーが検知されたか否かを判定し、当該受信FIFOエラーが検知されていないと判定された場合（ステップS6334でNO判定の場合）、異常なしと判断して、ステップS6336に進む。

【1850】

ステップS6334において、受信FIFOエラーが検知されたと判定された場合（ステップS6334でYES判定の場合）、異常ありと判断して、ステップS6335において、所定のコマンドレジスタに受信FIFOクリアのためのコマンドを送信し、受信FIFOをクリアする。

【1851】

次に、メインCPU6201は、ステップS6336において、ステップS6333で選択されたアドレスを用いて、対応する処理（すなわち、主制御コマンド制御状態に応じた処理）を呼び出し、その後、処理を終了する。対応する処理は、例えば、主制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、払出通信イベント受信処理のいずれかである。

【1852】

図129に示す主制御コマンド送受信処理では、受信データの有無を問わず、処理を継続するために、ステップS6334における、受信FIFOのエラー検知の結果に応じて、受信FIFOのクリアを行う。例えば、受信データがあって、受信FIFOのエラーなしの場合は、正常データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データなしで、受信FIFOのエラーなしの場合は、0データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがあって、受信FIFOのエラーありの場合は、受信FIFOをクリアし、0データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがなしで、受信FIFOのエラーあり

10

20

30

40

50

の場合は、受信 F I F O をクリアし、0 データを取得して選択された処理を呼び出す。

【1853】

〔主制御コマンド送信開始処理〕

次に、図130を参照して、メインCPU6201の制御による主制御コマンド送受信処理において、主制御コマンド制御状態番号に基づいて選択されたプログラムアドレスを用いて呼び出される主制御コマンド送信開始処理（図129のステップS6336）について説明する。なお、図130は、主制御コマンド送信開始処理の手順を示すフローチャートである。

【1854】

まず、メインCPU6201は、ステップS6351において、メインRAM6203の遊技用エリアの起動情報領域に記憶されている起動情報を（例えば、Aレジスタ）にセット（退避）し、ステップS6352において、この起動情報領域をクリアする。

【1855】

次に、メインCPU6201は、ステップS6353において、Aレジスタを参照して、起動情報があるか否かを判定する。起動情報があると判定された場合（ステップS6353がYES判定の場合）、ステップS6361に進み、起動情報がないと判定された場合（ステップS6353がNO判定の場合）、ステップS6354において、メインRAM6203の遊技用エリアの払出管理カウンタ領域のサイズを（例えば、Bレジスタ）にセットする。ここで、払出管理カウンタ領域のサイズは、例えば15であり、これが、管理する賞球数のエン트리数となる（例えば、賞球数1～15）。

【1856】

次に、メインCPU6201は、ステップS6355において、払出管理カウンタ領域の先頭アドレスを取得し、その15バイト目（最下位のバイト）のアドレスを（例えば、HLレジスタ）にセットし、ステップS6356において、HLレジスタにセットされたアドレスに対応するエントリーの値（カウンタ値）が「0」であればそのままとし、それ以外は「1」を減算し、減算できたか否かに応じて、所定のフラグを変化させる。

【1857】

この処理では、賞球ごとに払出しがあるかのカウンタ値（15球賞球が3回ならカウンタ値は3）があって、カウンタ値を減算できればフラグをセットし、カウンタ値が「0」の場合は「0」のままとするように、1つの処理（1命令）で行うよう制御する。

【1858】

次に、メインCPU6201は、ステップS6357において、払出管理カウンタ領域の判定対象アドレスに対応するエントリーのカウンタ値があるか否かを判定する。この判定は、ステップS6356において、カウンタ値に「1」の減算が行われたか否かを表す、上述した所定のフラグを参照することによって行われる。カウンタ値があると判定された場合（ステップS6357がYES判定の場合）、すなわち、「1」の減算が行われた場合、ステップS6360に進む。

【1859】

一方、カウンタ値がないと判定された場合（ステップS6357がNO判定の場合）、すなわち、「1」の減算が行われていない場合、ステップS6358に進み、そこで、次のエントリーのカウンタ値を参照するように、HLレジスタのアドレスを減算する。例えば、HLレジスタのアドレスが15バイト目（最下位のバイト）であった場合は、14バイト目（最下位から1つ上位のバイト）に変更される。

【1860】

次に、メインCPU6201は、ステップS6359において、すべてのエントリー（例えば、払出管理カウンタ領域のサイズとして定義されている15のエントリー）の払出管理カウンタ領域について処理を行ったか否かを判定し、すべてのエントリーの処理を終了した場合（ステップS6359がYES判定の場合）、ステップS6360に進む。一方、すべてのエントリーの処理を終了していない場合（ステップS6359がNO判定の場合）、払出管理カウンタ領域の次のアドレスに関する処理を行うために、ステップS6

10

20

30

40

50

3 5 5に進み、以降の処理を繰り返す。

【1 8 6 1】

ステップS 6 3 5 3がYES判定の場合、または、ステップS 6 3 5 9がYES判定の場合、上述のように、ステップS 6 3 6 0に進み、そこで、メインCPU 6 2 0 1は、主制御コマンドを生成する。本実施形態では、払出管理カウンタ領域が1 5のエントリーを有し、これらが、賞球数1～1 5に関するカウンタに対応している。ステップS 6 3 5 7で、判定対象アドレスに対応するエントリーにカウンタ値があると判定された場合、その判定対象アドレスに対応するエントリーの賞球数に応じた払出数の主制御コマンドを生成する。

【1 8 6 2】

次に、メインCPU 6 2 0 1は、ステップS 6 3 6 1において、例えば、非同期シリアル送受信のデータレジスタに対して、主制御コマンドを送信する。主制御コマンドは、ステップS 6 3 6 1が、ステップS 6 3 5 3がYES判定の場合に実行されるときは、起動情報に基づいた主制御コマンドであり、ステップS 6 3 6 0の後で実行されるときは、ステップS 6 3 6 0で生成された主制御コマンドである。

【1 8 6 3】

次に、メインCPU 6 2 0 1は、ステップS 6 3 6 2において、主制御コマンドを、主制御コマンド送信領域にセットする。この処理は、正常な通信がおこなわれたか否かを判断するためのものである。例えば、払出通信モード受信処理では、受信したコマンドの2の補数値と、主制御コマンド送信領域にセットされた値を加算して0となれば、正常な通信が行われたと判断し、そうでなければ、主制御コマンド再生処理を行うよう制御する。

【1 8 6 4】

次に、ステップS 6 3 6 3において、主制御コマンド制御状態番号領域の値を「1」加算し、処理を終了する。

【1 8 6 5】

〔外部マスカブル割込み処理〕

次に、図1 3 1を参照して、外部マスカブル割込み処理について説明する。この処理は、X I N T端子から入力される外部からの割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、外部マスカブル割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理である。なお、図1 3 1は、外部マスカブル割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【1 8 6 6】

まず、メインCPU 6 2 0 1は、ステップS 6 3 8 1において、保護レジスタ（例えば、A Fレジスタ）をスタックに退避する。次に、メインCPU 6 2 0 1は、ステップS 6 3 8 2において、入力ポートの電断信号ビット位置を検査し、電断が検知されていない場合（ステップS 6 3 8 2がNO判定の場合）、ステップS 6 3 8 5に進む。一方、電断が検知された場合（ステップS 6 3 8 2がYES判定の場合）、ステップS 6 3 8 3において、割込みマスケジスタに対して割込み要因マスクをセットし、以降の処理において割込み処理が発生しないようにする。次に、ステップS 6 3 8 4において、X I N T検知フラグをセットし、電断が発生したステータスに更新する。

【1 8 6 7】

次に、メインCPU 6 2 0 1は、ステップS 6 3 8 1において、ステップS 6 3 8 1で退避した保護レジスタを復帰させる。

【1 8 6 8】

〔システムタイマ割込み処理〕

次に、図1 3 2を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ（P T C 2）から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、P T C 2タイムアウト割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理であり、例えば、2 m s e cの周期（割込み周期）で実行される。なお、図1 3 2は、システムタイマ割込み処理の

10

20

30

40

50

手順を示すフローチャートである。

【1869】

まず、メインCPU6201は、ステップS6401において、保護レジスタ（例えば、AFレジスタ）をスタックに退避する。次に、メインCPU6201は、ステップS6402において、割込みカウンタ領域の値に「1」を加算する。

【1870】

次に、メインCPU6201は、ステップS6403において、入力ポートの状態の読込処理を行い、ステップS6404において、スイッチ入力検知処理を行う。なお、スイッチ入力検知処理については、後で詳細に説明する。

【1871】

次に、メインCPU6201は、ステップS6405において、遊技LED点灯データ出力処理を行う。なお、遊技LED点灯データ出力処理については、後で詳細に説明する。次に、メインCPU6201は、ステップS6406において、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、メインCPU6201は、演出制御コマンド（入賞情報コマンド）の送信予約処理を行う。

【1872】

次に、メインCPU6201は、ステップS6407において、性能表示モニタ制御処理（領域外）を行う。この処理では、メインCPU6201は、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ6170の表示内容更新処理等を行う。また、この処理は、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM6202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM6203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【1873】

次に、メインCPU6201は、ステップS6408において、ステップS6401で退避した保護レジスタの内容をスタックから復帰させ、その後、ステップS6409において、割込み許可を行う。

【1874】

本実施形態では、上述のように、電断割込み（XINT）発生後は、割込み要因をマスクするようにしたため、システムタイマ割込み処理では、電断発生を考慮した処理を設ける必要がなく、結果として、処理が簡潔になり、プログラムサイズを節約することもできる。

【1875】

【スイッチ入力検知処理】

次に、図133を参照して、メインCPU6201の制御によるシステムタイマ割込み処理で呼び出されるスイッチ入力検知処理（図132のステップS6404）について説明する。図133は、スイッチ入力検知処理の手順を示すフローチャートである。

【1876】

まず、メインCPU6201は、ステップS6421において、異常状態監視処理を行う。なお、異常状態監視処理の詳細については、後で説明する。

【1877】

次に、メインCPU6201は、ステップS6422において、普通図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインCPU6201は、第1始動口入賞球スイッチ6044a、通過球スイッチ6043a、第2始動口入賞球スイッチ6045a（普通電動役物6046）のチェック処理を行う。このチェック処理において、第1始動口入賞球スイッチ6044aのオンエッジ又は通過球スイッチ6043aのオンエッジが検知された場合には、乱数取得処理、乱数転送処理等が行われる。また、このチェック処理において、第2始動口入賞球スイッチ6045aのオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、普通電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。

【1878】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6423において、特別図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインCPU 6201は、カウントスイッチ6132、第1始動口スイッチ6121、第2始動口スイッチ6141のチェック処理を行う。このチェック処理において、カウントスイッチ6132のオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、特別電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。また、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施される場合には、特定保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。一方、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施されない場合には、保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。

10

【1879】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6424において、タッチ状態信号チェック処理を行う。この処理は、入力ポートの情報から、タッチ状態に変化があったか否かを判定し、タッチ状態に変化があった場合、タッチ状態オンが検知されたのか、タッチ状態オフが検知されたのかを区別して、所定のフラグにセットする。

【1880】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6425において、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この処理では、メインCPU 6201は、賞球時に、払出管理テーブルに格納されたデータ（指定賞球管理カウンタ）の更新処理を行う。

【1881】

20

その後、ステップS 6426において、アウト球関連スイッチチェック処理を行う。この処理は、例えば、上述した第1のパチンコ遊技機のアウト口178のアウト口スイッチが遊技球の通過を検知した信号が供給されたか否かを入力ポートの情報から判定し、当該信号が供給されていない場合は処理を終了し、当該信号が供給された場合、アウト球数管理カウンタ領域に格納されているアウト球数管理カウンタに「1」を加算する。ステップS 6426の後、処理を終了する。

【1882】

〔異常状態監視処理〕

次に、図134を参照して、メインCPU 6201の制御によるスイッチ入力検知処理で呼び出される異常状態監視処理（図133のステップS 6421）について説明する。図134は、異常状態監視処理の手順を示すフローチャートである。

30

【1883】

まず、メインCPU 6201は、ステップS 6441において、異常状態監視処理（領域外）を行う。領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM 6202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM 6203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。なお、異常状態監視処理（領域外）の詳細については、後で説明する。

【1884】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6442において、入力ポート有効エッジ情報反映処理を行う。この処理は、入力ポート（0～3）のエッジ情報から、所定のマスクデータを用いて、有効なエッジを抽出し、入力ポート有効エッジ情報をセット（反映）するものである。

40

【1885】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6443において、遊技機異常検知情報反映処理を行う。この処理は、メインRAM 6203の遊技用エリアに記憶される遊技機異常検知フラグ領域と、メインRAM 6203の領域外エリアに記憶される領域外遊技機異常検知フラグ領域とから、遊技機異常検知フラグを更新し、遊技機異常検知フラグ領域にセットするものである。

【1886】

50

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6444において、セキュリティ信号要求設定を行う。この処理は、メインRAM 6203の遊技用エリアに記憶されるセキュリティ信号要求フラグと、メインRAM 6203の領域外エリアに記憶される領域外セキュリティ信号要求フラグとから、セキュリティ信号要求フラグを更新し、セットするものである。

【1887】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6445において、メインRAM 6203の領域外エリアに記憶される扉・枠開閉状態フラグ領域を参照して、扉、枠が開放中か否か（例えば、ベースドア6003及び／又はガラスドア6004が開放されているか否か）を判定する。扉、枠が開放中でない場合（ステップS 6445がNO判定の場合）、処理を終了し、扉、枠が開放中である場合（ステップS 6445がYES判定の場合）、ステップS 6446において、磁気センサを初期化し、その後、処理を終了する。

10

【1888】

この処理により、異常入賞に関しては、入賞が遊技進行に大きく関わる点を考慮して、異常を検知する処理を、メインRAM 6203の領域外エリアに係る処理とし、検知結果を反映する処理を、メインRAM 6203の遊技用エリアに係る処理としている。また、遊技機異常に関しては、異常を検知する処理、及び検知内容の合成を、メインRAM 6203の領域外エリアに係る処理で行う。

【1889】

〔異常状態監視処理（領域外）〕

20

次に、図135を参照して、メインCPU 6201の制御による異常状態監視処理で呼び出される異常状態監視処理（領域外）（図134のステップS 6441）について説明する。図135は、異常状態監視処理（領域外）の手順を示すフローチャートである。

【1890】

異常状態監視処理（領域外）、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク1に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインROM 6202の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインRAM 6203の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【1891】

30

まず、メインCPU 6201は、ステップS 6461において、メインRAM 6203の領域外エリアに配置される領域外セキュリティ信号要求フラグ領域をクリアする。その後、ステップS 6462において、メインRAM 6203の領域外エリアに配置される領域外遊技機異常検知フラグ領域をクリアする。

【1892】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6463において、入力ポート有効設定を行う。この処理は、メインRAM 6203の領域外エリアに配置される入力ポート有効エッジマスク領域のすべてにデータ「FF」Hをセットする処理である。

【1893】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6464において、割込み周期タイマカウンタ更新処理を行う。

40

【1894】

次に、メインCPU 6201は、ステップS 6465において、異常状態監視前処理を行う。この処理では、メインRAM 6203の領域外エリアに記憶される扉・枠開閉状態フラグ領域を参照して、扉、枠が開放中か否か（例えば、ベースドア6003及び／又はガラスドア6004が開放されているか否か）を判定し、扉・枠が開放中であると判定した場合には、異常検知情報（入力ポートのバッファ領域）に関し、入力ポートの磁気センサビットをリセットする。これにより、磁気センサの検知レベルがオフ状態となり、磁気センサによる異常検知が行われなくなる。その後、監視補正済入力値領域に、異常検知情報をセットする。

50

【1895】

次に、メインCPU6201は、ステップS6466において、汎用異常検知判定処理を行う。

【1896】

次に、メインCPU6201は、ステップS6467において、誘導磁界監視処理を行う。この処理は、誘導磁界検知中であるか否かの判定し、誘導磁界検知中でなければ処理を終了する。一方、誘導磁界検知中であれば、入力ポート有効エッジマスクをクリアし、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に「FF」Hをセットするとともに、領域外遊技機異常検知フラグ領域の誘導磁界検知情報ビットにオン（「1」）をセットする。

【1897】

次に、メインCPU6201は、ステップS6468において、普通電動役物不正入賞処理を行う。この処理は、第1のパチンコ遊技機で示したような普通電動役物146について、その役物が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中信号管理データ領域のデータによって）判定し、例えば、作動中であると判定された場合、未作動用入賞監視カウンタ値（例えば、18）を設定し、作動中用入賞監視カウンタ値は元の値のままとする。ここで、第2始動口140への遊技球の入賞を検知した場合に、作動中用入賞監視カウンタ値から「1」を減算した結果が「0」であった場合は、異常が検知されたと判断し、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。この後、普通電動役物146が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中フラグ領域のデータによって）判定し、作動中であれば、入賞有効期間中であることを条件に、入力ポート有効エッジマスクの始動口2スイッチのビット位置をクリアする。

【1898】

普通電動役物146が作動中でない場合、作動中用入賞監視カウンタ値（例えば、4）を設定し、未作動用入賞監視カウンタ値は元の値のままとする。ここで、第2始動口140への遊技球の入賞を検知した場合に、未作動用入賞監視カウンタ値から「1」を減算した結果が「0」であった場合は、異常が検知されたと判断し、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。この後、普通電動役物146が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中フラグ領域のデータによって）判定し、作動中であれば、入賞有効期間中であることを条件に、入力ポート有効エッジマスクの始動口2スイッチのビット位置をクリアする。

【1899】

次に、メインCPU6201は、ステップS6469において、特別電動役物不正入賞処理を行う。この処理は、特別電動役物1不正入賞処理と特別電動役物2不正入賞処理を含んでおり、いずれも、上述した普通電動役物不正入賞処理と同様に、作動中用入賞監視カウンタ、及び未作動用入賞監視カウンタ等に基づいて、異常の検知を行い、異常が検知された場合に、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。

【1900】

最後に、メインCPU6201は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【1901】

[遊技LED点灯データ出力処理]

次に、図136を参照して、メインCPU6201の制御によるシステムタイマ割込み処理で呼び出される遊技LED点灯データ出力処理（図132のステップS6405）について説明する。なお、図136は、遊技LED点灯データ出力処理の手順を示すフローチャートである。

【1902】

遊技LED点灯データ出力処理は、図柄表示を行うためのLED（遊技LED）と、性能表示を行うためのLED（性能LED）を兼用するLEDに対して、LEDデータとL

10

20

30

40

50

ＥＤコモンデータの出力を制御する処理である。遊技ＬＥＤのＬＥＤデータは、例えば、主制御メイン処理で呼び出される遊技動作表示ユニット制御処理（図１１６のステップＳ６０２４）においてセットされ、性能ＬＥＤのＬＥＤデータは、例えば、システムタイマ割込み処理で呼び出される性能表示モニタ制御処理（領域外）（図１３２のステップＳ６４０７）で呼び出される性能表示モニタ表示処理（不図示）においてセットされる。

【１９０３】

まず、メインＣＰＵ６２０１は、ステップＳ６４８１において、リフレッシュ値（例えば、８ビットのビット列「００００００００」）を出力ポート１２のアドレスにセットする。

【１９０４】

なお、出力ポート１２は、図柄表示を行うためのＬＥＤ（遊技ＬＥＤ）と、性能表示を行うためのＬＥＤ（性能ＬＥＤ）を兼用するＬＥＤに関するＬＥＤデータ出力用ポートである。また、後述する出力ポート１１は、当該ＬＥＤに関するＬＥＤコモンデータの出力用ポートである。

【１９０５】

次に、ステップＳ６４８２において、メインＲＡＭ６２０３の遊技用エリアの遊技ＬＥＤコモン領域（遊技ＬＥＤのＬＥＤコモンデータを格納する領域）の遊技ＬＥＤコモン値（ＬＥＤコモンデータ）に「１」を加算し更新する。このとき、遊技ＬＥＤコモン領域のアドレスが、例えば、ＨＬレジスタのアドレスにセットされ、遊技ＬＥＤコモン値の計算が行われる。

【１９０６】

ただし、更新後の値は、指定した値（最大値）以上の場合、「０」に設定される。また、更新後の値は、遊技ＬＥＤコモン領域の指定されたレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）が示すアドレスの領域に記憶され、さらに、これとは別のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）にも記憶される。

【１９０７】

例えば、上述した指定した値（最大値）は、遊技用エリアの遊技ＬＥＤデータ領域（遊技ＬＥＤのＬＥＤデータを格納する領域）の範囲が「４」であり、領域外エリアの性能ＬＥＤデータ領域（性能ＬＥＤのＬＥＤデータを格納する領域）の範囲が「４」である場合、 $4 + 4 - 1 = 7$ 、となり、ここで、遊技ＬＥＤコモン値が「１」のとき、この値は、最大値未満であるため、ＨＬレジスタが示すアドレスの領域には「２」に更新されるとともに、Ａレジスタの値も「２」にセットされる。また、このとき、遊技ＬＥＤコモン値が「７」のとき、この値は、最大値以上であるため、ＨＬレジスタが示すアドレスの領域は「０」に更新されるとともに、Ａレジスタの値も「０」にセットされる。

【１９０８】

ステップＳ６４８２のこうした処理は、１処理（１つの命令）によって実行される。

【１９０９】

次に、メインＣＰＵ６２０１は、ステップＳ６４８３において、Ａレジスタの値を遊技ＬＥＤデータ領域の範囲（例えば、４データある場合は「４」）で除算し、商をＡレジスタに記憶し、余りを別のレジスタ（例えば、Ｂレジスタ）に記憶する。またさらに、Ｂレジスタの値に「１」を加算して補正を行う。

【１９１０】

例えば、ステップＳ６４８２における処理の結果、ＨＬレジスタが示すアドレスの領域が「６」に更新され、Ａレジスタの値が「６」にセットされている場合、 $6 \div 4 = 1$ で、余りが２となるので、Ａレジスタには「１」が記憶され、Ｂレジスタには「２」が記憶され、さらに、Ｂレジスタに対して「１」を加算する補正を行い、結果的に、Ｂレジスタの値は「３」となる。このように、Ｂレジスタの値は、「１」～「４」の値をとることになる。

【１９１１】

次に、メインＣＰＵ６２０１は、ステップＳ６４８４において、Ａレジスタの値が、遊

10

20

30

40

50

技 L E D コモン値か否かを判定する。この判定は、例えば、Aレジスタに記憶された値が「0」か「1」かで判定することができ、Aレジスタの値が「0」であれば、その値は遊技 L E D コモン値であり、Aレジスタの値が「1」であれば、その値は性能 L E D コモン値となる。遊技 L E D コモン値と判定された場合（ステップ S 6 4 8 4 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 4 8 7 に進む。一方、性能 L E D コモン値と判定された場合（ステップ S 6 4 8 4 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 4 8 5 において、Bレジスタの値に、性能 L E D データ領域の範囲の値（例えば、「4」）を加算して、Bレジスタの値を補正する。この結果、Bレジスタの値は、「5」～「8」の値をとることになる。

【1912】

次に、メインCPU 6201は、ステップ S 6 4 8 6 において、メインRAM 6203の領域外エリアの性能 L E D コモン領域（性能 L E D の L E D コモンデータを格納する領域）のアドレスをHLレジスタに設定する。

10

【1913】

次に、メインCPU 6201は、ステップ S 6 4 8 7 において、ダイナミック点灯コモンデータの初期値（例えば、8ビットのビット列「10000000」）をAレジスタに設定する。ダイナミック点灯コモンデータは、L E D の点灯方法としてダイナミック点灯を行うためのコモンデータであり、ダイナミック点灯は、L E D を一定周波数で高速に点滅させることでL E D の点灯を実現する点灯方法である。

【1914】

次に、メインCPU 6201は、ステップ S 6 4 8 8 において、Aレジスタにセットされたダイナミック点灯コモンデータを補正する。

20

【1915】

この処理は、例えば、Aレジスタに格納されているダイナミック点灯コモンデータ（8ビットのビット列）を左に1ビットシフトし、左端にあったビット値を右端にセットするものである。次に、ステップ S 6 4 8 9 において、HLレジスタのアドレスを補正してダイナミック点灯コモンデータ領域を選択する。

【1916】

次に、メインCPU 6201は、ステップ S 6 4 9 0 において、Bレジスタの値に対応する所定回数分の処理を行ったか否かを判定する。所定回数分の処理を行っていない場合（ステップ S 6 4 9 0 が N O 判定の場合）、ステップ S 6 4 8 8 に戻って処理を繰り返す。

30

【1917】

この処理によって、例えば、Aレジスタに、ダイナミック点灯コモンデータの初期値（8ビットのビット列「10000000」）が格納されている場合、Bレジスタの値が「1」であれば、Aレジスタの内容は「00000001」となり、Bレジスタの値が「2」であれば、Aレジスタの内容は「00000010」となり、以降、同様に、Bレジスタの値に応じて、Aレジスタの値がシフトされ、Bレジスタの値が最大の「8」であった場合、Aレジスタの内容は元の値「10000000」に戻る。

【1918】

ステップ S 6 4 9 0 において、所定回数分の処理を行っていると判定された場合（ステップ S 6 4 9 0 が Y E S 判定の場合）、ステップ S 6 4 9 1 において、HLレジスタで示されるアドレスで指定されるL E D データをHレジスタにセットする。例えば、HLレジスタで示されるアドレスが、性能 L E D データ領域である場合、Bレジスタの値に応じて、比率セグ上位出力ドライババッファ領域、識別セグ下位出力ドライババッファ領域、識別セグ上位出力ドライババッファ領域といった領域のうち1つの領域からデータがHレジスタにセットされる。また、HLレジスタで示されるアドレスが、遊技 L E D データ領域である場合、Bレジスタの値に応じて、遊技 L E D データ1領域（特別図柄1表示 L E D に係るデータ領域）、遊技 L E D データ2領域（特別図柄2表示 L E D に係るデータ領域）、遊技 L E D データ3領域（確変状態 L E D 、時短状態報知 L E D に係るデータ領域）、遊技 L E D データ4領域（ラウンド表示 L E D 、発射位置報知 L E D に係るデータ領域

40

50

）といった領域のうち1つの領域からデータがHレジスタにセットされる。

【1919】

次に、メインCPU6201は、ステップS6492において、Aレジスタに記憶されているダイナミック点灯コモンデータをLレジスタにセットする。

【1920】

次に、メインCPU6201は、ステップS6493において、出力ポート11、出力ポート12にHLレジスタの値をセットする。

【1921】

〔遊技状態情報更新処理〕

次に、図137を参照して、遊技状態情報更新処理について説明する。この処理は、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される遊技復帰処理（図115のステップS6013）で呼び出される処理である。また、この処理は、メインCPU6201の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される特別図柄制御処理（図116のステップS6022）から呼び出される特別図柄遊技判定処理（不図示、ただし、第1のパチンコ遊技機で説明した図30の特別図柄遊技判定処理と同様の処理）から呼び出される特別図柄遊技終了処理（不図示、ただし、第1のパチンコ遊技機で説明した図31の特別図柄遊技終了処理と同様の処理）からも呼び出される。なお、図137は、遊技状態情報更新処理の手順を示すフローチャートである。

10

【1922】

まず、メインCPU6201は、ステップS6511において、遊技状態指定パラメータ設定処理を行い、ステップS6512において、メインRAM6203の作業領域（遊技用エリア）に配置され、演出変動回数カウンタ値が格納されているアドレスをレジスタ（例えば、HLレジスタ）にセットする。

20

【1923】

次に、メインCPU6201は、ステップS6513において、HLレジスタに記憶されているアドレスで示される領域の（1バイト）データを、指定したビット位置で振り分け、それぞれの値をHレジスタ、Lレジスタにセットする。また、それぞれのレジスタの上位ビットには「0」をセットし、HLレジスタの値を2バイトのコマンドとする。

【1924】

この処理は、1バイト値をコマンド用に加工するものであり、例えば、1バイトのビット列「11001001」のデータに対して、ビット位置「6」を指定すると、Hレジスタには、6ビット目を境界にして振り分けた結果、最上位ビットである7ビット目の「1」が取り出され、さらに上位ビットをすべて「0」としたデータ「00000001」がセットされ、Lレジスタには、0ビット目から6ビット目の「1001001」が取り出された後、上位ビット（7ビット目）を「0」としたデータ「01001001」がセットされる。

30

【1925】

ステップS6513のこうした処理は、1処理（1つの命令）によって実行される。

【1926】

次に、メインCPU6201は、ステップS6514において、HLレジスタの内容を演出変動回数表示用パラメータ領域に、2バイトのコマンドとしてセットし、ステップS6515において、レジスタ（例えば、HLレジスタに）、確変状態変動回数カウンタ値をセットする。

40

【1927】

次に、メインCPU6201は、ステップS6516において、HLレジスタの値を2倍することで、HレジスタとLレジスタの値をすべて1ビット左にシフトし、その後、Lレジスタだけ右に1ビット分シフトすることで、HLレジスタの値を2バイトのコマンドとする。

【1928】

例えば、HLレジスタの値がビット列「0000100111001001」であった

50

場合に、これを2倍すると、「0001001110010010」となる。ここで、Hレジスタはビット列「00010011」となり、Lレジスタはビット列「10010010」となる。そして、Lレジスタを1ビット分だけ右にシフトすると、ビット列「01001001」になる。その結果、HLレジスタの値は、ビット列「0001001101001001」になる。

【1929】

次に、メインCPU6201は、ステップS6517において、メインRAM6203の作業領域（遊技用エリア）に配置されている確変状態変動回数表示用パラメータ領域に、HLレジスタの値をセットする。こうした確変状態変動回数表示用パラメータ領域の上位8ビット（ステップS6516で生成されたHレジスタ）と下位8ビット（ステップS6516で生成されたLレジスタ）がそれぞれ、所定コマンドの管理テーブルとして定義された場合、当該テーブルを取得したプログラムでは、例えば、Hレジスタのビット列「00010011」とLレジスタのビット列「01001001」を取得し、そのうち、Lレジスタの値の先頭の「0」を取って、HレジスタとLレジスタを繋げ、その上位ビットを「0」で埋めると、元のHLレジスタのビット列「0000100111001001」となる。

【1930】

〔演出制御コマンド送信処理〕

次に、図138を参照して、演出制御コマンド送信処理について説明する。この処理は、メインCPU6201の制御による設定変更確認処理で実行される（図122のステップS6183）処理である。なお、図138は、演出制御コマンド送信処理の手順を示すフローチャートである。また、演出制御コマンド送信処理は、さまざまなプログラムから呼び出され、その場合に、用途に応じたテーブルのアドレスがセットされるが、設定変更確認処理から実行される場合、例えば、HLレジスタに、設定操作コマンド管理データのアドレスがセットされる。

【1931】

まず、メインCPU6201は、ステップS6531において、割込み許可レジスタ2の値をレジスタ（例えば、フラグレジスタFのパリティ／オーバーフロー・フラグ）に退避する。割込み許可レジスタ2の値は、上述の通り、割込み禁止命令がされると、「0」となり、それ以前の情報が失われてしまうため、このタイミングでこの値を退避しておく。

【1932】

次に、メインCPU6201は、ステップS6532において、割込み禁止命令を行う。これによって、演出制御コマンド送信処理の開始時点で割込み禁止がされていない場合は、この割込み禁止命令以降、後述するステップS6541で割込み許可命令がされるまでの間、マスカブル割込みが禁止される。次に、メインCPU6201は、ステップS6533において、割込み許可レジスタ2の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタF）のデータを、スタックに保存する。

【1933】

次に、メインCPU6201は、ステップS6534において、HLレジスタを参照して、HLレジスタに記憶されているアドレスのデータ（先頭の1バイトにあるコマンド種別コード）を（例えば、Aレジスタに）セットする。また、このとき、HLレジスタに記憶されているアドレスは、「1」加算される。

【1934】

次に、メインCPU6201は、ステップS6535において、STU2（非同期シリアル通信）コマンドステータスレジスタにおける送信FIFOトリガレベルフラグのビット位置を検査し、送信FIFOトリガレベルが128バイト以上か否かを判定する。

【1935】

送信FIFOトリガレベルは128バイト未満とする制限があるため、送信FIFOトリガレベルが128バイト以上と判定された場合（ステップS6535がYES判定の場合

10

20

30

40

50

合)、処理を終了するため、ステップS 6 5 3 9に進む。一方、送信F I F Oトリガレベルが1 2 8バイト未満と判定された場合(ステップS 6 5 3 5がN O判定の場合)、ステップS 6 5 3 6において、S T U 2(非同期シリアル通信)データレジスタに対して、Aレジスタにセットされているコマンド種別コード(または、コマンドパラメータ作業領域)の出力を行う。

【1 9 3 6】

次に、メインC P U 6 2 0 1は、ステップS 6 5 3 7において、(例えば、Aレジスタに)H Lレジスタに記憶されているアドレスのデータ(コマンド管理データテーブルに含まれるコマンドパラメータ作業領域)をセットする。また、このセットの後、H Lレジスタに記憶されているアドレスは、「1」加算される。

10

【1 9 3 7】

次に、メインC P U 6 2 0 1は、ステップS 6 5 3 8において、ステップS 6 5 3 7でAレジスタにセットされた1バイトのデータはエンドコードか否かを判定する。Aレジスタのデータがエンドコードであると判定された場合(ステップS 6 5 3 8がY E S判定の場合)、コマンド送信の処理は終了したので、ステップS 6 5 3 9に進む。一方、Aレジスタのデータがエンドコードでないと判定された場合(ステップS 6 5 3 8がY E S判定の場合)、次のコマンド送信のために、ステップS 6 5 3 5に進み、ステップS 6 5 3 5～ステップS 6 5 3 8の処理を繰り返す。

【1 9 3 8】

ステップS 6 5 3 9において、メインC P U 6 2 0 1は、ステップS 6 5 3 3でスタックに保存した、割込み許可レジスタ2の値を記憶しているレジスタ(フラグレジスタF)のデータを復帰させる。

20

【1 9 3 9】

次に、メインC P U 6 2 0 1は、ステップS 6 5 4 0において、割込み許可レジスタ2の値が「0」か否かを判定し、「0」であると判定された場合(ステップS 6 5 4 0がY E S判定の場合)、当該処理で割込み禁止命令を実行する前から割込み禁止の状態であったと判定し、割込み許可命令を実行することなく処理を終了する。

【1 9 4 0】

一方、割込み許可レジスタ2の値が「1」であると判定された場合(ステップS 6 5 4 0がN O判定の場合)、当該処理で割込み禁止命令を実行する前は割込み許可の状態であったと判定し、ステップS 6 5 4 1において、割込み許可命令を実行し処理を終了する。

30

【1 9 4 1】

演出制御コマンド送信処理のこうした処理により、ステップS 6 5 3 2の割込み禁止命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「0」となり、ステップS 6 5 4 1の割込み許可命令で割込み許可レジスタ1、割込み許可レジスタ2は共に「1」となるが、データ格納処理を呼び出す時点で割込み許可レジスタ2が「0」であった場合(すなわち、データ格納処理を呼び出す時点で割込み禁止の状態であった場合)、ステップS 6 5 4 1は実行されず、割込み許可レジスタ2が「0」の状態が維持されることになる。

【1 9 4 2】

このようなデータ格納処理の割込み禁止状態の管理の仕組みは、図1 2 1を参照して説明したデータ格納処理と同様のものであり、この処理に関しても、データ格納処理と同様の効果を得ることができる。

40

【1 9 4 3】

また、図1 3 8の演出制御コマンド送信処理では、上記のような構成により、演出制御コマンドを送信するためのリングバッファを用意する必要がなくなり、そのために、リングバッファを管理するための処理(例えば、リングバッファに対する書き込み、及び読み出しを管理する処理)を行う必要がなくなる。そして、これにより、プログラムのサイズを大幅に削減できる。

【1 9 4 4】

また、機種依存のメインR A M 6 2 0 3等にリングバッファを確保する際に、リングバ

50

ツファのサイズを調整するといった処理をなくすることができる。

【1945】

[6. 第4実施形態]

次に本発明の第4実施形態に係るパチンコ遊技機（遊技機）の構成及び各種動作について、図面を参照しながら説明する。なお、以下に説明する第4実施形態に記載した発明を、第1実施形態（第1のパチンコ機～第3のパチンコ機）、第2実施形態（封入式の遊技機）、及び第3実施形態に係るパチンコ遊技機に適用することができる。

【1946】

本発明の第4実施形態に係るパチンコ遊技機の構成は、第3実施形態に係るパチンコ機と同様の構成である。なお、上述したように、第3実施形態に係るパチンコ遊技機は、第1実施形態（第1のパチンコ遊技機～第3のパチンコ遊技機）と同様の構成である。以下、第4実施形態に係るパチンコ遊技機を説明するにあたり、第3実施形態に係るパチンコ遊技機と異なる構成を主に説明し、第3実施形態に係るパチンコ機と共通する点については極力説明を省略するものとする。また、第4実施形態に係るパチンコ遊技機を説明するにあたり、第3実施形態に係るパチンコ遊技機において用いた符号を極力用いるものとする。

【1947】

[6-1. 第4実施形態に係るパチンコ遊技機の概要]

第4実施形態に係るパチンコ遊技機において、メインCPU6201は、MYが所定値に達すると遊技を停止する。MYが所定値に達して遊技が停止されたパチンコ遊技機は、バックアップクリアされない限り、遊技を行うことができない。

【1948】

また、第4実施形態に係るパチンコ遊技機において、メインCPU6201は、MYに応じて報知状態を管理し、報知状態情報をサブ制御回路6300にコマンド送信する。サブCPU6301は、メインCPU6201から送信された報知状態情報に応じて、表示装置6007の表示領域に表示される画像による報知態様、スピーカ6032から出力される音声による報知態様、及び各種LEDの発光による報知態様等を制御する。すなわち、表示装置6007、スピーカ6032及び各種LED等の各種デバイスにより、遊技が停止される可能性の度合いを示す報知を行うことができる。以下、表示装置6007、スピーカ6032及び各種LED等の各種デバイスにて行われる報知を、「MYに応じた報知」と称する。

【1949】

なお、MYは、遊技者に払い出された遊技球数と、遊技に使用された遊技球数（総アウトカウンタ値）との差の最大値である。例えば、ホール開店後はMY=0からスタートし、その後に遊技が行われた場合、例えば大当り遊技状態に制御されるまではMY=0である。その後、大当り遊技状態に制御されて、例えばMY=2000になった後、大当り遊技状態が終了すると、MY=0になるまではMYが減少するが、MY=0になると、その後、例えば大当り遊技状態に制御されるまでMY=0である。その後、大当たり遊技状態に制御されるとMYが増加する。遊技者に払い出された遊技球数及び総アウトカウンタ値は、いずれもメインCPU6201によって管理される値であり、メインCPU6201は、これらの値からMYを算出する。

【1950】

また、第4実施形態に係るパチンコ遊技機において、サブCPU6301の制御によって演出に用いられる各種LEDには、遊技盤ユニット10（図2参照）に設けられて発光演出が行われる盤側LEDと、ガラスドア4の開口41の周縁部（図1参照）等に設けられて発光演出が行われる枠側LEDとが含まれる。

【1951】

[6-2. MYと報知状態との関係]

図139は、MYと報知状態との関係を示す表の一例である。メインCPU6201は、報知状態に対応する報知モードをセットし、この報知モードをサブCPU6301に送

信している。図 139 では、報知状態と報知モードとの関係についても示している。

【1952】

図 139 に示されるように、 $0 \leq MY < HL$ の場合は通常報知状態に対応し、セットされる報知モードは「0」である。 $HL \leq MY < HM$ の場合は第 1 事前報知状態に対応し、セットされる報知モードは「1」である。 $HM \leq MY < HH$ の場合は第 2 事前報知状態に対応し、セットされる報知モードは「2」である。、 $HH \leq MY$ であって且つ大当りフラグ ON の場合は打ち止め準備状態に対応し、セットされる報知モードは「3」である。 $HH \leq MY$ であって且つ大当りフラグ OFF の場合は打ち止め状態に対応し、セットされる報知モードは「4」である。なお、上記の「打ち止め状態」は、この明細書において「遊技停止状態」と称することもある。

10

【1953】

以下において、第 1 事前報知状態及び第 2 事前報知状態の総称として事前報知状態と称することがある。すなわち、 $HL \leq MY < HM$ の場合が事前報知状態に対応する。

【1954】

この第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、例えば、 $HL = 90000$ 、 $HM = 93000$ 、 $HH = 95000$ であるが、特に HL 及び HM については任意に設定することができる。ただし、 $HH = 95000$ が必須であることを意味するものでない。

【1955】

〔6-3. 報知状態遷移〕

図 140 は、報知状態遷移図の一例である。メイン CPU 6201 は、電源断時の MY をバックアップする。

20

【1956】

電源断時の MY が「 $MY < HH$ 」の場合、その後の電源投入時に MY がリセットされる（ $MY = 0$ にセットされる）。この MY のリセットは、電源断時に行われるようにしてもよい。

【1957】

一方、電源断の MY が「 $HH \leq MY$ 」の場合、その後の電源投入時にバックアップクリアされると MY がリセットされ、その後の電源投入時にバックアップクリアされなければ MY がリセットされない。

【1958】

よって、図 140 に示されるように、電源断時の MY が「 $MY < HH$ 」である場合、電源投入されると、通常報知状態に移行する。また、電源断時の MY が「 $HH \leq MY$ 」である場合、バックアップクリアされると通常報知状態に移行し、バックアップクリアされなければ、大当りフラグのオンオフ状況に応じて、打ち止め準備状態又は打ち止め状態に移行する。

30

【1959】

通常報知状態では、従来のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄ゲームに応じた演出がサブ CPU 6301 により行われるが、 MY に応じた報知は行われない。ただし、これに限られず、 MY に応じた報知として、通常報知状態であることを示す報知を行ってもよい。通常報知状態において、 MY が HL に到達すると事前報知状態（より詳しくは第 1 事前報知状態）に移行するが、 MY が HL に到達しなければ通常報知状態が継続される。なお、通常報知状態において電源断されると、電源投入待ちとなる。通常報知状態の場合、電源断時の MY は「 $MY < HH$ 」であるから、その後に電源投入されると、通常報知状態に移行する。

40

【1960】

事前報知状態では、 MY に応じた報知として、事前報知状態に対応する報知がサブ CPU 6301 の制御により行われる。とくに、第 1 事前報知状態では、第 1 事前報知状態に対応する報知が行われ、第 2 事前報知状態では、第 1 事前報知状態に対応する報知とは異なる態様で、第 2 事前報知状態に対応する報知が行われる。このように、事前報知状態であったとしても、第 1 事前報知状態に対応する報知と、第 2 事前報知状態に対応する報知

50

との何れが行われているかによって、遊技が停止される可能性の度合いを把握することができる。すなわち、MYに応じて、第1事前報知状態に対応する報知と、第2事前報知状態に対応する報知とを分けて行うことで、同じ事前報知状態であったとしても、遊技停止される可能性の度合いを把握させることが可能となる。

【1961】

事前報知状態において、MYがHLを下回ると通常報知状態に移行する。一方、事前報知状態において、大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態中にMYがHHに到達すると、打ち止め準備状態に移行する。事前報知状態において電源断されると、電源投入待ちとなる。事前報知状態の場合、電源断時のMYは「 $MY < HH$ 」であるから、その後に電源投入されると、通常報知状態に移行する。なお、図140では示されていないが、事前報知状態において、MYがHHに到達したときに大当り遊技状態中でなければ、打ち止め状態に移行する。

10

【1962】

打ち止め準備状態では、MYに応じた報知として、打ち止め準備状態に対応する報知が行われる。この打ち止め準備状態では遊技が停止されない。この打ち止め準備状態では、MYがHHに到達しているものの、大当り遊技状態中は遊技が継続される。そして、大当り遊技状態が終了すると、打ち止め状態に移行する。なお、第1実施形態の第3のパチンコ遊技機のように1種2種混合機であって、特別図柄ゲームの結果として小当り（役物開放当り）が導出され、小当り遊技状態におけるV入賞に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、V入賞に基づく大当り遊技状態が担保され、この大当り遊技状態が終了すると、打ち止め状態に移行する。一方、1種2種混合機であって、特別図柄ゲームの結果として小当り（役物開放当り）が導出され、小当り遊技状態に制御されたもののこの小当り遊技状態においてV入賞しなかった場合には、小当り遊技状態が終了すると、打ち止め状態に移行する。このようにすることで、小当り遊技状態においてV入賞したにもかかわらず大当り遊技状態に制御されないことによって遊技者に与える落胆を軽減でき、さらには、小当り遊技状態に緊張感を持たせて面白みのある遊技とすることが可能となる。なお、打ち止め準備状態において電源断されると、電源投入待ちとなる。打ち止め準備状態の場合、電源断時のMYは「 $HH \leq MY$ 」であるから、その後に電源投入されると、バックアップクリアされると通常報知状態に移行し、バックアップクリアされなければ打ち止め準備状態に移行する。

20

30

【1963】

打ち止め状態では、遊技が停止され、MYに応じた報知として、打ち止め状態に対応する報知が行われる。なお、打ち止め状態において電源断されると、電源投入待ちとなる。打ち止め状態の場合、電源断時のMYは「 $HH \leq MY$ 」であるから、その後に電源投入されると、バックアップクリアされると通常報知状態に移行し、バックアップクリアされなければ打ち止め状態に移行する。したがって、打ち止め状態になったパチンコ遊技機では、電源が投入されただけでは打ち止め状態が解除されず、バックアップクリアされない限り、遊技を行うことができない。

【1964】

〔6-4. 表示演出の優先順位〕

図141は、表示装置6007の表示領域に表示される表示演出の一例を示す図である。図142は、表示装置6007の表示領域に表示される表示演出の優先順位を示す表である。

40

【1965】

図141に示されるように、表示装置6007の表示領域には、主として、演出図柄60071、保留アイコン60072、数字保留60074、ミニ図柄60075、60076が表示される。また、図141には示されていないが、背景画像、及び、特別図柄抽選の結果に応じた演出画像も表示される。

【1966】

ミニ図柄60075は、メインCPU6201によって制御される第1特別図柄に対応

50

する図柄であり、第1特別図柄の可変表示と同期して変動表示される。第1特別図柄の結果が導出されると、ミニ図柄60075が停止し、第1特別図柄の結果に応じた態様（例えば、当りであれば赤、ハズレであれば青等）が表示される。ミニ図柄60076は、メインCPU6201によって制御される第2特別図柄に対応する図柄であり、第2特別図柄の可変表示と同期して変動表示される。第2特別図柄の結果が導出されると、ミニ図柄60076が停止し、第2特別図柄の結果に応じた態様（例えば、当りであれば赤、ハズレであれば青等）が表示される。ミニ図柄60075及びミニ図柄60076は、いずれも、演出図柄60071よりも小さい領域において目立たないように表示されるため、遊技者は、ミニ図柄60075、60076よりも演出図柄60071を見る傾向にある。図141において、ミニ図柄60075、60076は、例えば、表示装置6007の表示領域の右上に演出図柄60071よりも小さく表示されている。なお、ミニ図柄60075、60076は、いずれも、常に表示されている。例えば、主として行われる特別図柄ゲームが第1特別図柄ゲームと第2特別図柄ゲームとのいずれであっても、ミニ図柄60075、60076の両方が表示されている。なお、ミニ図柄は、例えば3列の図柄で構成してもよい。

10

【1967】

演出図柄60071は、複数列（例えば3列）の図柄列で表示され、識別図柄又は装飾図柄とも呼ばれる。この演出図柄60071は、主としてゲームが実行される特別図柄に対応して変動演出が行われる。例えば、主として左打ちが行われる遊技状態（例えば通常遊技状態）では第1特別図柄及びミニ図柄60075に対応する変動演出が行われ、主として右打ちが行われる遊技状態（例えば、高確遊技状態、時短遊技状態）では第2特別図柄及びミニ図柄60076に対応する変動演出が行われる。

20

【1968】

保留アイコン60072は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の保留状態を示すアイコン画像であり、主として行われる特別図柄ゲームに対応する特別図柄の保留状態を示している。例えば、主として左打ちが行われる遊技状態（例えば通常遊技状態）では第1特別図柄の保留アイコンが表示され、主として右打ちが行われる遊技状態（例えば、高確遊技状態、時短遊技状態）では第2特別図柄の保留アイコンが表示される。ただしこれに限られず、第1特別図柄の保留アイコンと第2特別図柄の保留アイコンとの両方が表示されるようにしてもよい。図141では、変動が開始されていない特別図柄にかかる保留についての状態（例えば、保留されているか否か、保留されている場合には先読み演出における大当たり期待度等）を示す4個の保留アイコンと、変動演出中の特別図柄の保留についての状態（例えば、先読み演出における大当たり期待度等）を示す1つの保留アイコン（図141において最も大きく示されている保留アイコン）とが示されている。

30

【1969】

数字保留60074は、保留アイコン60072と異なる領域において、保留アイコン60072よりも小さい領域で、第1特別図柄及び第2特別図柄の保留数を示す画像である。例えば図141では、数字保留60074が「30」と小さく表示されており、これは、第1特別図柄の保留数が「3」、第2特別図柄の保留数が「0」であることを示す。遊技者は、数字保留60074よりも保留アイコン60072を見る傾向にある。なお、上記の「保留アイコン60072と異なる領域」は、図141では、表示装置6007の表示領域内において保留アイコン60072が表示される領域とは異なる領域（場所）に表示されているが、これに限られず、異なるデバイスに表示されるものも含む。

40

【1970】

図142に示される各画像の優先順位は、階層（レイヤー）の優先順位を示しており、相対的に優先順位が高い画像は、相対的に優先順位が低い画像よりも、手前側（前面側）の階層となるように表示される。例えば、表示制御回路6304は、サブCPU6301からの画像表示命令に応じて、表示装置6007の表示領域に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。このとき、表示制御回路6304は、相対的に優先順位が低い画像が奥側の階層に表示されるように、また、相対的に優先順位が高い

50

画像が手前側の階層に表示されるように、画像データをフレームバッファに格納する。

【1971】

この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、打ち止め状態を示す報知画像の優先順位が最も高い。また、事前報知状態を示す報知画像は、数字保留60074及びミニ図柄60075、60076よりも優先順位が低く、保留アイコン60072及び演出図柄60071よりも優先順位が高い。このようにすることで、ミニ図柄60075、60076の視認性を確保しつつ、事前報知状態であること及び打ち止め準備状態であることを、遊技者に容易に把握させることが可能となる。

【1972】

また、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、例えば図143に示されるように、表示装置6007の表示領域において、優先順位が低い画像よりも優先順位が高い画像の方が大きな領域を使って表示されるようにしている。

【1973】

図143は、表示装置6007の表示領域に表示される各報知画像及びエラー画像の表示例であって、(A)事前報知状態を示す報知画像の表示例、(B)打ち止め準備状態を示す報知画像の表示例、(C)打ち止め状態を示す報知画像の表示例、(D)重大エラーの発生を示す強エラー画像の表示例、(E)軽微なエラー（例えば皿満タン）を示す弱エラー画像の表示例、(F)打ち止め状態を示す報知画像と強エラー画像との両方が表示される場合の表示例、(G)事前報知状態を示す報知画像と弱エラー画像との両方が表示される場合の表示例、である。

【1974】

事前報知状態を示す報知画像（図143（A）参照）は、例えば「まもなくコンプリート機能が作動します」といったように、遊技停止に近いことを遊技者が把握できる画像が相当する。打ち止め準備状態を示す報知画像（図143（B）参照）は、例えば、「当り終了後にコンプリート機能が作動します」といったように、大当り遊技状態が終了すると遊技が停止されることを遊技者が把握できる画像が相当する。打ち止め状態を示す報知画像（図143（C）参照）は、例えば、「コンプリート機能作動中 一日に払出可能な上限に達しました」といったように、遊技が停止されたことを遊技者が把握できる画像が相当する。

【1975】

また、エラーには、例えば、扉開放が検知されたり、磁石の使用が検知された場合のように、不正行為が行われた可能性があるような重大なエラーと、例えば、下皿52（例えば図1を参照）の満杯が検知された場合のように、遊技の進行に与える影響が軽微なエラーとがある。強エラー画像（図143（D）参照）は、例えば「重大エラー発生!」といったように、重大なエラーが発生したことを外観で（例えばホール関係者等が）把握できる画像が相当する。弱エラー画像（図143（E）参照）は、例えば「皿満タンです」といったように、軽微なエラーが発生したことや軽微なエラーの内容を外観で（例えば遊技者等が）把握できる画像が相当する。

【1976】

図143に示されるように、打ち止め状態を示す報知画像（図143（C）参照）は、事前報知状態を示す報知画像（図143（A）参照）、及び打ち止め準備状態を示す報知画像（図143（B）参照）のいずれよりも、大きな表示領域を用いて表示される。すなわち、打ち止め状態を示す報知画像が表示装置6007の表示領域に表示される場合、当該表示領域には、打ち止め状態を示す報知画像が主として表示され、打ち止め状態を示す報知画像以外の画像については表示されないか又は表示されたとしても目立たないように表示されるだけである。これに対し、事前報知状態を示す報知画像が表示装置6007の表示領域に表示される場合には、演出図柄60071や特別図柄抽選の結果に基づく演出態様が遊技者に把握できる態様で実行されるため、事前報知状態を示す報知画像は、打ち止め状態を示す報知画像よりも小さい表示領域を用いて表示される。打ち止め準備状態を示す報知画像についても、事前報知状態を示す報知画像が表示装置6007の表示領域に

10

20

30

40

50

表示される場合と同様に、打ち止め状態を示す報知画像よりも小さい表示領域を用いて表示される。この打ち止め準備状態を示す報知画像は、事前報知状態を示す報知画像と同程度の大きさとしてもよいが、大当り遊技状態が終了すると打ち止め状態となることを遊技者に明確に認識させるために、事前報知状態を示す報知画像よりも大きな表示領域を用いて表示されるようにしてもよい。

【1977】

強エラー画像（図143（D）参照）は、事前報知状態を示す報知画像（図143（A）参照）、及び打ち止め準備状態を示す報知画像（図143（B）参照）のいずれよりも、大きな表示領域を用いて表示される。弱エラー画像（図143（E）参照）は、事前報知状態を示す報知画像（図143（A）参照）、及び打ち止め準備状態を示す報知画像（図143（B）参照）のいずれよりも、小さな表示領域を用いて表示される。

10

【1978】

強エラー画像と打ち止め状態を示す報知画像とが表示される場合（図143（F）参照）、優先順位が相対的に高い打ち止め状態を報知画像が、強エラー画像よりも大きな表示領域を用いて表示される。なお、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、強エラー画像よりも打ち止め状態を示す報知画像の方が優先順位が高いが、これに限られず、強エラー画像と打ち止め状態を示す報知画像とを同じ優先順位としてもよい。この場合、優先順位が相対的に高い打ち止め状態を示す報知画像と強エラー画像とが、ほぼ同じ大きさの表示領域を用いて表示される。また、打ち止め状態を示す報知画像よりも強エラー画像の方が優先順位が高くなるようにしてもよい。この場合、優先順位が相対的に高い強エラー画像が、打ち止め状態を示す報知画像よりも大きな表示領域を用いて表示される。

20

【1979】

また、例えば事前報知状態を示す報知画像と弱エラー画像との両方が表示される場合（図143（G）参照）、優先順位が相対的に高い事前報知状態を示す報知画像が、弱エラー画像よりも大きな表示領域を用いて表示される。なお、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、弱エラー画像よりも事前報知状態を示す報知画像の方が優先順位が高いが、これに限られず、弱エラー画像と事前報知状態を示す報知画像とを同じ優先順位としてもよい。この場合、事前報知状態を示す報知画像と強エラー画像とが、ほぼ同じ大きさの表示領域を用いて表示される。また、事前報知状態を示す報知画像よりも弱エラー画像の方が優先順位が高くなるようにしてもよい。この場合、優先順位が相対的に高い弱エラー画像が、事前報知状態を示す報知画像よりも大きな表示領域を用いて表示される。

30

【1980】

〔6-5. メイン制御〕

次に、第4実施形態に係るパチンコ遊技機の特徴的なメインCPU6201により実行される制御について説明する。図144は、主制御メイン処理を示すフローチャートの一例である。メインCPU6201は、例えば図115に示される主制御メイン処理に代えて、図144に示される主制御メイン処理を実行する。

【1981】

図144に示される主制御メイン処理は、割込み禁止区間において、遊技停止判定処理（S6015A）を実行する点において、図115に示される主制御メイン処理と異なる。割込み禁止区間において遊技停止判定処理（S6015A）を実行することにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路6200で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路6200の処理負荷を軽減することができる。

40

【1982】

図145は、遊技停止判定処理の一例を示すフローチャートである。図145に示される遊技停止判定処理は、主制御メイン処理（図144参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【1983】

S6501において、メインCPU6201は、まず、「 $HH \leq MY$ 」であるか否かを判定する。「 $HH \leq MY$ 」であると判定されると（S6501におけるYES判定の場合

50

）、メインCPU6201は、処理を、S6502に移す。一方、「 $HH \leq MY$ 」でないと判定されると（S6501におけるNO判定の場合）、メインCPU6201は、遊技停止判定処理を終了する。

【1984】

S6502において、メインCPU6201は、大当りフラグオフであるか否かを判定する。大当りフラグオフであると判定されると（S6502におけるYES判定の場合）、メインCPU6201は、永久ループに入り、遊技が進行しない遊技停止状態となる。遊技停止状態となった後、電源断したとしてもMYがバックアップされるため、電源断後に電源投入しただけであれば遊技停止状態となり、バックアップクリアが行われることによってMYがリセットされ、遊技停止状態が解除される。

10

【1985】

メインCPU6201は、MYに応じて報知モードをセットする報知モード設定処理を行うが、この報知モード設定処理は、例えば、大入賞口や小当り入賞口等の開閉装置の開放制御処理（図27のS87、図77のS1027、図94のS2019等の大入賞口開放制御処理）、大当り終了処理（図27のS88、図77のS1028、図94のS2020参照）、システムタイマ割込処理（図45参照）が行われたとき等に適宜行う。また、1種2種混合機であれば、V入賞装置開放制御処理（図94のS2017）においても行うことが好ましい。すなわち、MYが増加する可能性があるタイミング（例えば、開放制御処理時）では、報知モードをより大きいモード（例えば「3」から「4」）にセットする処理が行われ、MYが減少する可能性があるタイミング（例えば、システムタイマ割込み処理の実行後）では、報知モードをより小さいモード（例えば「1」から「0」）にセットする処理が行われる。なお、報知モードが「3」以上になると、バックアップクリアされない限り、「3」より小さいモードにセットされない。

20

【1986】

なお、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、メインCPU6201を、割込み禁止区間において永久ループさせることで遊技停止状態としたが、遊技停止状態の態様はこれに限られない。例えば、遊技球の発射禁止処理、及び遊技球の払い出し禁止処理を行った上で、メインCPU6201による他の処理については実行するようにしてもよい。

【1987】

また、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、「 $HH \leq MY$ 」であって（S6501においてYES判定され）、且つ大当りフラグオフである場合（S6502においてYES判定された場合）に、遊技停止状態としている。よって、大当り遊技状態の終了インターバルの終了後に大当りフラグをオフにセットする遊技機にあっては、終了インターバルの終了後に、遊技停止状態となる。ただし、これに限られず、例えば、大当りフラグがオンであったとしても、ラウンド遊技の終了（大入賞口の閉鎖）に基づいて遊技停止状態としてもよい。

30

【1988】

〔6-6. サブ制御〕

次に、第4実施形態に係るパチンコ遊技機の特徴的なサブCPU6301により実行される制御について説明する。なお、サブCPU6301により実行される制御は自由度が高いため、様々な手法で行うことができる。すなわち、以下に説明するサブCPU6301により実行される制御は、あくまでも一例にすぎず、また、本願発明を理解しやすくするための便宜上の制御にすぎない。

40

【1989】

図146は、サブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。サブCPU6301は、例えば図53に示されるサブ制御回路処理に代えて、図146に示されるサブ制御回路処理を実行する。図147は、演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図147に示される演出態様決定処理は、サブ制御回路処理（図146参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【1990】

50

図 1 4 6 に示されるサブ制御回路処理では、図 5 3 に示されるサブ制御回路に示される演出態様決定処理（S 5 0 4）に代えて、演出態様決定処理（S 5 0 4 A）が実行される。

【 1 9 9 1 】

[6 - 6 - 1 . 演出態様決定処理]

図 1 4 7 に示されるように、演出態様決定処理（S 5 0 4 A）において、サブ CPU 6 3 0 1 は、報知演出態様決定処理（S 6 6 1 0）と、ゲーム演出態様決定処理（S 6 6 9 0）とを実行する。

【 1 9 9 2 】

報知演出態様決定処理（S 6 6 1 0）は、現在の遊技機の状態を報知するための演出態様を決定するものであり、例えば、エラー報知の演出態様、MY に応じた報知の報知演出態様を決定する処理である。ゲーム演出態様決定処理は、ゲームの実行にかかわる演出態様を決定するものであり、例えば、ゲーム表示演出態様、ゲーム発光演出態様、ゲーム音演出態様を決定する。演出態様決定処理（報知演出態様決定処理、ゲーム演出態様決定処理）において演出態様が決定されると、図 5 3 を参照して上述したように、サブ CPU 6 3 0 1 は、報知内容又は演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。

【 1 9 9 3 】

[6 - 6 - 2 . 報知演出態様決定処理]

図 1 4 8 は、報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 8 に示される報知演出態様決定処理は、演出態様決定処理（図 1 4 7 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 1 9 9 4 】

図 1 4 8 に示されるように、報知演出態様決定処理において、サブ CPU 6 3 0 1 は、表示報知演出態様決定処理（S 6 6 2 0）と、LED 報知演出態様決定処理（S 6 6 3 0）と、音報知演出態様決定処理（S 6 6 6 0）とを実行する。表示報知演出態様決定処理（S 6 6 2 0）は、例えば表示装置 6 0 0 7 の表示領域にて表示される報知画像の態様を決定する処理である。LED 報知演出態様決定処理（S 6 6 3 0）は、例えば、枠側 LED で実行される報知発光演出態様、及び、盤側 LED で実行される報知発光演出の態様を決定する処理である。音報知演出態様決定処理（S 6 6 6 0）は、例えば、スピーカ 6 0 3 2 から出力される音報知演出態様を決定する処理である。

【 1 9 9 5 】

[6 - 6 - 3 . 表示報知演出態様決定処理]

図 1 4 9 は、表示報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 9 に示される表示報知演出態様決定処理は、報知演出態様決定処理（図 1 4 8 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 1 9 9 6 】

図 1 4 9 に示されるように、サブ CPU 6 3 0 1 は、先ず、メイン CPU 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する（S 6 6 2 1）。

【 1 9 9 7 】

メイン CPU 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信した場合（S 6 6 2 1 における YES 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 2 に移す。一方、メイン CPU 6 2 0 1 から報知モードコマンドを受信していない場合（S 6 6 2 1 における NO 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 8 に移す。

【 1 9 9 8 】

S 6 6 2 2 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード = 0」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード = 0」を示す情報である場合（S 6 6 2 2 における YES 判定の場合）、サブ CPU

U 6 3 0 1 は、表示報知演出態様決定処理を終了する。すなわち、表示装置 6 0 0 7 の表示領域では、実行中の表示演出が継続される。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝0」を示す情報でない場合（S 6 6 2 2 における N O 判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝1」、「報知モード＝2」、「報知モード＝3」又は「報知モード＝4」を示す情報である場合、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 3 に移す。

【1 9 9 9】

S 6 6 2 3 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝1」を示す情報又は「報知モード＝2」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード＝1」を示す情報又は「報知モード＝2」を示す情報である場合（S 6 6 2 3 における Y E S 判定の場合）、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 4 に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝1」を示す情報及び「報知モード＝2」を示す情報の何れでもでない場合（S 6 6 2 3 における N O 判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝3」又は「報知モード＝4」を示す情報である場合、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 5 に移す。

【2 0 0 0】

S 6 6 2 4 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、事前報知状態を示す報知画像の付加を決定する。例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が行われている場合、又は、エラー画像の表示が行われている場合、実行中の表示演出態様又はエラー画像の表示と、事前報知状態を示す報知画像とを、重ねて実行する。すなわち、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出又はエラー画像が表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示されている場合、表示されている特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出又はエラー画像に加えて、事前報知状態を示す報知画像が表示される。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 6 2 4 の処理を実行した後、表示報知演出態様決定処理を終了する。

【2 0 0 1】

なお、S 6 6 2 4 の処理において、サブ C P U 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝1」を示す情報である場合と、「報知モード＝2」を示す情報である場合とで、異なる報知画像を表示するようにしてもよい。

【2 0 0 2】

S 6 6 2 5 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝3」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード＝3」を示す情報である場合（S 6 6 2 5 における Y E S 判定の場合）、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 6 に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝3」を示す情報でない場合（S 6 6 2 5 における N O 判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝4」を示す情報である場合、サブ C P U 6 3 0 1 は、処理を、S 6 6 2 7 に移す。

【2 0 0 3】

S 6 6 2 6 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、打ち止め準備状態を示す報知画像の付加を決定する。例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が行われている場合、又は、エラー画像の表示が行われている場合、実行中の表示演出態様又はエラー画像の表示と重ねて実行する。すなわち、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出又はエラー画像の表示が表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示されている場合、表示されている特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出又はエラー画像の表示に加えて、打ち止め準備状態を示す報知画像が表示される。サブ C P U 6 3 0 1 は、S 6 6 2 6 の処理を実行した後、表示報知演出態様決定処理を終了する。

【2 0 0 4】

S 6 6 2 7 において、サブ C P U 6 3 0 1 は、打ち止め状態を示す報知画像の表示を決定する。この場合、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が行われている場合、かかる表示演出態様の実行を終了し、打ち止め状態を示す報知画像が表示装置 6

10

20

30

40

50

007の表示領域に表示される。すなわち、遊技が停止されると、表示装置6007の表示領域にて実行中の表示演出態様が終了し、打ち止め状態であることを示す画像が表示されることとなる。一方、表示装置6007の表示領域にてエラー画像が表示されている場合、このエラー画像と、打ち止め状態を示す報知画像との両方が表示されるようにすることが好ましい。ただし、表示装置6007の表示領域にてエラー画像が表示されている場合であっても、エラー画像の表示を終了し、打ち止め状態を示す報知画像が表示装置6007の表示領域に表示されるようにしてもよい。サブCPU6301は、S6627の処理を実行した後、表示報知演出態様決定処理を終了する。

【2005】

S6628において、サブCPU6301は、メインCPU6201からエラーコマンドを受信したか否かを判定する。

10

【2006】

メインCPU6201からエラーコマンドを受信した場合（S6628におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6629に移す。一方、メインCPU6201からエラーコマンドを受信していない場合（S6628におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、表示報知演出態様決定処理を終了する。すなわち、表示装置6007の表示領域では、実行中の表示演出が継続される。

【2007】

S6629において、サブCPU6301は、受信したエラーコマンドに対応するエラー画像の表示を決定する。S6629の処理を実行すると、サブCPU6301は、表示報知演出態様決定処理を終了する。

20

【2008】

なお、エラー画像は、重大なエラーであることを示す強エラー画像と、例えば遊技の進行に与える影響が軽微なエラーであることを示す弱エラー画像とを区別して表示することが好ましい。そして、受信したエラーコマンドが、重大なエラーであることを示すエラーコマンドである場合、サブCPU6301は、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が実行されていたとしても、かかる表示演出態様の実行を終了し、エラー画像を表示装置6007の表示領域に表示する。一方、受信したエラーコマンドが、軽微なエラーであることを示すエラーコマンドである場合、サブCPU6301は、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様が実行されていたとしても、特別図柄ゲームの結果に応じた表示演出態様と、エラー画像との両方を、表示装置6007の表示領域に表示する。

30

【2009】

ところで、遊技が停止されたとしても、メインCPU6201は異常状態監視処理（図133のS6421を参照）を実行することが好ましい旨を上述したが、例えば、打ち止め状態であることを示す報知画像が表示されているときに重大なエラーであることを示すエラーコマンドがメインCPU6201からサブ制御回路6300に送信された場合、サブCPU6301は、強エラー画像と、打ち止め状態であることを示す報知画像との両方を、表示装置6007の表示領域に表示することが好ましい。ただし、打ち止め状態を示す報知画像が表示装置6007の表示領域に表示されているときに重大なエラーであることを示すエラーコマンドがメインCPU6201からサブ制御回路6300に送信された場合、サブCPU6301は、エラー画像を表示装置6007に表示せずに、エラー発生を示す音声をスピーカ6032から出力するようにしてもよい。

40

【2010】

上述の表示報知演出態様決定処理では、報知モードコマンドの受信判定（S6621）をエラーコマンドの受信判定（S6628）よりも先に実行し、報知モードコマンドを受信していない場合（S6621におけるNO判定の場合）に、エラーコマンドを受信しているか否かを判定しているが、これに限られない。例えば、エラーコマンドの受信判定を報知モードコマンドの受信判定よりも先に実行し、エラーコマンドを受信していない場合に、報知モードコマンドを受信しているか否かを判定するようにしてもよい。

50

【2011】

【6-6-4. LED報知演出態様決定処理】

図150は、LED報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図150に示されるLED報知演出態様決定処理は、報知演出態様決定処理（図148参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【2012】

図150に示されるように、LED報知演出態様決定処理において、サブCPU6301は、枠側LEDの報知演出態様決定処理（S6640）と、盤側LEDの報知演出態様決定処理（S6650）とを実行する。

【2013】

【6-6-5. 枠側LEDの報知演出態様決定処理】

図151は、枠側LEDの報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図151に示される枠側LEDの報知演出態様決定処理は、LED報知演出態様決定処理（図150参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【2014】

図151に示されるように、サブCPU6301は、先ず、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する（S6641）。

【2015】

メインCPU6201から報知モードコマンドを受信した場合（S6641におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6642に移す。一方、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信していない場合（S6641におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6650に移す。

【2016】

S6642において、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード=0」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード=0」を示す情報である場合（S6642におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。すなわち、枠側LEDでは、発光演出態様が実行されていれば、実行中の発光演出態様が継続される。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード=0」を示す情報でない場合（S6642におけるNO判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード=1」、「報知モード=2」、「報知モード=3」又は「報知モード=4」を示す情報である場合、サブCPU6301は、処理を、S6643に移す。

【2017】

S6643において、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード=1」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード=1」を示す情報である場合（S6643におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6644に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード=1」でない場合（S6643におけるNO判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード=2」、「報知モード=3」又は「報知モード=4」を示す情報である場合、サブCPU6301は、処理を、S6645に移す。

【2018】

S6644において、サブCPU6301は、枠側LEDの発光態様を、第1事前報知状態を示す発光態様として、第1発光態様に決定する。第1発光態様は、例えば、枠側LEDを、例えば1.0秒間隔で赤色点滅させる発光態様である。また、枠側LEDにおいて、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を終了し、第1発光態様を実行する。また、枠側LEDにおいて、エラーが発生していることを示すエラー発光態様が実行されている場合、サブCPU6301は、第1発光態様を実行せずにエラー発光態様を実行してもよいし、エラー発光態様を実行せずに第1発光態様を実行してもよい。また、発生しているエラーが重大エラーである場合は、第1発光態様を実行せずに重大エラー発光態様を実行し、

10

20

30

40

50

発生しているエラーが軽微なエラーである場合は、軽微なエラーの発光態様を実行せずに、第1発光態様を実行するようにしてもよい。さらに、エラー発光態様及び第1発光態様のいずれとも異なる第1特定発光態様を実行することで、エラーの発生と、遊技停止に近いこととの両方を、把握できるようにしてもよい。サブCPU6301は、S6644の処理を実行した後、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。

【2019】

S6645において、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード=2」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード=2」を示す情報である場合（S6645におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6646に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード=2」でない場合（S6645におけるNO判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード=3」又は「報知モード=4」を示す情報である場合、サブCPU6301は、処理を、S6647に移す。

【2020】

S6646において、サブCPU6301は、枠側LEDの発光態様を、第2事前報知状態を示す発光態様として、第2発光態様に決定する。第2発光態様は、例えば、枠側LEDを、第1発光態様よりも短い間隔（例えば0.5秒間隔）で赤色点滅させる発光態様である。また、枠側LEDにおいて、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が行われている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を終了し、第2発光態様を実行する。また、枠側LEDにおいて、エラーが発生していることを示すエラー発光態様が行われている場合、サブCPU6301は、第2発光態様を実行せずにエラー発光態様を実行してもよいし、エラー発光態様を実行せずに第2発光態様を実行してもよい。また、発生しているエラーが重大エラーである場合は、第2発光態様を実行せずに重大エラー発光態様を実行し、発生しているエラーが軽微なエラーである場合は、軽微なエラーの発光態様を実行せずに、第2発光態様を実行するようにしてもよい。さらに、エラー発光態様及び第2発光態様のいずれとも異なる第2特定発光態様を実行することで、エラーの発生と、遊技停止に近いこととの両方を、把握できるようにしてもよい。第2特定発光態様は、第1特定発光態様と異なる発光態様であってもよいし、第1特定発光態様と同じ発光態様であってもよい。サブCPU6301は、S6646の処理を実行した後、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。

【2021】

なお、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが「報知モード=1」を示す情報である場合と、「報知モード=2」を示す情報である場合とで、同じ発光態様を実行する（すなわち第1発光態様と第2発光態様とが同じとなる）ようにしてもよい。

【2022】

S6647において、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード=3」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが「報知モード=3」を示す情報である場合（S6647におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6648に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード=3」を示す情報でない場合（S6647におけるNO判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード=4」を示す情報である場合、サブCPU6301は、処理を、S6649に移す。

【2023】

S6648において、サブCPU6301は、枠側LEDの発光態様を、打ち止め準備状態を示す発光態様として、第3発光態様に決定する。第3発光態様は、例えば、枠側LEDを、赤色点灯させる発光態様である。このように、第3発光態様を、第1発光態様及び第2発光態様のいずれとも異なる発光態様とするこころで、打ち止め準備状態であることを遊技者が明確に把握することができる。また、枠側LEDにおいて、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が行われている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を終了し、第3発光態様を実行する。また、枠側LEDにおいて、エラ

ーが発生していることを示すエラー発光態様が実行されている場合、サブCPU6301は、第3発光態様を実行せずにエラー発光態様を実行してもよいし、エラー発光態様を実行せずに第3発光態様を実行してもよい。また、発生しているエラーが重大エラーである場合は、第3発光態様を実行せずに重大エラー発光態様を実行し、発生しているエラーが軽微なエラーである場合は、軽微なエラーの発光態様を実行せずに、第3発光態様を実行するようにしてもよい。さらに、エラー発光態様及び第3発光態様のいずれとも異なる第3特定発光態様を実行することで、エラーの発生と、大当り遊技状態が終了すると遊技が停止されること（すなわち打ち止め準備状態であること）との両方を、遊技者が把握できるようにしてもよい。第3特定発光態様は、第1特定発光態様及び第2特定発光態様のいずれとも異なる発光態様であってもよいし、第1特定発光態様及び第2特定発光の両方と同じ発光態様であってもよいし、第1特定発光態様及び第2発光態様のうち何れか一の発光態様と同じ発光態様であってもよい。第1特定発光態様又は／及び第2特定発光態様と同じ発光態様であったとしても、大当り遊技状態に制御されていることによって、打ち止め準備状態であることを遊技者は把握できると考えられる。サブCPU6301は、S6648の処理を実行した後、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。

10

【2024】

S6649において、サブCPU6301は、枠側LEDの発光態様を、打ち止め状態を示す発光態様として、全消灯態様に決定する。このように、打ち止め状態では、第1発光態様、第2発光態様及び第3発光態様のいずれとも異なる全消灯とすることで、打ち止め状態であることを遊技者が明確に把握することができる。また、枠側LEDにおいて、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様も終了する。また、枠側LEDにおいて、エラーが発生していることを示すエラー発光態様が実行されている場合、サブCPU6301は、枠側LEDを全消灯させずにエラー発光態様を実行してもよいし、エラー発光態様を実行せずに全消灯させてもよい。また、発生しているエラーが重大エラーである場合は、全消灯とせずに重大エラー発光態様を実行し、発生しているエラーが軽微なエラーである場合は、全消灯させるようにしてもよい。このように、打ち止め状態では枠側LEDを全消灯させることによって、打ち止め状態であることを把握することが可能となる。サブCPU6301は、S6649の処理を実行した後、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。

20

30

【2025】

なお、打ち止め状態では、枠側LEDの発光態様を、全消灯態様とすることに代えて、例えば打ち止め準備状態と同様に第3発光態様としてもよい。また、遊技停止状態になると遊技を継続して実行できない点において遊技者にとっては残念なことではあるものの、「HH≦MY」を達成（コンプリート）したことに喜びを感じる遊技者も存在すると考えられる。そこで、打ち止め状態に制御されたときに、「HH≦MY」が達成したことを祝福するような煌びやかな発光演出を行うようにしてもよい。

【2026】

S6650において、サブCPU6301は、メインCPU6201からエラーコマンドを受信したか否かを判定する。

40

【2027】

メインCPU6201からエラーコマンドを受信した場合（S6650におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6650に移す。一方、メインCPU6201からエラーコマンドを受信していない場合（S6650におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。この場合、枠側LEDにおいて発光演出態様が実行されていれば、実行中の発光演出態様が継続される。

【2028】

S6651において、サブCPU6301は、受信したエラーコマンドに基づいて、発生しているエラーに対応する枠側LEDの発光態様を決定する。S6651の処理を実行

50

すると、サブCPU6301は、枠側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。

【2029】

なお、発生しているエラーに対応する枠側LEDの発光態様は、例えば、重大なエラーであることを示す強エラー発光態様と、例えば遊技の進行に与える影響が軽微なエラーであることを示す弱エラー発光態様とを区別して表示することが好ましい。そして、受信したエラーコマンドが、重大なエラーであることを示すエラーコマンドである場合、サブCPU6301は、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されていたとしても、かかる発光演出態様の実行を終了し、枠側LEDを、重大なエラーに対応する発光態様で発光させる。一方、受信したエラーコマンドが、軽微なエラーであることを示すエラーコマンドである場合、サブCPU6301は、例えば、特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されていたとしても、特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を継続し、軽微なエラーに対応する発光態様での発光を実行しないようにしてもよいし、特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様を終了し、軽微なエラーに対応する発光態様での発光を実行するようにしてもよい。

10

【2030】

また、例えば、打ち止め状態において、重大なエラーであることを示すエラーコマンドがメインCPU6201からサブ制御回路6300に送信された場合、サブCPU6301は、枠側LEDを、強エラー発光態様で発光させることが好ましい。ただし、打ち止め状態において、重大なエラーであることを示すエラーコマンドがメインCPU6201からサブ制御回路6300に送信された場合、サブCPU6301は、枠側LEDを発光させずに、エラー発生を示す音声をスピーカ6032から出力するようにしてもよい。

20

【2031】

上述の枠側LEDの報知演出態様決定処理では、報知モードコマンドの受信判定（S6641）をエラーコマンドの受信判定（S6650）よりも先に実行し、報知モードコマンドを受信していない場合（S6641におけるNO判定の場合）に、エラーコマンドを受信しているか否かを判定しているが、これに限られない。例えば、エラーコマンドの受信判定を報知モードコマンドの受信判定よりも先に実行し、エラーコマンドを受信していない場合に、報知モードコマンドを受信しているか否かを判定するようにしてもよい。

【2032】

〔6-6-6. 盤側LEDの報知演出態様決定処理〕

30

図152は、盤側LEDの報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図152に示される盤側LEDの報知演出態様決定処理は、LED報知演出態様決定処理（図150参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【2033】

図152に示されるように、サブCPU6301は、先ず、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する（S6661）。

【2034】

メインCPU6201から報知モードコマンドを受信した場合（S6661におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6662に移す。一方、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信していない場合（S6661におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、盤側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。この場合、盤側LEDでは、発光演出態様が実行されていれば、実行中の発光演出態様が継続される。

40

【2035】

S6662において、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝0」を示す情報、「報知モード＝1」を示す情報、「報知モード＝2」を示す情報、又は、「報知モード＝3」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝0」を示す情報、「報知モード＝1」を示す情報、「報知モード＝2」を示す情報、又は、「報知モード＝3」を示す情報である場合（S6662におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、盤側LEDの報知演出態様決定処理

50

を終了する。この場合、盤側LEDでは、発光演出態様が実行されていれば、実行中の発光演出態様が継続される。一方、受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝0」を示す情報、「報知モード＝1」を示す情報、「報知モード＝2」を示す情報、及び、「報知モード＝3」を示す情報のいずれでもない場合（S6662におけるNO判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝4」を示す情報である場合、サブCPU6301は、処理を、S6663に移す。

【2036】

S6663において、サブCPU6301は、盤側LEDの発光態様を、打ち止め状態を示す発光態様として、全消灯態様に決定する。また、盤側LEDにおいて、例えば特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様が実行されている場合、この特別図柄ゲームの結果に応じた発光演出態様も終了する。サブCPU6301は、S6663の処理を実行した後、盤側LEDの報知演出態様決定処理を終了する。

【2037】

なお、盤側LEDの報知演出態様決定処理では、対応するエラーの発光態様で発光させる処理を実行していないが、これに限られず、エラーコマンドの受信判定を行い、エラーコマンドを受信した場合に、盤側LEDを、対応するエラーの発光態様で発光させる処理を実行するようにしてもよい。すなわち、エラーの報知にかかわる処理は、表示装置6007の表示領域、枠側LEDの発光態様、盤側LEDの発光態様、及び、スピーカ6032からの音出力のうち、いずれか一つのみで実行してもよいし、複数（全部を含む）で実行してもよい。

【2038】

〔6-6-7. 音報知演出態様決定処理〕

図153は、音報知演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図153に示される音報知演出態様決定処理は、報知演出態様決定処理（図148参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【2039】

図153に示されるように、サブCPU6301は、先ず、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する（S6671）。

【2040】

メインCPU6201から報知モードコマンドを受信した場合（S6671におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6672に移す。一方、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信していない場合（S6671におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6679に移す。

【2041】

S6672において、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝1」を示す情報、「報知モード＝2」を示す情報、又は、「報知モード＝3」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝1」を示す情報、「報知モード＝2」を示す情報、又は、「報知モード＝3」を示す情報である場合（S6672におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6673に移す。一方、受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝1」を示す情報、「報知モード＝2」を示す情報、及び、「報知モード＝3」を示す情報の何れでもない場合（S6672におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6677に移す。

【2042】

S6673において、サブCPU6301は、メインCPU6201からエラーコマンドを受信したか否かを判定する。

【2043】

メインCPU6201からエラーコマンドを受信した場合（S6673におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6674に移す。一方、メインCPU6201からエラーコマンドを受信していない場合（S6673におけるNO判定の場合）

）、サブCPU6301は、処理を、S6676に移す。

【2044】

S6674において、サブCPU6301は、受信したエラーコマンドが、重大なエラーが発生していることを示すエラーコマンドであるか否かを判定する。受信したエラーコマンドが重大なエラーが発生していることを示すエラーコマンドである場合（S6674におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6675に移す。一方、受信したエラーコマンドが重大なエラーでない場合（S6674におけるNO判定の場合）、すなわち軽微なエラーである場合、サブCPU6301は、処理を、S6676に移す。

【2045】

S6675において、サブCPU6301は、スピーカ6032から出力される音報知演出態様を、重大なエラーであることを示す強エラー音報知態様に決定する。この強エラー音報知態様は、例えば、ブザー音、「扉が開いています」の音声、「磁石を検知しました」の音声のような報知態様が相当する。サブCPU6301は、強エラー音報知態様を出力する場合、スピーカ6032から出力される音量の調整にかかわらず、一定音量（例えば大音量）で出力する。S6675の処理を実行した後、サブCPU6301は、音報知演出態様決定処理を終了する。

【2046】

S6676において、サブCPU6301は、スピーカ6032から出力される音報知演出態様を、報知モードに対応する状態報知態様に決定する。例えば、「報知モード＝1」であれば、第1事前報知状態であることを示す音報知態様を出力し、「報知モード＝3」であれば、打ち止め準備状態であることを示す音報知態様を出力する。サブCPU6301は、スピーカ6032から状態報知態様を出力する場合、スピーカ6032から出力される音量の調整にかかわらず、一定音量で出力する。この場合、スピーカ6032から出力される状態報知態様（報知状態に対応する音報知演出態様）は、大音量の一定音量（特別図柄ゲームの実行にかかわる演出音よりも大音量）であることが好ましい。このように、音量調整にかかわらず状態報知態様を大音量の一定音量で出力することで、スピーカ6032から出力される状態報知態様が他の演出音にかき消されてしまうことを防止できる。S6676の処理を実行した後、サブCPU6301は、音報知演出態様決定処理を終了する。

【2047】

なお、スピーカ6032から状態報知態様を出力する場合、一定音量で出力することに代えて、状態報知態様を、報知モードに応じて音量が異なる報知態様としてもよい。

【2048】

なお、スピーカ6032から出力される状態報知態様（報知状態に対応する音報知演出態様）は、大音量の一定音量（特別図柄ゲームの実行にかかわる演出音よりも大音量）であることに限定されず、例えば遊技者によって実行された音量調整の値に基づいてスピーカ6032から出力されるようにしてもよい。この場合、遊技者は、特別図柄ゲームの実行にかかわる演出音（例えば、リーチ演出音等）を楽しみつつ、現在の報知状態を把握することが可能となる。

【2049】

このように、第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、報知状態が事前報知状態又は打ち止め準備状態であったとしても、重大なエラーが発生している場合は、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力よりも、強エラー音報知態様の出力が優先して実行される。一方、報知状態が事前報知状態又は打ち止め準備状態である場合、エラーが発生していたとしてもかかるエラーが軽微なエラーである場合は、軽微なエラーであることを示す弱エラー音報知態様の出力よりも、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力が優先して実行される。このように、重大なエラーが発生した場合と軽微なエラーが発生した場合とで、エラー音出力態様（強エラー音出力態様、弱エラー音出力態様）と、報知状態を示す音報知演出態様との間で優先度

10

20

30

40

50

を変えて、音報知演出態様を実行することが可能となる。すなわち、重大なエラーが発生した場合には重大なエラーの発生が見逃されてしまうことを防止しつつ、報知状態を遊技者に把握させることが可能となる。

【2050】

なお、上記の「優先して実行される」には、ただ単に実行するしただけでなく、大音量で出力される、長時間にわたって出力される等のように、訴求力が強い態様で音報知演出態様が行われることが含まれる。

【2051】

例えば、「事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力よりも、強エラー音報知態様の出力が優先して実行される。」は、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様が行われないことに限定されない。例えば、強エラー音報知態様の出力が、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力よりも、大音量で出力されること、長時間にわたって出力されること、出力解除の条件が厳しいこと（事前報知状態又は打ち止め準備状態を示す音報知演出態様についてはホール関係者の操作を経ることなく出力が解除される一方、強エラー音報知態様についてはホール関係者の操作が行われなければ出力が解除されないこと）等であってもよい。

10

【2052】

また、「軽微なエラーであることを示す弱エラー音報知態様の出力よりも、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力が優先して実行される。」についても同様である。すなわち、弱エラー報知態様が行われないことに限定されない。例えば、事前報知状態又は打ち止め準備状態であることを示す音報知演出態様の出力が、弱エラー報知態様の出力よりも、大音量で出力されること、長時間にわたって出力されること、出力解除の条件が厳しいこと（弱エラーについてはホール関係者の操作を経ることなく出力が解除される一方、事前報知状態又は打ち止め準備状態を示す音報知演出態様についてはホール関係者の操作が行われなければ出力が解除されないこと）等であってもよい。

20

【2053】

S6677において、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝4」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが、「報知モード＝4」を示す情報である場合（S6677におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6678に移す。一方、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝4」でない場合（S6677におけるNO判定の場合）、すなわち、受信した報知モードコマンドが「報知モード＝0」の場合、サブCPU6301は、処理を、S6679に移す。

30

【2054】

S6678において、サブCPU6301は、スピーカ6032から出力される音報知態様を非出力にすることを決定する。この場合、例えば特別図柄ゲームの結果に応じたゲーム音が出力されていたとしても、このようなゲーム音についても非出力とする。すなわち、打ち止め状態では、スピーカ6032からは何らの音も出力されなくなる。ただし、打ち止め状態であったとしても、重大なエラーが発生した場合には、例えば一定音量（大音量）で強エラー音報知態様が行われるようにしてもよい。S6678の処理を実行した後、サブCPU6301は、音報知演出態様決定処理を終了する。

40

【2055】

S6679において、サブCPU6301は、メインCPU6201からエラーコマンドを受信したか否かを判定する。

【2056】

メインCPU6201からエラーコマンドを受信した場合（S6679におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6680に移す。一方、メインCPU6201からエラーコマンドを受信していない場合（S6679におけるNO判定の場合

50

）、サブCPU6301は、音報知演出態様決定処理を終了する。すなわちこの場合、スピーカ6032から出力されている音声があれば、かかる音声の出力が継続される。

【2057】

S6680において、サブCPU6301は、スピーカ6032から出力される音報知演出態様を、対応するエラー音報知態様に決定する。すなわち、報知状態が通常状態である場合、重大なエラー及び軽微なエラーの何れが発生した場合であっても、対応するエラー音報知態様がスピーカ6032から出力されることとなる。サブCPU6301は、対応するエラー音報知態様を出力する場合、スピーカ6032から出力される音量の調整にかかわらず、一定音量（大音量である必要はない）で出力することが好ましい。S6680の処理を実行した後、サブCPU6301は、音報知演出態様決定処理を終了する。

【2058】

〔6-6-8. ゲーム演出態様決定処理〕

この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、詳細は後述するが、遊技者の操作に応じて演出カスタムを選択できる機能を備えている。特別図柄ゲームの結果に基づいてサブCPU6301により実行されるゲーム演出態様は、複数の演出カスタムのうち、例えば遊技者により選択された演出カスタムに基づいて決定される。ゲーム演出態様には、演出図柄60071の変動演出パターン、保留アイコン60072（図3A参照）や背景画像を用いた先読み演出の態様、スピーカ6032から出力される演出音の態様、各LEDの発光演出態様、演出用役物群6058（図108参照）の作動態様等が含まれる。また、演出カスタムとして、例えば、デフォルトカスタム、先読み無しカスタム、シンプルカスタム、ボタンバイブカスタム、及び、???カスタムが用意されている。このように、バリエーションのある複数の演出カスタムのなかから遊技者が所望の演出カスタムに変更することができるようにすることで、興味を高めることが可能となる。

【2059】

デフォルトカスタムは、遊技者に大当りを期待させることが可能な期待演出を、一般的な基本頻度で発生させるバランス型の演出カスタムである。先読み無しカスタムは、先読み演出を実行しない若しくは実行頻度が相対的に低い（例えば、デフォルトカスタムよりも実行頻度が低い、又は、全カスタムの中で最も実行頻度が低い等）演出カスタムである。なお、先読み無しカスタムでは、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ先読み演出が実行されるようにしてもよい。シンプルカスタムは、ガセ演出の出現率を他の演出カスタムと比べて低下させた演出カスタム（例えば、ハズレ変動演出パターンではガセ演出が出現せず、リーチ以上の変動演出パターンでのみ出現する演出カスタム）である。ボタンバイブカスタムは、通常の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタムで決定される演出実行態様）と比べて、例えば演出ボタン54を振動させたり飛び出したりする動作演出の実行割合が異なる演出カスタムである。???カスタムは、先読み無しカスタム、シンプルカスタム、及びボタンバイブカスタムのうち複数の演出カスタムを混合させた演出カスタムや、これら複数の演出カスタム（先読み無しカスタム、シンプルカスタム、及びボタンバイブカスタム等）から演出抽選によりランダムに決定される演出カスタム等が相当する。なお、複数の演出カスタムは上記の演出カスタムに限られず、搭載される演出カスタムの種類及び数も上記の種類及び数に限られない。

【2060】

図154は、ゲーム演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。図154に示されるゲーム演出態様決定処理は、演出態様決定処理（図147参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図154に示されるゲーム演出態様決定処理は、演出カスタムを決定する処理である。

【2061】

図154に示されるように、ゲーム演出態様決定処理において、サブCPU6301は、まず、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝0」であるか否かを判定する（S6691）。演出実行モードは例えば0～4のいずれかにセットされ、0～4の演出実行モードは、それぞれ、複数の演出カスタムのいずれかに対応している。現在

セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝0」である場合（S 6 6 9 1におけるYES判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 9 2に移す。一方、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝0」でない場合（S 6 6 9 1におけるNO判定の場合）、すなわち、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝1」、「演出実行モード＝2」、「演出実行モード＝3」、又は「演出実行モード＝4」の場合、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 9 3に移す。

【2 0 6 2】

S 6 6 9 2において、サブCPU 6 3 0 1は、デフォルトカスタムでゲーム演出態様を決定する。デフォルトカスタムにおいて、サブCPU 6 3 0 1は、例えば、通常遊技状態における演出図柄 6 0 0 7 1の変動演出パターンを、図 5 4に示されるテーブルを参照して決定する。また、サブCPU 6 3 0 1は、保留アイコン 6 0 0 7 2（図 3 A参照）や背景画像を用いた先読み演出の態様を、図 5 5～図 5 8に示される各テーブルを参照して決定する。サブCPU 6 3 0 1は、S 6 6 9 2の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。

10

【2 0 6 3】

S 6 6 9 3において、サブCPU 6 3 0 1は、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝1」であるか否かを判定する。現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝1」である場合（S 6 6 9 3におけるYES判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 9 4に移す。一方、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝1」でない場合（S 6 6 9 3におけるNO判定の場合）、すなわち、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝2」、「演出実行モード＝3」、又は「演出実行モード＝4」の場合、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 9 5に移す。

20

【2 0 6 4】

S 6 6 9 4において、サブCPU 6 3 0 1は、先読み無しカスタムでゲーム演出態様を決定する。先読み無しカスタムにおいて、サブCPU 6 3 0 1は、保留アイコン 6 0 0 7 2（図 3 A参照）や背景画像を用いた先読み演出を一切行わないため、図 5 5～図 5 8に示される各テーブルを参照して先読み演出の態様を決定することがない。また、例えば通常遊技状態における演出図柄 6 0 0 7 1の変動演出パターンについては、サブCPU 6 3 0 1は、例えば、図 5 4に示されるテーブルを参照して決定する。サブCPU 6 3 0 1は、S 6 6 9 4の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。

30

【2 0 6 5】

S 6 6 9 5において、サブCPU 6 3 0 1は、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝2」であるか否かを判定する。現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝2」である場合（S 6 6 9 5におけるYES判定の場合）、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 9 6に移す。一方、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝2」でない場合（S 6 6 9 5におけるNO判定の場合）、すなわち、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード＝3」、又は「演出実行モード＝4」の場合、サブCPU 6 3 0 1は、処理を、S 6 6 9 7に移す。

【2 0 6 6】

S 6 6 9 6において、サブCPU 6 3 0 1は、シンプルカスタムでゲーム演出態様を決定する。シンプルカスタムにおいて、サブCPU 6 3 0 1は、例えば通常遊技状態における演出図柄 6 0 0 7 1の変動演出パターン及び先読み演出の態様についてはデフォルトカスタムと同様に決定するものの、演出図柄 6 0 0 7 1の変動演出に付加して行われる付加演出（例えば、「大当たりかも」といった演出画像が表示される演出や、キャラクタが通常とは異なる特定の態様（例えば通常は白色のセリフ予告が行われるところ、赤色のセリフ予告が行われる態様等）で表示される演出等）については出現率を低下させて実行する。サブCPU 6 3 0 1は、S 6 6 9 6の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。なお、シンプルカスタムは、上記の態様に限られず、例えば、ノーマルリーチの出現率を低下させたり（例えば、デフォルトカスタムではノーマルリーチ演出が実行される

40

50

ところ、シンプルカスタムでは同じ時間内で非リーチ演出を実行する等)してもよい。

【2067】

S6697において、サブCPU6301は、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=3」であるか否かを判定する。現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=3」である場合(S6697におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6698に移す。一方、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=3」でない場合(S6697におけるNO判定の場合)、すなわち、現在セットされている演出実行モードが「演出実行モード=4」の場合、サブCPU6301は、処理を、S6699に移す。

【2068】

S6698において、サブCPU6301は、ボタンバイブカスタムでゲーム演出態様を決定する。ボタンバイブカスタムにおいて、サブCPU6301は、例えば特別図柄抽選の結果に基づいて演出ボタン54(図1参照)を動作させるボタン演出を、他の演出カスタムと比べて実行割合を高めて実行する。サブCPU6301は、S6698の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。

【2069】

S6699において、サブCPU6301は、???カスタムでゲーム演出態様を決定する。サブCPU6301は、S6699の処理を実行した後、ゲーム演出態様決定処理を終了する。

【2070】

このように、ゲーム演出態様決定処理では、ゲーム演出態様を、「演出実行モード=0」の場合はデフォルトカスタムに決定し、「演出実行モード=1」の場合は先読み無しカスタムに決定し、「演出実行モード=2」の場合はシンプルカスタムに決定し、「演出実行モード=3」の場合はボタンバイブカスタムに決定し、「演出実行モード=4」の場合は???カスタムに決定する。

【2071】

[6-6-9. 役物制御処理]

図155は、役物制御処理の一例を示すフローチャートである。図155に示される役物制御処理は、サブ制御回路処理(図146参照)の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図155に示される役物制御処理は、特別図柄ゲームの結果(厳密には、特別図柄ゲームの結果が導出される前である特別図柄抽選の結果)に基づいて、演出用役物群6058(図108参照)を、例えば原点位置から進出位置(例えば表示装置6007の表示領域の前方位置)に向けて作動させる制御処理である。

【2072】

図155に示されるように、役物制御処理において、サブCPU6301は、まず、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信したか否かを判定する(S6701)。

【2073】

メインCPU6201から報知モードコマンドを受信した場合(S6701におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6702に移す。一方、メインCPU6201から報知モードコマンドを受信していない場合(S6701におけるNO判定の場合)、サブCPU6301は、役物制御処理を終了する。

【2074】

S6702において、サブCPU6301は、受信した報知モードコマンドが、「報知モード=0」を示す情報、「報知モード=1」を示す情報、「報知モード=2」を示す情報、又は、「報知モード=3」を示す情報であるか否かを判定する。受信した報知モードコマンドが、「報知モード=0」を示す情報、「報知モード=1」を示す情報、「報知モード=2」を示す情報、又は、「報知モード=3」を示す情報である場合(S6702におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6703に移す。一方、受信した報知モードコマンドが、「報知モード=0」を示す情報、「報知モード=1」を

10

20

30

40

50

示す情報、「報知モード＝2」を示す情報、及び、「報知モード＝3」を示す情報のいずれでもない場合（S6702におけるNO判定の場合）、すなわち受信した報知モードコマンドが「報知モード＝4」の場合、サブCPU6301は、処理を、S6704に移す。

【2075】

S6703において、サブCPU6301は、ゲーム演出態様決定処理（図154参照）の結果に基づいて、演出用役物群6058（図108参照）の作動を制御する。すなわち、打ち止め状態でなければ、特別図柄抽選の結果に基づいて演出用役物群6058の作動が制御される。サブCPU6301は、S6703の処理を実行した後、役物制御処理を終了する。

【2076】

S6704において、サブCPU6301は、演出用役物群6058（図108参照）が作動中であるか否かを判定する。この処理は、打ち止め状態となったときに、演出用役物群6058が作動中であるか否かを判定する処理である。演出用役物群6058が作動中であると判定された場合（S6704におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6705に移す。一方、演出用役物群6058が作動中でないと判定された場合（S6704におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6706に移す。

【2077】

S6705において、サブCPU6301は、演出用役物群6058（図108参照）を原点復帰させる処理を実行する。このようにすることで、演出用役物群6058を、打ち止め状態となる前に原点復帰させることができる。よって、演出用役物群6058が原点位置と進出位置との間の途中で停止した状態で打ち止め状態となってしまうことを防止できる。サブCPU6301は、S6705の処理を実行した後、処理を、S6706に移す。

【2078】

S6706において、サブCPU6301は、演出用役物群6058（図108）を作動禁止とする。このようにすることで、演出用役物群6058（図108参照）を、打ち止め状態において作動しないようにすることができる。サブCPU6301は、S6706の処理を実行した後、役物制御処理を終了する。

【2079】

【6-6-10. 演出カスタムの設定操作方法】

上述したとおり、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機は、遊技者の操作に応じて演出カスタムを選択決定できる機能を備えている。この演出カスタムについては、デモ演出中、及び、演出図柄60071の変動演出中のいずれにおいても選択決定することができる。以下において、演出カスタムの設定操作方法の一例について、図156～図158を参照して説明する。

【2080】

【6-6-10-1. デモ演出中の演出カスタムの設定操作方法】

図156（A）は、表示装置6007の表示領域に表示されるデモ画面の一例である。図156（B）は、表示装置6007の表示領域に表示されるデモ演出中のメニュー画面の一例である。

【2081】

表示装置6007の表示領域にデモ画面が表示されているとき（図156（A）参照）、例えば遊技者が演出ボタン54（図1参照）を操作すると、表示装置6007の表示領域に、デモ演出中のメニュー画面が表示される（図156（B）参照）。

【2082】

図156（B）に示されるデモ演出中のメニュー画面には、例えば、「演出カスタム機能の設定」、「AUTOボタン機能の設定」、「3D表示機能の設定」、「音量・光量設定」、及び「WEBサイト」といったメニュー項目と、「遊技に戻る」といったデモ画面

10

20

30

40

50

復帰項目と、操作説明とが表示される。操作説明は、「操作部で選択」及び「演出ボタンで決定」の表示が相当する。すなわち、例えば十字キーからなる操作部 6 6（図 1 参照）を操作することで、メニュー項目や、デモ画面復帰項目を選択することができる。また、例えば演出ボタン 5 4（図 1 参照）を操作することで、選択したメニュー項目や、デモ画面復帰項目に決定することができる。

【2083】

デモ演出中のメニュー画面では、複数のメニュー項目のうちいずれか一つのメニュー項目を選択決定することができる。例えば、「演出カスタム機能の設定」のメニュー項目が選択決定されていない場合には、操作部 6 6（図 1 参照）を操作して、他のメニュー項目（例えば「音量・光量設定」のメニュー項目）を選択決定することができる。他のメニュー項目として例えば「音量・光量設定」のメニュー項目が選択決定された場合、演出カスタムの変更は実行されず、音量・光量（例えば輝度）の調整を実行することが可能となる。また、操作部 6 6（図 1 参照）を操作して「演出カスタム機能の設定」のメニュー項目が選択決定された場合には、他のメニュー項目の設定は実行されず（例えば、音量・光量の調整等が実行されず）、演出カスタムを変更することが可能である。このように、複数のメニュー項目のうちいずれか一つのメニュー項目を選択決定できるため、操作の利便性が高められる。

【2084】

デモ演出中のメニュー画面（図 1 5 6（B）参照）からデモ画面（図 1 5 6（A）参照）への復帰条件は、例えば、「遊技に戻る」のデモ画面復帰項目が選択及び決定された場合、並びに、メニュー画面において無操作時間が第 1 規定時間（例えば 5 秒）継続した場合である。ただし、上述のメニュー画面からデモ画面への復帰条件は一例であり、これに限られない。

【2085】

なお、デモ演出中のメニュー画面（図 1 5 6（B）参照）におけるメニュー項目やデモ画面復帰項目の選択及び決定は、操作部 6 6 及び演出ボタン 5 4（いずれも図 1 参照）の操作に代えて、例えば、タッチパネルの操作等で選択及び決定できるようにしてもよい。

【2086】

また、「音量・光量設定」のメニュー項目の選択決定は、操作部 6 6（図 1 参照）の他に、「音量・光量設定」のメニュー項目の選択決定のみを専用に行うことができるような専用操作部を設けて行えるようにしてもよい。この場合、後述する演出図柄 6 0 0 7 1 の変動演出中において、演出カスタムの変更と音量・光量の調整における操作部の使い分けをより効率的に行うことができるようになるため、遊技の興趣低下を抑制することができるようになる。

【2087】

図 1 5 7（A）は、デモ演出中の演出カスタム設定画面の一例である。このデモ演出中の演出カスタム設定画面は、デモ演出中のメニュー画面（図 1 5 6（B）参照）において「演出カスタム機能の設定」が選択決定された場合に、表示装置 6 0 0 7 の表示領域に表示される。図 1 5 7（B）は、各演出カスタムについての説明内容を示す表の一例である。

【2088】

演出カスタム設定画面（図 1 5 7（A）参照）には、お供キャラ表示領域 6 0 0 7 A と、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 B とが設けられている。

【2089】

お供キャラ表示領域 6 0 0 7 A には、選択決定の対象となる複数のお供キャラクタ項目が表示される。例えば、図 1 5 7（A）では、お供キャラクタ項目として、キャラクタ A、キャラクタ B、及びキャラクタ C の各項目が表示されている。遊技者は、お供キャラクタ表示領域 6 0 0 7 A に表示される複数のお供キャラクタ項目のうちいずれかを、例えば、操作部 6 6（図 1 参照）で選択し、選択されたお供キャラクタ項目を演出ボタン 5 4（図 1 参照）で決定することができる。選択されたお供キャラクタ項目には、「選択中」と

10

20

30

40

50

表示される。これにより、選択されているお供キャラクタ項目を把握することができる。
なお、図157（A）では、キャラクタAの項目が選択されている。

【2090】

演出カスタム表示領域6007Bには、演出カスタム項目表示領域6007Cと、演出カスタム説明表示領域6007Dとが設けられている。

【2091】

演出カスタム項目表示領域6007Cには、選択決定の対象となる複数の演出カスタム項目が表示される。例えば、図157（A）では、演出カスタム項目として、デフォルトカスタム、先読み無しカスタム、シンプルカスタム、ボタンバイブカスタム、???カスタムの各項目が表示されている。遊技者は、演出カスタム項目表示領域6007Cに表示される複数の演出カスタム項目のうちいずれかを、例えば、操作部66（図1参照）で選択し、選択された演出カスタム項目を演出ボタン54（図1参照）で決定することができる。選択された演出カスタムの項目には、「選択中」と表示される。これにより、選択されている演出カスタムの項目を把握することができる。なお、図157（A）では、デフォルトカスタムの項目が選択されている。

10

【2092】

演出カスタム説明表示領域6007Dには、選択されている演出カスタムについての説明内容が表示される。演出カスタム説明表示領域6007Dに表示される説明内容は、図157（B）の「対応する説明内容」に記載されている内容である。例えば、デフォルトカスタムが選択されている場合、演出カスタム説明表示領域6007Dには、「基本頻度で演出が発生します」（図157（B）参照）の説明内容が表示される。

20

【2093】

デモ演出中の演出カスタム設定画面（図157（A）参照）からデモ演出中のメニュー画面（図156（B）参照）への復帰条件は、例えば、「戻る」のメニュー画面復帰項目が選択及び決定された場合、並びに、メニュー画面において無操作時間が第1規定時間（例えば5秒）よりも長い第2規定時間（例えば60秒）継続した場合である。ただし、デモ演出中の演出カスタム設定画面からメニュー画面への復帰条件は一例であり、これに限られない。また、復帰条件を満たした場合、演出カスタム設定画面からメニュー画面に戻ることによって、デモ画面（図156（A）参照）に戻るようにしてもよい。

【2094】

なお、デモ画面（図156（A）参照）、デモ演出中のメニュー画面（図156（B）参照）、デモ演出中の演出カスタム設定画面（図157（A）参照）の表示中に始動入賞があると、これらの画面の表示を終了し、後述の変動演出画面が表示される。

30

【2095】

また、デモ演出中の演出カスタム設定画面（図157（A）参照）におけるお供キャラクタ項目の選択及び決定は、操作部66及び演出ボタン54（いずれも図1参照）の操作に代えて、例えば、タッチパネルの操作等で選択及び決定できるようにしてもよい。同様に、デモ演出中の演出カスタム設定画面における演出カスタム項目の選択及び決定は、操作部66及び演出ボタン54（いずれも図1参照）の操作に代えて、例えば、タッチパネルの操作等で選択及び決定できるようにしてもよい。

40

【2096】

なお、特定時間にわたって遊技が実行されない場合にデモ画面（図156（A）参照）が表示されるが、このデモ画面が表示されているとき、例えば「演出の内容を変更できるよ!」といったような、演出カスタムの変更を促す画像を表示することが好ましい。このように、演出カスタムの変更を促す画像を表示することにより、遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。また、デモ画面が表示されているパチンコ遊技機（すなわち特定時間にわたって遊技が実行されていないパチンコ遊技機）の稼働アップに寄与することもできる。

【2097】

また、例えば、デモ画面（図156（A）参照）において、現在セットされている演出

50

カスタムが、デフォルトカスタム以外の演出カスタム（例えば、先読み無しカスタム）である場合には、現在セットされている演出カスタムが先読み無しカスタムであることを報知する演出カスタム報知画像を表示し、デフォルトカスタムである場合には、現在セットされている演出カスタムがデフォルトカスタムであることを報知する演出カスタム報知画像が報知されないようにすることが好ましい。また、これに代えて又は加えて、デモ演出中のメニュー画面（図156（B）参照）において、現在セットされている演出カスタムが、デフォルトカスタム以外の演出カスタムである場合には演出カスタム報知画像を表示し、デフォルトカスタムである場合には演出カスタム報知画像を表示しないようにしてもよい。このように、デフォルトカスタムがセットされているとき（すなわち演出カスタムが変更されていないとき（初期状態と同じとき））は演出カスタム報知画像を表示しないため、制御負荷を抑制しつつ、現在セットされている演出カスタムを容易に把握させることが可能となる。

10

【2098】

【6-6-10-2. 変動演出中の演出カスタムの設定操作方法】

演出図柄60071の変動演出中に演出カスタムを選択決定する場合、変更前の演出カスタムと、変更後の演出カスタムとが異なる場合と、変更前の演出カスタムと変更後の演出カスタムとが同じ場合とで、選択された演出カスタムに決定されるまでの過程が異なる。また、上述のデモ演出中の演出カスタムの変更は、演出ボタン54（図1参照）及び操作部66（図1参照）の両方を操作して行われるが、演出図柄60071の変動演出中の演出カスタムの変更については、演出ボタン54と操作部66とのうち、操作部66を操作するだけで行うことができる。そのため、演出図柄60071の変動演出中に、演出ボタン54を用いた演出（例えば、演出ボタン54の操作を促す演出、演出ボタン54を振動させる演出、演出ボタン54が飛び出す演出等）の実行を可能としつつ、演出カスタムを変更することが可能となる。

20

【2099】

なお、演出カスタムを選択決定する時点では、選択確定した演出カスタムがまだセットされていないため、「変更前の演出カスタム」がセットされている演出カスタムである。よって、以下において、「変更前の演出カスタム」を「選択確定前の演出カスタム」と称し、「変更後の演出カスタム」を「選択確定された演出カスタム」と称する。

【2100】

図158（A）は、表示装置6007の表示領域にて演出図柄60071が変動演出中であることを示す変動演出画面の一例である。図158（B）は、演出図柄60071の変動演出中における演出カスタム設定画面の一例である。図158（C）は、演出図柄60071の変動演出中における演出カスタム変更準備中画面の一例である。

30

【2101】

図158（B）及び（C）に示されるように、表示装置6007の表示領域の右下には、演出カスタム表示領域6007E及びお供キャラクタ表示領域6008Eが設けられている。演出カスタム表示領域6007Eには、現在の演出カスタムや、変更しようとする演出カスタムが表示される。お供キャラクタ表示領域6008Eには、現在のお供キャラクタや、変更しようとするお供キャラクタが表示される。

40

【2102】

変動演出画面（図158（A）参照）では演出カスタムの変更を受け付けることが可能であり、この変動演出画面において操作部66（図1参照）が操作されると、変動演出画面から、演出カスタム設定画面（図158（B）参照）に移行する。変動演出画面から演出カスタム設定画面への移行直後は、演出カスタム表示領域6007Eに、現在の演出カスタムが表示される。図158（B）では、現在の演出カスタムがデフォルトカスタムであることを示す「デフォルト」の画像が表示されている。

【2103】

演出カスタム設定画面（図158（B）参照）において、操作部66（図1参照）が操作されると、演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムが変更され

50

る。操作部 6 6（図 1 参照）が操作された後、演出カスタム設定画面において演出カスタムを変更できる時間（演出カスタム変更有効期間）は、操作部 6 6 の操作（すなわち、前回の操作部 6 6 の操作）が完了してから第 3 規定時間（例えば 2.0 秒）が経過するまでの間である。

【2104】

操作部 6 6（図 1 参照）の操作が完了してから無操作時間が上記の第 3 規定時間にわたって継続すると、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタムが選択決定される。ここまでの流れは、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合と、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合とで同じである。なお、演出ボタン 5 4（図 1 参照）を操作しなくとも、操作部 6 6 の操作が完了してから第 3 規定時間が経過すると演出カスタムが選択決定されるため、演出ボタン 5 4 を用いた演出の実行を阻害してしまうことを抑制できる。

10

【2105】

なお、演出カスタムと同様に、変動演出画面において操作部 6 6（図 1 参照）を操作することによってお供キャラクタを変更できるようにすることが好ましい。

【2106】

第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機において、図 1 5 8（B）及び（C）の表示画面の表示は必須であるが、図 1 5 8（A）の表示画面の表示は必須ではない。図 1 5 8（A）が表示されない仕様である場合には、図 1 5 8（A）が表示されるタイミングにて図 1 5 8（B）の表示画面を表示することが好ましい。このように構成すると、設定されている演出カスタムを、演出図柄 6 0 0 7 1 の変動演出中において遊技者が常に把握することができるようになるため、遊技者の興味を向上させることができるようになる。

20

【2107】

（選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合）

選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合とは、演出カスタム設定画面（図 1 5 8（B）参照）において、遊技者が例えば操作部 6 6（図 1 参照）を 1 回又は複数回操作した結果として、現在セットされている演出カスタムと、選択決定された演出カスタム（第 3 規定時間経過したときに表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタム）とが異なる場合である。

【2108】

操作部 6 6（図 1 参照）の操作が完了してから無操作時間が上記の第 3 規定時間にわたって継続すると（すなわち、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタムが選択決定されると）、図 1 5 8（C）に示されるように、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に「準備中」が表示される。この「準備中」の表示は、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタムが選択決定されたときに保留が存在している場合（以下、この保留を「待機保留」と称する）、この待機保留についての特別図柄ゲームが全て終了するまでの間、継続して表示される。なお、「準備中」が表示された後は、操作部 6 6（図 1 参照）を操作したとしてもかかる操作は無効であり、演出カスタムを変更できない期間（演出カスタム変更無効期間）となる。演出カスタム変更無効期間では、操作部 6 6 の操作自体を検知しないようにしてもよいし、操作部 6 6 の操作を検知するもののかかる検知を無効としてもよい。

30

40

【2109】

なお、図 1 5 8（C）に示されるように「準備中」が表示されている間、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタムの選択が決定（選択決定）されているだけで、この演出カスタムにはまだ変更（セット）されていない。すなわち、この時点では、選択確定前の演出カスタムがセットされており、選択確定された演出カスタム（演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタム）は未セットの状態である。よって、待機保留について特別図柄抽選の結果に基づいて実行される演出態様は、選択確定前の演出カスタムに基づいて決定される。そして、待機保留の全部についての特別図柄ゲームが終了すると、「準備中」の表示が消える。「準備中」の表示が消えると、選択確

50

定された演出カスタムがセットされ、その後に実行される特別図柄ゲームでは、選択確定された演出カスタムに基づいて演出態様が決定される。

【2110】

このように、選択された演出カスタムが表示される演出カスタム表示領域6007Eまたはこの近傍に「準備中」を表示することにより、演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムを変更できるのか否かを容易に区別することが可能となる。

【2111】

例えば、図158(B)及び(C)では、選択確定前の演出カスタムがデフォルトカスタムであり、選択確定された演出カスタムがシンプルカスタムである。そして、待機保留が2個存在している状態で「準備中」が表示されてシンプルカスタムが選択決定されている。よって、2個の待機保留についての特別図柄ゲームではデフォルトカスタムに基づいて演出態様が決定され、2個の待機保留についての特別図柄ゲームが終了すると、その後に実行される特別図柄ゲームでは、シンプルカスタムに基づいて演出態様が決定される。なお、待機保留は、演出カスタムが選択決定された時点(「準備中」が表示された時点)において存在している保留であり、演出カスタムが選択決定されている状態(「準備中」が表示されている状態)で新たな保留があった場合、この保留は待機保留ではない。よって、「準備中」が表示されているときに保留された場合、この保留についての特別図柄ゲームでは、選択確定された演出カスタム(例えばシンプルカスタム)に基づいて演出態様が決定される。

【2112】

ただし、演出カスタムを変更する操作が行われたものの上記の第3規定時間が経過していないとき、又は、「準備」が表示されているときに、メインCPU6201からデモコマンド又は当り図柄の変動確定コマンドが送信されると、その時点で演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムに変更(セット)される。

【2113】

上記の「当り図柄の変動確定コマンド」には、大当り図柄の変動確定コマンド、小当り図柄の変動確定コマンド、及び、C時短当り図柄の変動確定コマンド等、特別図柄抽選の抽選対象となっている当り図柄の全部が含まれる。ただし、これに限定されるものでなく、特別図柄抽選の抽選対象となっている当り図柄のうち、一部の特定の当り図柄の変動確定コマンドが送信されたときに、その時点で演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムに変更(セット)するようにし、特定の当り図柄の変動確定コマンドが送信されたとしても、その時点では演出カスタムを変更せず、「準備中」の表示が消えたときに、演出カスタムを変更するようにしてもよい。例えば、大当り図柄の変動確定コマンドが送信された場合には、その時点で演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムに変更される一方、時短当り図柄の変動確定コマンドが送信された場合には、演出カスタムが変更されないようにしてもよい。

【2114】

また、高確遊技状態でない遊技状態において規定回数の特別図柄ゲームが実行されるとB時短遊技状態に移行する遊技機にあっては、B時短遊技状態に移行する前の最後の特別図柄ゲームについての変動確定コマンド(ハズレ図柄の変動確定コマンド)がメインCPU6201から送信されたときに、その時点で演出カスタム表示領域6007Eに表示されている演出カスタムに変更(セット)するようにしてもよい。

【2115】

(選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合)

選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合とは、演出カスタム設定画面(図158(B)参照)において、操作部66(図1参照)が何ら操作されなかった場合、及び、遊技者が例えば操作部66(図1参照)を複数回操作した結果として、現在セットされている演出カスタムと、選択決定された演出カスタム(第3規定時間経過したときに表示領域6007Eに表示されている演出カスタム)とが同じ場合である。

。

10

20

30

40

50

【2116】

選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合、操作部66（図1参照）の操作が完了してから無操作時間が上記の第3規定時間にわたって継続したとしても、演出カスタム表示領域6007Eに「準備中」は表示されない。また、操作部66（図1参照）の操作が完了してから無操作時間が上記の第3規定時間にわたって継続すると、演出カスタム設定画面（図158（B）参照）から変動演出画面（図158（A）参照）に移行する。すなわち、第3規定時間経過直後から、再度、演出カスタムの変更を受け付けることが可能な状態となる。

【2117】

以下、この明細書において、変動演出画面（図158（A）参照）が表示されているときの内部的な状態を「演出カスタム変更受付状態」と称し、演出カスタム設定画面（図158（B）参照）が表示されているときの状態を「演出カスタム変更中状態」と称し、演出カスタム変更準備中画面（図158（C）参照）が表示されているときの状態を「演出カスタム変更準備状態」と称する。

【2118】

【6-6-11．タイマ割り込み処理】

この第4実施形態に係るパチンコ遊技機において、サブ制御回路6300は、例えば1ms周期で割り込み処理を行う。図159は、サブ制御回路6300が備えるサブCPU6301により実行されるタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【2119】

図159に示されるように、タイマ割り込み処理において、サブCPU6301は、例えば、入力状態判定処理（S6711）、演出カスタム設定処理（S6712）、AUTOボタン機能設定処理（S6713）、3D表示機能設定処理（S6714）、音量制御処理（S6715）、光量制御処理（S6716）、及び、WEBサイト画面表示処理（S6717）等の各種処理を実行する。

【2120】

以下では、第4実施形態に係るパチンコ遊技機の特徴的たる制御である演出カスタム設定処理（S6712）について説明する。演出カスタム設定処理（S6712）は、図156～図158を参照して説明した演出カスタムの設定操作方法について、サブCPU6301により内部的に実行される制御処理である。

【2121】

なお、入力状態判定処理（S6711）のうち演出カスタム設定処理（S6712）にかかわりのない処理、演出カスタム設定処理（S6712）、AUTOボタン機能設定処理（S6713）、3D表示機能設定処理（S6714）、音量制御処理（S6715）、光量制御処理（S6716）、及び、WEBサイト画面表示処理（S6717）等の各種処理についての説明は省略する。

【2122】

サブCPU6301は、S6711の入力状態判定処理において、各種サブデバイスの入力状態を判定する。この入力状態判定処理（S6711）では、演出カスタム設定処理（S6712）にかかわりのある処理として、複数の演出カスタムのうちいずれかの演出カスタムを選択又は決定する処理、すなわち演出ボタン54（図1参照）又は操作部66（図1参照）の操作状態を判定する。演出ボタン54又は操作部66の操作状態は、後述する演出カスタム設定処理（S6712）において用いられる。

【2123】

【6-6-11-1．演出カスタム設定処理】

図160は、演出カスタム設定処理の一例を示すフローチャートである。図160に示される演出カスタム設定処理は、タイマ割り込み処理（図159参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【2124】

図160に示されるように、サブCPU6301は、デモ演出中カスタム設定処理（S

10

20

30

40

50

6 7 2 0) と、変動中カスタム設定処理 (S 6 7 5 0) とを実行する。デモ演出中カスタム設定処理 (S 6 7 2 0) は、デモ演出中に演出カスタムが変更された場合に実行される処理である。変動中カスタム設定処理 (S 6 7 5 0) は、変動演出中に演出カスタムが変更された場合に実行される処理である。サブ CPU 6 3 0 1 は、これらの処理を実行した後、演出カスタム設定処理を終了する。

【2 1 2 5】

[6 - 6 - 1 1 - 2 . デモ演出中カスタム設定処理]

図 1 6 1 は、デモ演出中カスタム設定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 1 に示されるデモ演出中カスタム設定処理は、演出カスタム設定処理 (図 1 6 0 参照) の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

10

【2 1 2 6】

図 1 6 1 に示されるように、サブ CPU 6 3 0 1 は、まず、デモ演出中であるか否かを判定する (S 6 7 2 1) 。なお、サブ CPU 6 3 0 1 により実行されるデモ演出は、サブ CPU 6 3 0 1 から送信されたデモコマンドに基づいて実行される。

【2 1 2 7】

デモ演出中である場合 (S 6 7 2 1 における YES 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 2 2 に移す。一方、デモ演出中でない場合 (S 6 7 2 1 における NO 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 2 4 に移す。

【2 1 2 8】

S 6 7 2 2 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出ボタン 5 4 (図 1 参照) 又は操作部 6 6 (図 1 参照) の操作があったか否かを判定する。演出ボタン 5 4 又は操作部 6 6 の操作があったと判定された場合 (S 6 7 2 2 における YES 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 2 3 に移す。一方、演出ボタン 5 4 又は操作部 6 6 の操作があったと判定されなかった場合 (S 6 7 2 2 における NO 判定の場合)、すなわち演出ボタン 5 4 及び操作部 6 6 のいずれも操作されていない場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、デモ演出中カスタム設定処理を終了する。

20

【2 1 2 9】

S 6 7 2 3 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、メニュー画面の表示設定を行う。この処理を行うことにより、表示装置 6 0 0 7 に、デモ演出中のメニュー画面 (図 1 5 6 (B) 参照) が表示される。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 2 3 の処理を実行すると、デモ演出中カスタム設定処理を終了する。

30

【2 1 3 0】

S 6 7 2 4 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、メニュー画面を表示中であるか否かを判定する。メニュー画面を表示中であると判定された場合 (S 6 7 2 4 における YES 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 2 5 に移す。一方、メニュー画面を表示中でないと判定された場合 (S 6 7 2 4 における NO 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 2 6 に移す。

【2 1 3 1】

S 6 7 2 5 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、メニュー画面表示処理を行う。このメニュー画面表示処理については後述する。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 2 5 の処理を実行した後、デモ演出中カスタム設定処理を終了する。

40

【2 1 3 2】

S 6 7 2 6 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、機能設定メニュー画面表示処理を行う。この機能設定メニュー画面表示処理については後述する。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 2 6 の処理を実行した後、デモ演出中カスタム設定処理を終了する。

【2 1 3 3】

[6 - 6 - 1 1 - 3 . メニュー画面表示処理]

図 1 6 2 は、メニュー画面表示処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 2 に示されるメニュー画面表示処理は、デモ演出中カスタム設定処理 (図 1 6 1 参照) の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

50

【2134】

図162に示されるように、サブCPU6301は、先ず、デモ演出中のメニュー画面（図156参照）において、複数のメニュー項目のうちいずれかのメニュー項目が選択決定されたか否かを判定する（S6731）。

【2135】

複数のメニュー項目のうちいずれかのメニュー項目が選択決定された場合（S6731におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6732に移す。一方、複数のメニュー項目のうちいずれかのメニュー項目が選択決定されていない場合（S6731におけるNO判定の場合）、すなわちいずれのメニュー項目も選択決定されていない場合、サブCPU6301は、処理を、S6733に移す。

10

【2136】

S6732において、サブCPU6301は、選択決定されたメニュー項目に対応する機能設定メニュー画面の表示設定を行う。機能設定メニュー画面は、デモ演出中のメニュー画面（図156（B）参照）において何れかのメニュー項目が選択決定された場合に、この選択決定されたメニュー項目に対応する画面が相当する。例えば、デモ演出中のメニュー画面において「演出カスタム機能の設定」が選択決定されると、機能設定メニュー画面として、「デモ演出中の演出カスタム設定画面」（図157（A）参照）が表示される。サブCPU6301は、S6732の処理を実行した後、メニュー画面表示処理を終了する。

【2137】

S6733において、サブCPU6301は、デモ演出中のメニュー画面（図156参照）において、「遊技に戻る」といったデモ画面復帰項目が選択決定されたか否かを判定する（S6733）。「遊技に戻る」が選択決定された場合（S6733におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6734に移す。一方、「遊技に戻る」が選択決定されていない場合（S6733におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、処理、S6735に移す。

20

【2138】

S6734において、サブCPU6301は、デモ画面の表示設定を行う。この処理が行われると、表示装置6007の表示領域にデモ画面（図156（A）参照）が表示される。サブCPU6301は、S6734の処理を実行した後、処理を、S6734に移す。

30

【2139】

S6735において、サブCPU6301は、第1規定時間にわたって継続して無操作であるか否かを判定する。第1規定時間は、上述したように例えば5秒である。第1規定時間にわたって継続して無操作であると判定された場合（S6735におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6734に移す。一方、第1規定時間にわたって継続して無操作であると判定されなかった場合（S6735におけるNO判定の場合）、すなわち無操作時間が第1規定時間を経過していない場合、サブCPU6301は、メニュー画面表示処理を終了する。このようにして、上述したように、「遊技に戻る」が選択決定された場合、及び、メニュー画面において無操作時間が第1規定時間（例えば5秒）継続した場合に、メニュー画面からデモ画面に復帰することとなる。

40

【2140】

〔6-6-11-4. 機能設定メニュー画面表示処理（演出カスタム設定メニュー画面表示処理）〕

上述したとおり、機能設定メニュー画面は、デモ演出中のメニュー画面（図156（B）参照）において何れかのメニュー項目が選択決定された場合に表示される画面である。ここでは、機能設定メニュー画面表示処理として、デモ演出中のメニュー画面において「演出カスタム機能の設定」が選択決定され場合に実行される演出カスタム設定メニュー画面表示処理を例に挙げて、説明する。

【2141】

50

図 1 6 3 は、演出カスタム設定メニュー画面表示処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 3 に示される演出カスタム設定メニュー画面表示処理は、デモ演出中カスタム設定処理（図 1 6 1 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 2 1 4 2 】

図 1 6 3 に示されるように、サブ CPU 6 3 0 1 は、先ず、始動入賞すなわち始動口（第 1 始動口、第 2 始動口）への入賞があったか否かを判定する（S 6 7 4 1）。

【 2 1 4 3 】

始動入賞がある場合（S 6 7 4 1 における YES 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 4 2 に移す。一方、始動口入賞がない場合（S 6 7 4 1 における NO 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 4 3 に移す。

【 2 1 4 4 】

S 6 7 4 2 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、変動中演出の表示設定を行う。この処理が実行されると、演出カスタム設定メニュー画面の表示が終了し、演出図柄 6 0 0 7 1（図 1 5 8 参照）の変動演出が開始される。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 4 2 の処理を実行した後、演出カスタム設定メニュー画面表示処理を終了する。

【 2 1 4 5 】

S 6 7 4 3 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、複数の演出カスタムのうち何れかの演出カスタムが選択決定されたか否かを判定する。何れかの演出カスタムが選択決定された場合（S 6 7 4 3 における YES 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 4 4 に移す。一方、何れの演出カスタムも選択決定されていない場合（S 6 7 4 3 における NO 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 4 5 に移す。

【 2 1 4 6 】

S 6 7 4 4 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、選択決定された演出カスタムをセットする処理を行う。この処理が行われると、特別図柄ゲームにおいて実行される演出態様は、セットされた演出カスタム（すなわち選択確定された演出カスタム）に基づいて決定される。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 4 4 の処理を実行した後、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 4 5 に移す。

【 2 1 4 7 】

S 6 7 4 5 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、デモ画面の表示設定を行う。この処理が実行されると、演出カスタム設定メニュー画面の表示が終了し、デモ画面（図 1 5 6（A）参照）が表示される。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 4 5 の処理を実行した後、演出カスタム設定メニュー画面表示処理を終了する。なお、S 6 7 4 5 において、デモ画面の表示設定に代えて、デモ演出中のメニュー画面の表示設定を行ってもよい。

【 2 1 4 8 】

S 6 7 4 6 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、無操作時間が第 2 規定時間（例えば 6 0 秒）継続したか否かを判定する。無操作時間が第 2 規定時間継続した場合（S 6 7 4 6 における YES 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 4 5 に移す。すなわち、演出カスタム設定メニュー画面において、無操作時間が第 2 規定時間継続すると、演出カスタム設定メニュー画面が終了し、デモ画面（図 1 5 6（A）参照）に復帰する。一方、無操作時間が第 2 規定時間継続していない場合（S 6 7 4 6 における NO 判定の場合）、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出カスタム設定メニュー画面表示処理を終了する。すなわち、無操作時間が第 2 規定時間継続していなければ、演出カスタム設定メニュー画面が継続して表示される。

【 2 1 4 9 】

〔 6 - 6 - 1 1 - 5 . 変動中カスタム設定処理 〕

図 1 6 4 は、変動中カスタム設定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 4 に示される変動中カスタム設定処理は、演出カスタム設定処理（図 1 6 0 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 2 1 5 0 】

図 1 6 4 に示されるように、サブ CPU 6 3 0 1 は、先ず、演出図柄 6 0 0 7 1（図 1

10

20

30

40

50

58参照)が変動中であるか否かを判定する(S6751)。演出図柄60071が変動中の場合(S6751におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6752に移す。一方、演出図柄60071が変動中でない場合(S6751におけるNO判定の場合)、サブCPU6301は、変動中カスタム設定処理を終了する。

【2151】

S6752において、サブCPU6301は、演出カスタム変更状態番号をロードする。演出カスタム変更状態番号は、上述の「演出カスタム変更受付状態」(図158(A)が表示されているときの状態)、「演出カスタム変更中状態」(図158(B)が表示されているときの状態)、又は「演出カスタム変更準備状態」(図158(C)が表示されているときの状態)に対応している。例えば、この第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、演出カスタム変更受付状態に対応する演出カスタム変更状態番号を0とし、演出カスタム変更中状態に対応する演出カスタム変更状態番号を1とし、演出カスタム変更準備状態に対応する演出カスタム変更状態番号を2としている。サブCPU6301は、S6752の処理を実行した後、処理を、S6753に移す。

10

【2152】

S6753において、サブCPU6301は、演出カスタム変更受付中処理を実行する。この演出カスタム変更受付中処理は、演出カスタム変更受付状態において実行される処理であり、詳細については後述する。サブCPU6301は、S6753の処理を実行した後、処理を、S6754に移す。

【2153】

20

S6754において、サブCPU6301は、演出カスタム変更中処理を実行する。この演出カスタム変更中処理は、演出カスタム変更中状態において実行される処理であり、詳細については後述する。サブCPU6301は、S6754の処理を実行した後、処理を、S6755に移す。

【2154】

S6755において、サブCPU6301は、演出カスタム変更準備処理を実行する。この演出カスタム変更準備処理は、演出カスタム変更準備状態において実行される処理であり、詳細については後述する。サブCPU6301は、S6755の処理を実行した後、変動中カスタム設定処理を終了する。

【2155】

30

【6-6-11-6. 演出カスタム変更受付中処理】

図165は、演出カスタム変更受付中処理の一例を示すフローチャートである。図165に示される演出カスタム変更受付中処理は、変動中カスタム設定処理(図164参照)の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【2156】

図165に示されるように、サブCPU6301は、まず、演出カスタム変更状態番号が0であるか否かを判定する(S6761)。演出カスタム変更状態番号が0の場合(S6761におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6762に移す。一方、演出カスタム変更状態番号が0でない場合(S6761におけるNO判定の場合)、すなわち演出カスタム変更状態番号が1又は2の場合、サブCPU6301は、演出カスタム変更受付中処理を終了する。

40

【2157】

S6762において、サブCPU6301は、操作部66(図1参照)が操作されたか否かを判定(S6762)。操作部66が操作された場合(S6762におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6763に移す。一方、操作部66が操作されていない場合(S6762におけるNO判定の場合)、サブCPU6301は、演出カスタム変更受付中処理を終了する。

【2158】

S6763において、サブCPU6301は、演出カスタム表示切替設定を行う。この処理が実行されると、変動演出画面(図158(A)参照)から演出カスタム設定画面(

50

図 1 5 8 (B) 参照) に移行する。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 6 3 の処理を実行した後、処理を、S 6 7 6 4 に移す。

【 2 1 5 9 】

S 6 7 6 4 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出カスタム変更状態番号を 1 にセットする。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 6 4 の処理を実行した後、演出カスタム変更受付中処理を終了する。

【 2 1 6 0 】

【 6 - 6 - 1 1 - 7 . 演出カスタム変更中処理】

図 1 6 6 は、演出カスタム変更中処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 6 に示される演出カスタム変更中処理は、変動中カスタム設定処理 (図 1 6 4 参照) の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 2 1 6 1 】

図 1 6 6 に示されるように、サブ CPU 6 3 0 1 は、先ず、演出カスタム変更状態番号が 1 であるか否かを判定する (S 6 7 7 1)。演出カスタム変更状態番号が 1 の場合 (S 6 7 7 1 における YES 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 7 2 に移す。一方、演出カスタム変更状態番号が 1 でない場合 (S 6 7 7 1 における NO 判定の場合)、すなわち演出カスタム変更状態番号が 0 又は 2 の場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出カスタム変更中処理を終了する。

【 2 1 6 2 】

S 6 7 7 2 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、当り図柄の変動確定コマンド及びデモコマンドのいずれも未受信であるか否かを判定する。当り図柄の変動確定コマンド及びデモコマンドのいずれも未受信である場合 (S 6 7 7 2 における YES 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 7 3 に移す。一方、当り図柄の変動確定コマンド及びデモコマンドのいずれも未受信でない場合 (S 6 7 7 2 における NO 判定の場合)、すなわち当り図柄の変動確定コマンド又はデモコマンドを受信した場合、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 8 1 に移す。

【 2 1 6 3 】

S 6 7 7 3 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、操作部 6 6 (図 1 参照) の操作が完了してから第 3 規定時間 (例えば 2 . 0 秒) が経過したか否かを判定する (S 6 7 7 3)。操作部 6 6 の操作が完了してから第 3 規定時間が経過している場合 (S 6 7 7 3 における YES 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 7 4 に移す。一方、操作部 6 6 の操作が完了してから第 3 規定時間が経過していない場合 (S 6 7 7 3 における NO 判定の場合)、サブ CPU 6 3 0 1 は、処理を、S 6 7 7 9 に移す。なお、前回操作から第 3 規定時間が経過した場合、演出カスタムの選択が確定 (選択確定) される。ただし、前回操作から第 3 規定時間が経過した時点では、選択確定された演出カスタムにまだセットされていない。なお、演出カスタムが選択確定された後は、操作部 6 6 を操作したとしても、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E (図 1 5 8 (B), (C) 参照) に表示されている演出カスタム (すなわち選択確定前の演出カスタム) を切り替えることができない。

【 2 1 6 4 】

S 6 7 7 4 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、演出カスタム選択確定表示切替設定を行う。この演出カスタム選択確定表示切替設定が行われると、操作により選択された演出カスタムが選択確定されたことを示す画像が表示される。この第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機では、演出カスタム選択確定表示切替設定が行われると、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E (図 1 5 8 (B), (C) 参照) に「準備中」の画像が表示される。この処理が実行されることにより、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E に表示されている演出カスタムに選択決定されたことを把握することができる。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 7 4 の処理を実行した後、処理を、S 6 7 7 5 に移す。

【 2 1 6 5 】

S 6 7 7 5 において、サブ CPU 6 3 0 1 は、この時点で保留されている保留数 N をセットする。この保留数 N は待機保留数である。保留数 N は、図示しないが、メイン CPU

10

20

30

40

50

6201から変動確定コマンドが送信されると（すなわち特別図柄ゲームが終了すると）、1つ減算される。なお、保留数Nは、演出カスタムが選択確定されたとき、すなわち「準備中」を表示設定したときの保留数であるから、たとえその後に始動入賞があったとしても保留数Nが加算されることはない。サブCPU6301は、S6775の処理を実行した後、処理を、S6776に移す。

【2166】

S6776において、サブCPU6301は、選択確定された演出カスタムが、選択確定前の演出カスタムと異なるか否かを判定する。なお、上述したとおり、この時点ではまだ選択確定された演出カスタムがセットされていないため、選択確定前の演出カスタムはセットされている演出カスタムである。選択確定された演出カスタムが選択確定前の演出カスタムと異なる場合（S6776におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6777に移す。一方、選択確定された演出カスタムが選択確定前の演出カスタムと異なる場合（S6776におけるNO判定の場合）、すなわち選択確定された演出カスタムが選択確定前の演出カスタム（セットされている演出カスタム）と同じ場合、サブCPU6301は、処理を、S6778に移す。

【2167】

S6777において、サブCPU6301は、演出カスタム変更状態番号を2にセットする。サブCPU6301は、S6777の処理を実行した後、演出カスタム変更中処理を終了する。

【2168】

S6778において、サブCPU6301は、演出カスタム変更状態番号を0にセットする。すなわち、選択中の演出カスタムが選択確定前の演出カスタムと同じ場合、演出カスタム変更中状態（図158（B）参照）から演出カスタム変更受付状態（図158（A）参照）に移行する。サブCPU6301は、S6778の処理を実行した後、演出カスタム変更中処理を終了する。

【2169】

S6779において、サブCPU6301は、操作部66（図1参照）が操作されたか否かを判定する。操作部66が操作されたと判定された場合（S6779におけるYES判定の場合）、サブCPU6301は、処理を、S6780に移す。一方、操作部66が操作されていないと判定された場合（S6779におけるNO判定の場合）、サブCPU6301は、演出カスタム変更中処理を終了する。

【2170】

S6780において、サブCPU6301は、演出カスタム表示切替設定を行う。この処理は、演出カスタム表示領域6007E（図158（B），（C）参照）に表示される演出カスタムの表示を、操作部66（図1参照）の操作に応じた演出カスタムに切り替える処理である。すなわち、前回操作から第3規定時間が経過する前であれば、操作部66を操作することにより、演出カスタム表示領域6007Eに表示される演出カスタム（すなわち選択確定前の演出カスタム）を切り替えることができる。

【2171】

S6781において、サブCPU6301は、演出実行モードを設定する。この処理では、保留数Nにかかわらず、この時点で演出カスタム表示領域6007E（図158（B），（C））に表示されている演出カスタムがただちにセットされる。例えば、演出カスタム表示領域6007Eに先読み無しカスタムが表示されていれば、先読み無しカスタムに対応する「演出実行モード＝1」がセットされる。その後、サブCPU6301は、演出カスタム変更状態番号を0にセットし（S6782）、演出カスタム変更中処理を終了する。

【2172】

〔6-6-11-8. 演出カスタム変更準備処理〕

図167は、演出カスタム変更準備処理の一例を示すフローチャートである。図167に示される演出カスタム変更準備処理は、変動中カスタム設定処理（図164参照）の実

10

20

30

40

50

行中にサブルーチンとして呼び出される。

【2173】

図167に示されるように、サブCPU6301は、先ず、演出カスタム変更状態番号が2であるか否かを判定する(S6791)。演出カスタム変更状態番号が2の場合(S6791におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6792に移す。一方、演出カスタム変更状態番号が2でない場合(S6791におけるNO判定の場合)、すなわち演出カスタム変更状態番号が0又は1の場合、サブCPU6301は、演出カスタム変更準備処理を終了する。

【2174】

S6792において、サブCPU6301は、操作部66(図1参照)の操作受付を無効化する。サブCPU6301は、S6792の処理を実行した後、処理を、S6793に移す。

【2175】

S6793において、サブCPU6301は、保留数Nが0であるか否かを判定する。保留数Nが0の場合(S6793におけるYES判定の場合)、サブCPU6301は、処理を、S6794に移す。一方、保留数Nが0でない場合(S6793におけるNO判定の場合)、サブCPU6301は、演出カスタム変更準備処理を終了する。すなわち、保留数Nが0でなければ、当り図柄の変動確定コマンド又はデモコマンドをメインCPU6201から受信した場合(S6772においてNO判定された場合)を除き、演出カスタム変更準備状態が継続する。

【2176】

S6794において、サブCPU6301は、演出カスタム選択確定非表示切替設定を行う。この処理が実行されると、演出カスタム表示領域6007E(図158(B),(C)参照)に表示されている「準備中」の画像が非表示となる。すなわち、保留数N=0となったこと、ひいては最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出されたときに、「準備中」の画像が非表示となる。これにより、演出カスタム変更準備状態が終了すること、すなわち選択確定された演出カスタムがセットされることを把握できる。また、待機保留の全部についての特別図柄ゲームの結果が導出されるまで演出カスタムを変更されないようにすることで、すでに決定している演出実行態様を変更したりする必要がないため、制御負荷が徒に増大してしまうことを抑制できる。サブCPU6301は、S6794の処理を実行した後、処理を、S6795に移す。

【2177】

なお、S6794の処理は、最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出されたときに実行することに代えて、最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出されたタイミングにおいて実行することを不可能とし、最後の待機保留の次の保留についての特別図柄ゲームの開始条件が成立したタイミングにおいて実行してもよい。

【2178】

S6795において、サブCPU6301は、選択確定された演出カスタムに対応する演出実行モードを設定する。すなわち、この処理では、選択確定された演出カスタムがセットされる。例えば、選択確定された演出カスタムがデフォルトカスタムであれば、デフォルトカスタムに対応する「演出実行モード=0」がセットされる。その後、サブCPU6301は、処理を、S6796に移す。

【2179】

S6796において、サブCPU6301は、演出カスタム変更状態番号を0にセットし(S6782)、演出カスタム変更中処理を終了する。サブCPU6301は、S6796の処理を実行した後、処理を、S6797に移す。

【2180】

S6797において、サブCPU6301は、操作部66(図1参照)の操作受付を有効化する。すなわち、演出カスタム変更準備処理中(すなわち演出カスタム変更準備状態中)は、図158を参照して上述したとおり、演出カスタム変更無効期間となる。なお、

10

20

30

40

50

上述したように、演出カスタム変更無効期間では、操作部 6 6 の操作自体を検知しないようにしてもよいし、操作部 6 6 の操作を検知するもののかかる検知を無効としてもよい。サブ CPU 6 3 0 1 は、S 6 7 9 7 の処理を実行した後、演出カスタム変更準備処理を終了する。

【2181】

[6-6-11-9. 演出カスタム設定処理の具体例]

次に、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合、及び、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合のそれぞれについて、演出カスタム設定処理の具体例を、図 1 6 8 及び図 1 6 9 を参照して説明する。図 1 6 8 は、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合のタイムチャートの一例である。図 1 6 9 は、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合のタイムチャートの一例である。なお、図 1 6 8 は、演出カスタムを、デフォルトカスタムから先読み無しカスタムに変更する場合の例である。また、図 1 6 9 は、選択確定前の演出カスタムがデフォルトカスタムであって、演出カスタム表示内容が一旦は先読み無しカスタムに変更されるものの、デフォルトカスタムで選択確定された場合の例である。演出カスタム表示内容は、演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E (図 1 5 8 (B), (C)) に表示される表示内容である。

【2182】

(選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが異なる場合)

図 1 6 8 に示されるように、変動 A の変動中に操作部 6 6 (図 1 参照) の操作入力によって先読み無しカスタムが選択されると、演出カスタム表示内容は、デフォルト演出カスタムを示す表示内容から、先読み無しカスタムを示す表示内容に変更される。操作部 6 6 の操作が完了してから第 3 規定時間 (例えば 2.0 秒) が経過するまでは、演出カスタム変更操作が有効であるが、第 3 規定時間を経過すると、操作部 6 6 の操作が無効となり、演出カスタムの変更を行うことができなくなる。

【2183】

操作部 6 6 (図 1 参照) の操作が完了してから第 3 規定時間を経過すると、先読み無しカスタムに選択確定され、演出カスタム変更操作が無効になる。この時点で存在している保留は変動 B 及び変動 C についての保留であるから、待機保留数は 2 個である。また、演出カスタム表示内容は、先読み無しカスタムの表示内容に加えて「準備中」が表示される。さらに、上述のフローチャートでは言及しなかったが、演出カスタム変更準備状態では、先読み抽選が無効となり、先読み演出が実行されなくなる。なお、この時点では、内部的な演出実行モードは「0」である (すなわちデフォルトカスタムである)。なお、図 1 6 8 には示されていないが、演出カスタム表示内容に「準備中」が表示されている期間が、演出カスタム変更準備状態である。

【2184】

最後の待機保留である変動 C の図柄が確定すると (すなわち特別図柄ゲームの結果が導出されると)、待機保留数が 0 となり、演出カスタム変更準備状態が終了する。なお、変動 D にかかる保留は、演出カスタム変更準備状態に移行した後に始動入賞したものであるから、待機保留ではない。

【2185】

演出カスタム変更準備状態が終了すると、内部的な演出実行モードが「1」にセットされ、先読み無しカスタムとなる。演出カスタム表示領域 6 0 0 7 E (図 1 5 8 (B), (C) 参照) の表示内容からは「準備中」が消える。また、演出カスタム変更操作が有効となり、再び演出カスタムを変更することが可能となる。さらに、先読み抽選が有効となり、先読み演出を実行可能となる。ただし、図 1 6 8 に示す例では、先読み無しカスタムにセットされているため、先読み演出は行われない。

【2186】

なお、図 1 6 8 では、演出カスタム変更準備状態が終了すると、先読み抽選が有効となる旨が示されているが、これに限られない。例えば、待機保留ではないものの、演出カス

タム変更準備状態において始動入賞があつて保留された場合、この保留については、たとえば演出カスタム変更準備状態が終了した後であっても、先読み抽選を無効とし、先読み演出を実行しないようにしてもよい。この場合、演出カスタム変更準備状態において複数の始動入賞があつて複数の保留された場合、これら複数の保留の全部について、演出カスタム変更準備状態が終了した後に先読み演出を実行しないようにしてもよいし、複数の保留のうち一部の保留のみについて先読み演出を実行しないようにしてもよい。複数の保留のうち一部の保留について先読み演出を実行しない場合、例えば、特別図柄抽選の結果に対する期待度が相対的に高い場合には先読み演出を実行せず、特別図柄抽選の結果に対する期待度が相対的に低い場合に先読み演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、一の演出カスタムから、先読み演出の実行割合が一の演出カスタムとは異なる他の演出カスタムに変更する場合に、演出カスタムの変更に伴う大当たり期待度を遊技者が誤認しないようにすることができ、ひいては遊技の興趣低下を抑制することが可能となる。

10

【2187】

（選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合）

図169に示されるように、変動Aの変動中に操作部66（図1参照）の1回目の操作入力によって先読み無しカスタムが選択されると、演出カスタム表示内容は、デフォルト演出カスタムを示す表示内容から、先読み無しカスタムを示す表示内容に変更される。ただし、操作部66（図1参照）の1回目の操作入力が完了してから第3規定時間が経過する前は、先読み無しカスタムが選択されたことによって演出カスタム表示内容が変更されているだけであり、先読み無しカスタムに選択確定されていない。よって、この時点では先読み抽選は有効である。また、内部的な演出実行モードも「0」である。

20

【2188】

1回目の操作部66の操作が完了してから第3規定時間（例えば2.0秒）が経過する前に、操作部66の2回目の操作入力によって再度デフォルトカスタムが選択されると、演出カスタム表示内容は、先読み無しカスタムの表示内容から、デフォルトカスタムを示す表示内容に変更される。1回目の操作部66の操作が完了してから第3規定時間が経過する前に操作部66の操作入力があった場合に演出カスタム表示内容を変更する（すなわち、演出カスタムの選択を変更する）ことにより、操作の利便性を向上することが可能となる。

【2189】

30

操作部66の2回目の操作が完了してから第3規定時間を経過すると、最終的にデフォルトカスタムに選択確定される。この場合、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じであり、演出カスタム変更準備状態にも移行しない。選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが同じ場合、既に決定された演出実行態様を変更する必要がないからである。演出カスタム変更準備状態では、特別図柄ゲームにおいて演出実行態様が実行されないが、演出カスタム変更準備状態に移行されないようにすることで、制御負荷を徒に増大させることもなく、演出実行態様が実行されない期間を生じさせることもないため、興趣の低下を抑制できる。なお、演出カスタム変更準備状態に移行しないため、先読み抽選は無効であり、特別図柄抽選の結果に基づいて行われる演出抽選の結果に基づいて、先読み演出の実行が可能である。

40

【2190】

よって、2回目の操作部66（図1参照）の操作が完了してから第3規定時間が経過したとしても、操作部66の操作が無効とはならず有効期間が継続される。また、演出カスタム表示内容に、「準備中」が表示されない。先読み抽選についても無効とはならず有効が継続し、演出実行モードも「0」が継続する（すなわち継続してデフォルトカスタムである）。

【2191】

このように、第4実施形態に係るパチンコ遊技機では、選択確定前の演出カスタムと選択確定された演出カスタムとが、異なる場合と同じ場合とで演出にかかる制御が異なる。

【2192】

50

〔 6－7．第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機の作用効果及び拡張例等〕

第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機では、MY に応じて管理される報知状態にかかる報知状態情報がメイン CPU 6201 からサブ制御回路 6300 に送信され、報知状態情報に応じた報知演出態様が実行される。そのため、遊技者にとって不意打ちとなるような状態で遊技が停止されたりすることを防止でき、興趣の低下を抑制することができる。

〔 2193 〕

また、遊技が停止されるまでの過程を複数段階に分けて報知演出態様が実行されるため、遊技者に心理的な余裕を与えることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

〔 2194 〕

また、第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機では、デモ画面が表示されている場合のみならず、変動演出中であっても遊技を中断することなく演出カスタムを変更することができるため、遊技の中断によって生じる興趣の低下を抑制することが可能となる。

〔 2195 〕

また、遊技を中断して演出カスタムの変更が行われると稼働率が低下し、ホール経営上も好ましくないが、遊技を中断することなく演出カスタムの変更を可能とすることにより、ホール経営効率アップにも寄与することができる。

〔 2196 〕

なお、上述の実施形態では、MY に応じて遊技を停止したり報知状態を管理しているが、これに限られない。例えば、発射された遊技球数と払い出された遊技球数との差（差球数）に応じて遊技を停止したり報知状態を管理するようにしてもよいし、払い出された遊技球数に応じて遊技を停止したり報知状態を管理するようにしてもよい。すなわち、払い出された遊技価値（賞球、賞球データ等）にかかわるデータを管理し、このデータに応じて、遊技を停止したり MY に応じた報知の報知態様を異ならせたりしてもよい。

〔 2197 〕

また、上述の実施形態では、MY を、遊技者に払い出された遊技球数と、遊技に使用された遊技球数（総アウトカウンタ値）との差の最大値としているが、例えば封入式の遊技機であれば、上記の遊技球数は遊技データとなる。すなわち、MY の管理は、遊技球に限定されるものでなく、遊技価値であればよい。したがって、本発明をパチスロ機に適用する場合であれば、MY は、遊技者に払い出されたメダル数又はクレジットデータ数と、遊技に使用されたメダル数又はクレジットデータ数との差（差枚数等）の最大値とすることができる。

〔 2198 〕

また、上述の実施形態では、表示報知演出態様、LED 報知演出態様、及び、音報知演出態様のいずれについても、第 1 事前報知状態と第 2 事前報知状態とで異なる演出態様としたが、これに限られず、これらの演出態様のうちいずれか一つ又は二つの演出態様を、第 1 事前報知状態と第 2 事前報知状態とで異なるようにしてもよい。例えば、表示報知演出態様として、第 1 事前報知状態及び第 2 事前報知状態のいずれにおいても「まもなくコンプリート機能が作動します」と表示し、LED 報知演出態様として、第 1 事前報知状態では枠側 LED を例えば 1 秒間隔の赤色点滅とし、第 2 事前報知状態では枠側 LED を例えば 0.5 秒間隔の赤色点滅としてもよい。

〔 2199 〕

以上、本発明の第 3 実施形態及び第 4 実施形態について、図面を参照して説明してきたが、これらの構成や処理は例示に過ぎず、様々な他の構成・方法で本発明の技術的思想を実現することができる。また、上記では、本願の技術的思想を、主としてパチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、第 2 実施形態として説明した封入式遊技機に対して適用することもできる。

〔 2200 〕

〔 7．第 5 実施形態〕

次に、第 5 実施形態のパチンコ遊技機の一例について、図 170～図 217 を参照して

10

20

30

40

50

以下に説明する。この第5実施形態のパチンコ遊技機は、遊技盤ユニット3000（特に裏ユニット3020）の外観構成において、第1実施形態（第1のパチンコ遊技機～第3のパチンコ遊技機）、第2実施形態（封入式の遊技機）、第3実施形態、及び第4実施形態に記載した発明と異なる点がある。この第5実施形態のパチンコ遊技機は、電氣的構成、主制御処理、及びサブ制御処理等は、第1実施形態～第4実施形態のパチンコ遊技機のうちのいずれと同様であってもよい。

【2201】

以下、第5実施形態のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1実施形態～第4実施形態のいずれか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。したがって、この第5実施形態のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第1実施形態～第4実施形態のいずれかと同様である。

10

【2202】

また、第5実施形態のパチンコ遊技機を説明するにあたり、図170～図217では、第1実施形態～第4実施形態のパチンコ遊技機と外観及び機能が共通する構成も含めて、新たな符号を付すものとする。ただし、図170～図217のいずれにも示されていないメインCPU及びサブCPUについては、便宜上、第1のパチンコ遊技機と同様の符号（メインCPU201、サブCPU301）を用いるものとする。

【2203】

〔7-1. 概要〕

図170は、後方に裏ユニット3020（図171参照）が取り付けられた遊技盤ユニット3000の正面図の一例である。図171は、遊技盤ユニット3000及び裏ユニット3020を前方向右斜め上方から見た場合の斜視図の一例である。

20

【2204】

遊技盤ユニット3000は遊技パネル3010（図171参照）を有し、この遊技パネル3010には、遊技球が転動して流下可能な遊技領域が形成されている。遊技領域には、主として、右上流路部3850、アタッカ部3800、始動口部3820、及び一般入賞口部3830が設けられている。

【2205】

裏ユニット3020は、主として、上意匠ユニット3100、上部演出ユニット3200、3300、下部演出ユニット3400、上部中間演出ユニット3500（後述の図173参照）、上部後方演出ユニット3600（後述の図173参照）、及び盤面LED部3700を有する。

30

【2206】

〔7-2. 裏ユニット〕

先ず、裏ユニット3020の詳細について説明する。図172は、裏ユニット3020の正面図の一例である。

【2207】

図172に示されるように、上意匠ユニット3100は、左右方向の中央部且つ上方に配置された静止役物である。上部演出ユニット3200、3300は、左側上方に配置された上部左演出ユニット3200と右側上方に配置された上部右演出ユニット3300とを有しており、いずれも、例えば特別図柄抽選の結果に応じて作動する可動演出役物である。上部左演出ユニット3200と上部右演出ユニット3300とは左右対称に構成されており、例えば特別図柄抽選の結果に応じて作動する演出は、左右対称であることを除いて同じ態様である。ただし、上部左演出ユニット3200と上部右演出ユニット3300とが同じ態様で演出を行うことは必須でない。下部演出ユニット3400は、左右方向の中央部且つ下方に配置されており、特別図柄抽選の結果に応じて作動する可動演出役物である。なお、図172では視認できないが、裏ユニット3020には上記の他にも各種部材が備えられており、これらについては後述する。

40

【2208】

図173は、裏ユニット3020を前方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例で

50

ある。図 1 7 4 は、裏ユニット 3 0 2 0 を後方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【 2 2 0 9 】

図 1 7 3 及び図 1 7 4 に示されるように、裏ユニット 3 0 2 0 は裏箱 3 0 5 0 を有しており、この裏箱 3 0 5 0 に、上意匠ユニット 3 1 0 0 等の各種部材が収容される。

【 2 2 1 0 】

裏箱 3 0 5 0 には、最も後方に上部後方演出ユニット 3 6 0 0 が配置されるように収容される。上部後方演出ユニット 3 6 0 0 の前方には、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 が上部後方演出ユニット 3 6 0 0 と前後方向に積層して配置されるように収容される。上部中間演出ユニット 3 5 0 0 の前方には、上意匠ユニット 3 1 0 0 が上部後方演出ユニット 3 6 0 0 及び上部中間演出ユニット 3 5 0 0 と前後方向に積層して配置されるように収容される。上意匠ユニット 3 1 0 0 の前方には、上部演出ユニット 3 2 0 0 , 3 3 0 0 が、上部後方演出ユニット 3 6 0 0 、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 、及び上部左演出ユニット 3 2 0 0 と前後方向に積層して配置されるように収容される。上意匠ユニット 3 1 0 0 の前方下部には、下部演出ユニット 3 4 0 0 が収容される。また、上意匠ユニット 3 1 0 0 の前方且つ下方には、盤面 LED 部 3 7 0 0 が取り付けられる。

【 2 2 1 1 】

〔 7 - 2 - 1 . 上意匠ユニット 〕

次に、上意匠ユニット 3 1 0 0 について説明する。図 1 7 5 は、上意匠ユニット 3 1 0 0 の正面図の一例である。図 1 7 6 は、上意匠ユニット 3 1 0 0 を前方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【 2 2 1 2 】

図 1 7 5 及び図 1 7 6 に示されるように、上意匠ユニット 3 1 0 0 は、主として、上意匠取付ベース 3 1 2 0 、上意匠装飾部 3 1 1 0 、レンズ 3 1 3 2 , 3 1 3 6 、レンズ被覆体 3 1 4 2 , 3 1 4 6 、及び、LED 3 1 5 2 , 3 1 5 4 , 3 1 5 6 が実装された上意匠発光基板 3 1 5 0 を備える。

【 2 2 1 3 】

上意匠装飾部 3 1 1 0 は、前面に意匠が施された装飾部であり、静止役物である。上意匠装飾部 3 1 1 0 は、上意匠取付ベース 3 1 2 0 の前方側に取り付けられる。本実施形態では、上意匠装飾部 3 1 1 0 の前面に施された意匠は、例えばキャラクタの顔である。

【 2 2 1 4 】

上意匠発光基板 3 1 5 0 は、実装された LED 3 1 5 2 , 3 1 5 4 , 3 1 5 6 によって上意匠装飾部 3 1 1 0 を後方から演出発光させるものであり、上意匠取付ベース 3 1 2 0 の後方側に取り付けられる。

【 2 2 1 5 】

レンズ 3 1 3 2 , 3 1 3 6 は、第 1 レンズ 3 1 3 2 と第 2 レンズ 3 1 3 6 とで構成されている。第 1 レンズ 3 1 3 2 は、前方側の面が右から左に向けて奥方向となるテーパ状にレンズカットされた円柱状であり、上意匠装飾部 3 1 1 0 の右眼に対応する位置に配置される。すなわち、第 1 レンズ 3 1 3 2 は右眼を模したレンズである。第 2 レンズ 3 1 3 6 は、前方側の面が左から右に向けて奥方向となるテーパ状にレンズカットされた円柱状であり、上意匠装飾部 3 1 1 0 の左眼に対応する位置に配置される。すなわち、第 2 レンズ 3 1 3 6 は左眼を模したレンズである。なお、右眼及び左眼の方向は、この明細書の冒頭で定義した方向とは異なり、正面を向くキャラクタから見た場合の右眼及び左眼である。

【 2 2 1 6 】

レンズ被覆体 3 1 4 2 , 3 1 4 6 は、第 1 レンズ被覆体 3 1 4 2 と第 2 レンズ被覆体 3 1 4 6 とで構成されており、例えば黒色樹脂で形成された光遮蔽部材である。第 1 レンズ被覆体 3 1 4 2 は、第 1 レンズ 3 1 3 2 を内挿できるように円筒状に構成されており、第 1 レンズ 3 1 3 2 の周囲を覆っている。第 2 レンズ被覆体 3 1 4 6 は、第 2 レンズ 3 1 3 6 を内挿できるように円筒状に構成されており、第 2 レンズ 3 1 3 6 の周囲を覆っている。このように、レンズ 3 1 3 2 , 3 1 3 6 の周囲をレンズ被覆体 3 1 4 2 , 3 1 4 6 で覆

うことにより、円筒状のレンズ 3 1 3 2, 3 1 3 6 の径方向外側に向けた発光を遮蔽することができ、眼としてのリアリティを醸し出すことができる。また、黒色樹脂を第 1 レンズ被覆体 3 1 4 2 及び第 2 レンズ被覆体 3 1 4 6 に用いることで、眼の光の中に黒色を遊技者が認識することができ、眼としてのリアリティをより一層醸し出すことができる。

【2 2 1 7】

上意匠取付ベース 3 1 2 0 は、上意匠装飾部 3 1 1 0 の右眼に対応する位置に第 1 レンズ内挿孔 3 1 2 2 が形成されており、上意匠装飾部 3 1 1 0 の左眼に対応する位置に第 2 レンズ内挿孔 3 1 2 6 が形成されている。第 1 レンズ内挿孔 3 1 2 2 には、第 1 レンズ 3 1 3 2 が内挿された第 1 レンズ被覆体 3 1 4 2 を配置させることができる。第 2 レンズ内挿孔 3 1 2 6 には、第 2 レンズ 3 1 3 6 が内挿された第 2 レンズ被覆体 3 1 4 6 を配置させることができる。

10

【2 2 1 8】

上意匠発光基板 3 1 5 0 は、第 1 レンズ内挿孔 3 1 2 2 に対応する位置に第 1 レンズ用 LED 3 1 5 2 が実装され、第 2 レンズ内挿孔 3 1 2 6 に対応する位置に第 2 レンズ用 LED 3 1 5 4 が実装されている。第 1 レンズ用 LED 3 1 5 2 を発光させることで、上意匠装飾部 3 1 1 0 としてのキャラクタの右眼を発光させることができる。同様に、第 2 レンズ用 LED 3 1 5 4 を発光させることで、上意匠装飾部 3 1 1 0 としてのキャラクタの左眼を発光させることができる。

【2 2 1 9】

また、上意匠装飾用 LED 3 1 5 6 は、上意匠装飾部 3 1 1 0 の眼以外の装飾に対応する位置に、複数の上意匠装飾用 LED 3 1 5 6 が実装されている。この上意匠装飾用 LED 3 1 5 6 を発光させることにより、上意匠装飾部 3 1 1 0 の眼以外の装飾を発光させることができる。

20

【2 2 2 0】

図 1 7 7 は、図 1 7 5 に示される A - A 線の平面断面図の一例である。

【2 2 2 1】

図 1 7 7 に示されるように、上意匠装飾部 3 1 1 0 の前面には、右眼の下瞼に相当する位置に右眼側窪み 3 1 1 2 が形成されており、左眼の下瞼に相当する位置に左眼側窪み 3 1 1 4 が形成されている。第 1 レンズ 3 1 3 2 は、右眼側窪み 3 1 1 2 よりも後方側に第 1 レンズ 3 1 3 2 の先端部が位置するように配置され、第 2 レンズ 3 1 3 6 は、左眼側窪み 3 1 1 4 よりも後方側に第 2 レンズ 3 1 3 6 の先端部が位置するように配置される。このようにすることで、上意匠装飾部 3 1 1 0 の前面よりも少し奥まった位置でレンズ 3 1 3 2, 3 1 3 6 が発光することとなり、レンズ 3 1 3 2, 3 1 3 6 の周囲をレンズ被覆体 3 1 4 2, 3 1 4 6 で覆うことと相俟って、眼としてのリアリティをより一層醸し出すことが可能となる。

30

【2 2 2 2】

また、第 1 レンズ 3 1 3 2 の前面部の周縁である角部 3 1 3 4 は、上意匠装飾部 3 1 1 0 を構成する部材で被覆されている。同様に、第 2 レンズ 3 1 3 6 の前面部の周縁である角部 3 1 3 8 は、上意匠装飾部 3 1 1 0 を構成する部材で被覆されている。第 1 レンズ 3 1 3 2 の前面部の周縁である角部 3 1 3 4 及び第 2 レンズ 3 1 3 6 の前面部の周縁である角部 3 1 3 8 を被覆する部材は、例えば黒色樹脂で構成された光遮蔽部材であることが好ましい。レンズの角部には光が集まりやすいが、このようにすることで、特定の部位（本実施形態では眼の縁）が他の部位と比べて強く発光することを抑制できる。すなわち、上意匠装飾部 3 1 1 0 としてのキャラクタの左右の眼を、均一に発光させることが可能となる。

40

【2 2 2 3】

また、上述したように、レンズ 3 1 3 2, 3 1 3 6 は、前方側の面がテーパ状にレンズカットされているため、レンズ 3 1 3 2, 3 1 3 6 から発光される光は左右方向に進行する。そのため、正面に位置する遊技者が感じる眩しさを軽減することができる。

【2 2 2 4】

50

また、レンズ3132, 3136の先端部が窪み3112, 3114よりも後方側に位置すること、レンズ3132, 3136の周囲をレンズ被覆体3142, 3146で覆うこと、及び、前方側の面がテーパ状にレンズカットされていること、の複合的な作用効果として、正面に位置する遊技者が感じる眩しさを軽減しつつ、リアリティのある眼を前方側（遊技者側）に向けて発光させることが可能となる。

【2225】

〔7-2-2. 上部演出ユニット〕

次に、上部演出ユニット3200, 3300について、図178及び図179を参照して説明する。上述したように上部左演出ユニット3200と上部右演出ユニット3300とは左右対称に構成されているものの、左右対称であることを除いて同様の構成である。よって、ここでは、上部右演出ユニット3300を例に挙げて説明し、上部左演出ユニット3200についての説明を省略する。

10

【2226】

図178は、上部右演出ユニット3300の正面図の一例である。図179は、上部右演出ユニット3300を前方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。図180は、上部右演出ユニット3300を後方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【2227】

図178～図180に示されるように、上部右演出ユニット3300は、主として、例えば特別図柄抽選の結果に応じて作動する右演出可動ユニット3330と、右固定ベース部3310と、右演出発光部3370（図179、図180参照）と、連結部材3380（図179、図180参照）と、を備える。

20

【2228】

上部右演出ユニット3300は、後述の一つのモータ3362により、右装飾部3340による上下方向への移動演出と、右装飾部3340を含む右演出可動ユニット3330の全体が遊技盤中央方向に向けて移動する移動演出と、を実行可能な可動演出役物である。

【2229】

図179及び図180に示されるように、右演出可動ユニット3330は、主として、右固定ベース部3310に対して作動できるように取り付けられ、前面に装飾が施された右装飾部3340と、右装飾部3340を作動させることができる右装飾駆動機構3360と、駆動源としての例えばモータ3362と、を備える。

30

【2230】

右装飾駆動機構3360は、モータ3362が回転すると、スパイラル機構により上下方向を軸方向とする案内レール（不図示）に沿って右装飾部3340を右装飾駆動機構3360が有するベース部材3361に対して上下方向に作動させることができる。右装飾駆動機構3360は周知の構成であるため、詳細な構造についての説明を省略する。

【2231】

右装飾部3340の裏面側には、後方に突出するボス3354（図180参照）が形成されている。ベース部材3361に対して右装飾部3340を作動させると、それに伴って、右装飾駆動機構3360を含む右演出可動ユニット3330の全体が右固定ベース部3310に対して作動するが、これについては後述する。

40

【2232】

右固定ベース部3310は、前面側に右演出可動ユニット3330が位置するように右演出可動ユニット3330を支持し、背面側に右演出発光部3370が取り付けられる。右固定ベース部3310は、前面側に、右演出発光部から前方向に向けた発光により発光演出が行われる右ベース装飾部3312を有する。右固定ベース部3310の前面側には、右ガイドレール3320が形成されている。この右ガイドレール3320には、右装飾部3340の裏面側に形成されたボス3354が係合する。右ガイドレール3320は、上端から上下方向の中央部までは上下方向に形成されており、上下方向における中央部が

50

らは遊技盤中央方向（すなわち、後述の図186に示される表示装置7の表示領域に向かう方向）に形成されている（図179参照）。なお、左固定ベース部3210（後述の図186参照）の前面側にも右ガイドレール3320と同様に左ガイドレール3220（後述の図186参照）が形成されており、この左ガイドレール3220は右ガイドレール3320と左右対称となっている。このように、上部左演出ユニット3200及び上部右演出ユニット3300のいずれも、それぞれに設けられた一つのモータ3362で、上下方向への動作と遊技盤中央方向への動作といった複数の作動演出を実行することが可能となり、制御負荷を軽減できるとともに、部品点数の削減及びコストの抑制を図ることができる。

【2233】

右演出発光部3370は、発光部材としての例えばLEDが実装された基板が収容されたケース体であり、右固定ベース部3310の背面側に取り付けられる。右固定ベース部3310は、光を透過可能な例えば樹脂で構成されており、右演出発光部が有するLEDを発光させることで、右固定ベース部3310の前面側を発光させることができる。

【2234】

連結部材3380は、右固定ベース部3310と右演出可動ユニット3330（より具体的には右装飾駆動機構3360を構成する部材）とを連結するものであり、右固定ベース部3310に対して右演出可動ユニット3330が作動したときに、右演出可動ユニット3330の揺れを抑制する機能を有する。

【2235】

次に、図181及び図182を参照して、右装飾部3340の構成について詳述する。図181は、右装飾部3340を前方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。図182は、右装飾部3340を後方向右斜め上から見た場合の分解斜視図の一例である。

【2236】

右装飾部3340は、主として、前面に装飾が施された円板状の前面装飾部3342と、装飾発光レンズ3344と、前面にLEDが実装された装飾発光基板3346と、背面カバー3348と、ギア群としての回転機構3350と、前面装飾ベース3352と、駆動源としてのモータ3356と、フラットケーブル3358と、を備える。装飾発光基板3346は、中央部が開口された中空部3347を有するドーナツ形状である。

【2237】

右装飾部3340は、装飾発光レンズ3344及び装飾発光基板3346を、前面装飾部3342と背面カバー3348とで前後で挟み、背面カバー3348の背面側が前面装飾ベース3352の前面側に取り付けられる構造となっている。回転機構3350は、背面カバー3348の裏面側に配置されるギア群であり、前面装飾ベース3352の裏面側に配置されるモータ3356の駆動によって回転する。前面装飾部3342は最も前面側に配置され、前面装飾部3342の後方に装飾発光レンズ3344が配置され、装飾発光レンズ3344の後方に装飾発光基板3346が配置され、装飾発光基板3346の後方に背面カバー3348が配置される。

【2238】

装飾発光レンズ3344の裏面側の中心には、後方に向けて突出する軸部3345が形成されている。軸部3345は、装飾発光基板3346の中空部3347、及び背面カバー3348の後方に向けて貫通し、背面カバー3348の裏面側において、回転機構3350を構成するギア群のうちの一つであるギア3351を軸支している。ギア3351は検出片3351aを有しており、前面装飾ベース3352の前面側に設けられたセンサ3353で、回転方向位置を検出できるようになっている。前面装飾部3342及び装飾発光レンズ3344は、正面視で視認できる意匠の関係上、回転待機位置（初期位置）が決まっている。そのため、センサ3353及び検出片3351aを用いて回転待機位置を検出することで、前面装飾部3342及び装飾発光レンズ3344を回転動作させた後に回転待機位置に復帰させる等、前面装飾部3342及び装飾発光レンズ3344の回転方向

10

20

30

40

50

位置を制御することが可能となる。また、背面カバー 3348 は、回転機構 3350 としてのギア群が配置される部位 3349 が、前方に向けて突出している。

【2239】

また、前面装飾部 3342 の裏面側には、後方に突出する例えば 3 個のボス 3341 が形成されている。この 3 個のボス 3341 は、前面装飾部 3342 の回転中心から同じ長さの位置に、円周方向に均等に形成されている。また、装飾発光レンズ 3344 の裏面側には、後方に突出する例えば 3 個のボス 3343 が形成されている。この 3 個のボス 3343 は、上記の 3 個のボス 3341 と対応する位置に形成されている。また、ボス 3343 はボス 3341 を例えば内挿可能となっている。このように、前面装飾部 3342 及び装飾発光レンズ 3344 のそれぞれに、回転中心から同じ長さの位置、円周方向に均等にボス 3341, 3345 を形成することにより、前面装飾部 3342 及び装飾発光レンズ 3344 を安定して回転させることが可能となる。上記の 3 個のボス 3343 は、装飾発光基板 3346 が有する中空部 3347 に配置される。このように、中空部 3347 を有するように装飾発光基板 3346 を形成し、この中空部 3347 に、前面装飾部 3342 及び装飾発光レンズ 3344 の回転にかかわる部品（本実施形態ではボス 3343）を配置することによって、前後方向における厚みが大きくなりにくくしつつ、前面装飾部 3342 及び装飾発光レンズ 3344 の回転を安定させることが可能となる。

【2240】

モータ 3356 の回転によって回転機構 3350 を構成するギア群が回転すると、装飾発光レンズ 3344 が回転する。前面装飾部 3342 は装飾発光レンズ 3344 の前面に取り付けられており、装飾発光レンズ 3344 が回転すると、これに伴って前面装飾部 3342 が回転する。なお、装飾発光基板 3346 及び背面カバー 3348 は回転機構 3350 と連結されていないため、モータ 3356 の回転によって回転機構 3350 を構成するギア群が回転したとしても、装飾発光基板 3346 及び背面カバー 3348 は回転しない。

【2241】

次に、図 183～図 185 を参照して、上部右演出ユニット 3300 の動作について説明する。図 183 (A) は、右装飾部 3340 が原点位置から上下方向の中央部まで移動したときの上部右演出ユニット 3300 の正面図の一例である。図 183 (B) は、図 183 (A) に示される図を、便宜上、ボス 3354 の位置を把握できるようにした図の一例である。図 184 (A) は、右装飾部 3340 が遊技盤中央方向に向けて移動したときの上部右演出ユニット 3300 の正面図の一例である。図 184 (B) は、図 184 (A) に示される図を、便宜上、ボス 3354 の位置を把握できるようにした図の一例である。図 185 は、図 184 に示される上部右演出ユニット 3300 の背面図の一例である。なお、右装飾部 3340 の原点位置（図 178 に示される位置）が、右装飾部 3340 の作動開始位置である。右装飾部 3340 と左右対称の左装飾部 3240 についても同様である。

【2242】

上述したように、モータ 3362 が回転すると、右装飾駆動機構 3360 により、右装飾部 3340 をベース部材 3361 に対して上下方向に作動させることができる。ベース部材 3361 に対して右装飾部 3340 が作動すると、右装飾部 3340 の裏面側に形成されたボス 3354 が右ガイドレール 3320 に沿って移動する。すなわち、右装飾部 3340 は、原点位置から上下方向における中央部までは下方に向けて移動し、その後、右ガイドレール 3320 に沿って遊技盤中央方向に向けて移動する。右装飾部 3340 が遊技盤中央方向に向けて移動するとき、右装飾部 3340 及び右装飾駆動機構 3360 を含む右演出可動ユニット 3330 の全体が、右固定ベース部 3310 が有する支点 3311 を中心として円弧状に移動する。このように、右装飾部 3340 を右ガイドレール 3320 に沿って移動させることにより、上下方向移動動作と、遊技盤中央方向への移動動作とを行う動作演出を行うことができる。なお、左ベース装飾部 3212（後述の図 186 参照）及び右ベース装飾部 3312 は、左装飾部 3240（後述の図 186 参照）及び右装

飾部 3 3 4 0 が原点位置も含めて上下方向移動動作を行うことができる範囲では正面視で視認できないか又は視認困難であり、左装飾部 3 2 4 0 及び右装飾部 3 3 4 0 が遊技盤中央方向への移動動作を開始すると視認できるようになる。

【 2 2 4 3 】

なお、上述したとおり、右装飾部 3 3 4 0 が遊技盤中央方向に向けて移動したとき、連結部材 3 3 8 0（例えば、図 1 8 5 参照）によって右演出可動ユニット 3 3 3 0 の揺れ（特に前後方向の揺れ）を抑制することができる。また、連結部材 3 3 8 0 には図示しない付勢部材が設けられており、この付勢部材は、連結部材 3 3 8 0 を正面視で時計回り（図 1 8 5 の紙面における反時計回り）に付勢している。本実施形態では、右ガイドレール 3 3 2 0 の終端部 3 3 2 1（図 1 8 3 参照）が開放されているため、右装飾部 3 3 4 0 の裏面に形成されたボス 3 3 5 4 が右ガイドレール 3 3 2 0 を超えて遊技盤中央方向に向けて移動してしまうおそれがある。しかし、このように右ガイドレール 3 3 2 0 の終端部が開放された場合であっても、連結部材 3 3 8 0 を正面視で時計回りに付勢することにより、右装飾部 3 3 4 0（すなわちボス 3 3 5 4）の移動範囲を制限することができ、右装飾部 3 3 4 0 が作動限界位置を超えて遊技盤中央方向に向けて移動してしまうことを防止できる。なお、右装飾部 3 3 4 0 の作動限界位置は、右装飾部 3 3 4 0 に形成されたボス 3 3 5 4 の位置が右ガイドレール 3 3 2 0 の終端部 3 3 2 1 にあるときである。

【 2 2 4 4 】

なお、本実施形態では、右装飾部 3 3 4 0 すなわちボス 3 3 5 4 が作動限界位置（すなわち右ガイドレール 3 3 2 0 の終端部 3 3 2 1）を超えて遊技盤中央方向に向けて移動しないように構成されているが、これは必須でない。例えば、ボス 3 3 5 4 が作動限界位置を超えて遊技盤中央方向に向けて移動できるようにし、ボス 3 3 5 4 が作動限界位置を超えて遊技盤中央方向に向けて移動したとしても、連結部材 3 3 8 0 に対する正面視で時計回りへの付勢力によって、ボス 3 3 5 4 が右ガイドレール 3 3 2 0 に復帰できるようにしてもよい。このようにすると、右ガイドレール 3 3 2 0 を短くすることができ、表示装置 7 の表示領域と前後方向に極力被らないようにすることが可能となる。

【 2 2 4 5 】

図 1 8 6 は、上部演出ユニット 3 2 0 0，3 3 0 0 により行われる演出例を説明するための図の一例である。

【 2 2 4 6 】

上述したように、右装飾部 3 3 4 0 が遊技盤中央方向に向けて移動すると、右演出可動ユニット 3 3 3 0 が、右固定ベース部 3 3 1 0 が有する支点 3 3 1 1 を中心として円弧状に移動する。上部左演出ユニット 3 2 0 0 は、上部右演出ユニット 3 3 0 0 と左右対称で作動するため、左装飾部 3 2 4 0 が遊技盤中央方向に向けて移動すると、左演出可動ユニット 3 2 3 0 が、支点（不図示）を中心として円弧状に移動する。そして、左装飾部 3 2 4 0 及び右装飾部 3 3 4 0 が作動限界まで移動すると、すなわち左装飾部 3 2 4 0 の裏面に形成されたボス（不図示）が左ガイドレール 3 2 2 0 の終端部（不図示）まで移動するとともに、右装飾部 3 3 4 0 の裏面に形成されたボス 3 3 5 4 が右ガイドレール 3 3 2 0 の終端部 3 3 2 1 まで移動すると、サブ CPU 3 0 1 は、後述する下部演出ユニット 3 4 0 0 を上方に進出させる制御を実行する。そうすると、左演出可動ユニット 3 2 3 0 と右演出可動ユニット 3 3 3 0 と下部演出ユニット 3 4 0 0 とを用いて特定の形態がかたちづくられる。本実施形態では、特定の形態として、例えば特別図柄抽選の結果が大当たりであることを遊技者に想起させることが可能な「V」を模した形態がかたちづくられる。よって、例えば、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合に、左演出可動ユニット 3 2 3 0 と右演出可動ユニット 3 3 3 0 と下部演出ユニット 3 4 0 0 とをサブ CPU 3 0 1 の制御により動作させて、「V」を模した形態がかたちづくられるようにすると、遊技者に有利な遊技状態に制御される可能性があることを認識させることができ、興趣を高めることが可能となる。なお、このような複数の可動役物を用いた特定の形態がかたちづくられるのは、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合に限られず、例えば、1 種 2 種混合機における特別図柄抽選の結果が「小当たり」である場合、1 種 2 種混合機において大当たり遊

技状態に制御される契機となるV入賞した場合等、遊技者に有利な遊技状態に制御される可能性がある場合にかたちづくられるようにしてもよい。

【2247】

また、本実施形態では、左演出可動ユニット3230と右演出可動ユニット3330と下部演出ユニット3400とを用いて「V」を模した形態がかたちづくられるとき、左ベース装飾部3212及び右ベース装飾部3312を正面視で視認できるようになる。よって、サブCPU301は、左演出可動ユニット3230と右演出可動ユニット3330と下部演出ユニット3400とを用いて「V」を模した形態がかたちづくる演出を実行するとき、左演出発光部（不図示）及び右演出発光部3370それぞれに実装されたLEDを発光させて、左ベース装飾部3212及び右ベース装飾部3312が発光する演出を実行する。このように、左ベース装飾部3212及び右ベース装飾部3312を正面視で視認できるタイミングで、左演出発光部（不図示）及び右演出発光部3370を発光させる演出を行うことで、左演出可動ユニット3230及び右演出可動ユニット3330の周辺を明るくすることができ、これらの可動役物をより鮮明に見せることが可能となる。左演出発光部（不図示）及び右演出発光部3370を発光させるタイミングは、少なくとも左装飾部3240及び右装飾部3340が作動限界位置にあるときに左ベース装飾部3212及び右ベース装飾部3312が発光されていればよく、左ベース装飾部3212及び右ベース装飾部3312を正面視で視認できるタイミングであってもよいし、左ベース装飾部3212及び右ベース装飾部3312を正面視で視認できるタイミングよりも前のタイミングであってもよい。

10

20

【2248】

また、左演出可動ユニット3230と右演出可動ユニット3330と下部演出ユニット3400とを用いて特定の形態（例えば、「V」を模した形態）をかたちづくるとき、サブCPU301は、左演出可動ユニット3230と右演出可動ユニット3330と下部演出ユニット3400とを同時に作動させて特定の形態をかたちづくるようにしてもよいし、左演出可動ユニット3230と右演出可動ユニット3330とを作動させた後に下部演出ユニット3400を作動させて特定の形態をかたちづくるようにしてもよいし、左演出可動ユニット3230、右演出可動ユニット3330、下部演出ユニット3400の順で作動させて特定の形態をかたちづくるようにしてもよい。すなわち、特定の形態をかたちづることができるのであれば、作動開始順序は特定の順序に限られない。

30

【2249】

また、特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な結果（例えば、大当たり、小当たり、時短当り等）となる期待度に応じて、左演出可動ユニット3230、右演出可動ユニット3330、及び下部演出ユニット3400の作動順序を変えるようにしてもよい。例えば、左演出可動ユニット3230と右演出可動ユニット3330と下部演出ユニット3400とが同時に作動して特定の形態がかたちづくられたときの期待度を例えば100%に近い確率とし、左演出可動ユニット3230と右演出可動ユニット3330とが作動した後に下部演出ユニット3400が作動して特定の形態がかたちづくられたときの期待度を例えば50%とし、左演出可動ユニット3230、右演出可動ユニット3330、下部演出ユニット3400の順で作動して特定の形態がかたちづくられたときの期待度を例えば20%となるようにしてもよい。

40

【2250】

さらに、特別図柄抽選の結果が当たりである場合に、当該当たりの有利度の高さに応じて、左演出可動ユニット3230、右演出可動ユニット3330、及び下部演出ユニット3400の作動順序を変えるようにしてもよい。例えば、左演出可動ユニット3230と右演出可動ユニット3330と下部演出ユニット3400とが同時に作動して特定の形態がかたちづくられたときは遊技者にとっての有利度合いが相対的に高い例えば確変大当たりの可能性が高いことを示し、左演出可動ユニット3230と右演出可動ユニット3330とが作動した後に下部演出ユニット3400が作動して特定の形態がかたちづくられたときは遊技者にとっての有利度合いが確変大当たりよりも小さい通常大当たりの可能性が高いことを

50

示し、左演出可動ユニット 3 2 3 0、右演出可動ユニット 3 3 3 0、下部演出ユニット 3 4 0 0 の順で作動して特定の形態がかたちづけられたときは遊技者にとっても有利度合いが相対的に低い例えば時短当りの可能性があることを示すようにしてもよい。

【2 2 5 1】

なお、上述したように、右ガイドレール 3 3 2 0 は、上下方向における中央部からは遊技盤中央方向に形成されているが（図 1 7 9、図 1 8 3、図 1 8 4、図 1 8 6 等を参照）、遊技盤中央方向に向けて形成された右ガイドレール 3 3 2 0 の先端部 3 3 2 1（図 1 8 3 参照）は、表示装置 7（図 1 8 6 参照）の表示領域と前後方向に積層する位置となる。そのため、右ガイドレール 3 3 2 0 は、上下方向における中央部付近までは左右方向に壁部を有する溝形状となっているが、少なくとも表示装置 7 の表示領域と前後方向に積層する末端部 3 3 2 1 に近い位置では、ボス 3 3 5 4 を下方から支えるだけの開放状態となっている。このようにすることで、右ガイドレール 3 3 2 0 を、表示装置 7 の表示領域と極力重ならないようにすることができ、表示装置 7 に表示される演出画像の視認が妨げられないようにすることが可能となり、興趣の低下を抑制することができる。

10

【2 2 5 2】

〔7-2-3. 下部演出ユニット〕

次に、下部演出ユニット 3 4 0 0 について説明する。図 1 8 7 は、下部演出ユニット 3 4 0 0 が原点位置にあるときの正面図の一例である。図 1 8 8 は、下部演出ユニット 3 4 0 0 が上方に移動したときの正面図の一例である。なお、図 1 8 8 では、便宜上、下部演出駆動ユニット 3 4 9 0 の前面側の装飾カバー（不図示）の図示を省略している。

20

【2 2 5 3】

図 1 8 7 に示されるように、下部演出ユニット 3 4 0 0 は、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 と、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 を作動させる機構を有する下部演出駆動ユニット 3 4 9 0 と、を備える。

【2 2 5 4】

図 1 8 8 に示されるように、下部演出駆動ユニット 3 4 9 0 は、下部演出ベース部 3 4 9 2 と、下部演出ベース部 3 4 9 2 に取り付けられ、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 を上下方向に作動させる機構としての下部演出上下駆動機構 3 4 9 4 と、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 を上下方向に作動させるときにガイドとして機能する 2 本のガイドポール 3 4 9 6 と、を備える。なお、下部演出上下駆動機構 3 4 9 4 は周知の構造であるため詳細な構造については説明を省略する。

30

【2 2 5 5】

図 1 8 9 は、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 を前方向右斜め上から見たときの斜視図の一例である。図 1 9 0 は、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 を後方向右斜め上から見たときの斜視図の一例である。

【2 2 5 6】

図 1 8 9 及び図 1 9 0 に示されるように、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 は、意匠本体部 3 4 3 0 と、意匠本体部 3 4 3 0 を支持する意匠支持部材 3 4 2 0 と、2 本のガイドポール 3 4 9 6（図 1 8 8 参照）を内挿可能な 2 つの筒状開口部 3 4 2 2 と、を備える。なお、意匠本体部 3 4 3 0 は、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 のうち、意匠本体部 3 4 3 0 を除く部位の総称である。

40

【2 2 5 7】

図 1 9 1 は、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 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 1 9 2 は、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 を後方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【2 2 5 8】

下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 は、後述の一つのモータ 3 4 8 6 により、前方装飾部 3 4 3 2 の回転演出と、後述する装飾片 3 4 4 0（後述の図 1 9 3 参照）を開閉させる作動演出と、後述する後方装飾ユニット 3 4 3 6 を前方装飾部 3 4 3 2 と反対方向に回転させる回転演出と、を実行可能な可動演出役物である。

50

【2259】

図191及び図192に示されるように、下部演出意匠ユニット3410は、2本のガイドポール3496（図188参照）を内挿可能な2つの筒状開口部3422を有する意匠支持部材3420を備えており、この意匠支持部材3420には演出意匠ベース部3480が支持される。演出意匠ベース部3480の前方には、外部から供給される電源を中継して下部演出意匠ユニット3410に備えられる電気部品に供給する中継基板3478が取り付けられる。

【2260】

また、中継基板3478の前方には、意匠発光基板3434の後方において作動可能な後方装飾ユニット3436を備える。この後方装飾ユニット3436の詳細については後述する。後方装飾ユニット3436の前方には、前面に意匠が施されて作動可能な前方装飾部3432を備える。また、前後方向における前方装飾部3432と後方装飾ユニット3436との間には、前方装飾部3432を発光させるためのLEDが前面に実装された意匠発光基板3434を備える。意匠発光基板3434は、後方に向けて突出する円筒状の筒状部3435a（図192参照）を有する支持部材3435に支持されている

10

【2261】

また、下部演出意匠ユニット3410は、演出意匠ベース部3480の後方に備えられるモータ3486と、ギア群3482、3484と、センサ基板3488とを備える。センサ基板3488には、前方装飾部3432の回転位置を検出可能な回転位置検出センサ3489が取り付けられている。

20

【2262】

モータ3486は、一つのモータ3486で前方装飾部3432及び後方装飾ユニット3436の両方を作動させるための駆動源であるが、その動作機構については後述する。

【2263】

ギア群3482、3484は、前方装飾部3432から後方に向けて立設された軸部3433に軸支される回転ギア3482と、回転ギア3482と係合する中間ギア3484と、を備える。中間ギア3484は、モータ3486と同軸で連結されている。そのため、モータ3486が回転すると、中間ギア3484及び回転ギア3482を介して、前方装飾部3432を後方から発光させつつ回転させることができる。回転ギア3482は、回転位置検出センサ3489に検出されるための検出片3483を有する。

30

【2264】

なお、前方装飾部3432は、正面視で視認できる意匠の関係上、回転待機位置（初期位置）が決まっている。そのため、回転位置検出センサ3489及び検出片3483を用いて回転待機位置を検出することで、前面装飾部3432を回転動作させた後に回転待機位置に復帰させる等、前面装飾部3432の回転方向位置を制御することが可能となる。

【2265】

次に、後方装飾ユニット3436について、図193及び図194を参照して説明する。図193は、後方装飾ユニット3436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194は、後方装飾ユニット3436を後方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

40

【2266】

後方装飾ユニット3436は、前面に装飾が施された複数（本実施形態では5個）の装飾片3440を備える。この複数の装飾片3440は、装飾片取付ベース3450に取り付けられる。また、装飾片取付ベース3450の後方には後方装飾ギア3470が組み付けられる。

【2267】

装飾片3440は、裏面側に、第1ボス3442及び第2ボス3444（いずれも図194参照）が形成されている。

【2268】

装飾片取付ベース3450は、中空部を有する円板状であり、中空部の周縁部に沿って

50

、径方向内側に向けて付勢する複数の付勢部材 3 4 7 6（図 1 9 3 では 5 個が図示されているが、便宜上、3 つの付勢部材にのみ符号を付している）を配置することが可能な複数の付勢部材配置部 3 4 5 9（図 1 9 3 では 5 箇所が図示されているが、便宜上、1 つの付勢部材配置部にのみ符号を付している）が形成されている。装飾片取付ベース 3 4 5 0 の中空部には支持部材 3 4 3 5 が後方に有する筒状部 3 4 3 5 a（図 1 9 2 参照）が配置され、付勢部材 3 4 7 6 は、支持部材 3 4 3 5 が有する筒状部 3 4 3 5 a に向けて付勢する。付勢部材 3 4 7 6 は摺動抵抗が小さい部材で構成されている。このようにすることで、後方装飾ユニット 3 4 3 6 が作動（回転）したときに、後方装飾ユニット 3 4 3 6 の揺れを抑制して安定して回転させることができる。

【2 2 6 9】

10

また、装飾片取付ベース 3 4 5 0 は、外周部に沿って、複数の装飾片 3 4 4 0 それぞれに形成された第 1 ボス 3 4 4 2 を内挿可能な複数の第 1 ボス同軸孔 3 4 5 2 を有する。また、装飾片取付ベース 3 4 5 0 の外周部には、第 2 ボス 3 4 4 4 を配置可能な切欠部 3 4 5 4 が形成されている。切欠部 3 4 5 4 は、第 2 ボス開側当接部 3 4 5 6 及び第 2 ボス閉側当接部 3 4 5 8 を有しており、第 2 ボス 3 4 4 4 は、第 2 ボス開側当接部 3 4 5 6 と第 2 ボス閉側当接部 3 4 5 8 との範囲内を移動可能である。

【2 2 7 0】

また、後方装飾ユニット 3 4 3 6 は、後方装飾ギア 3 4 7 0 と係合する装飾片作動ギア 3 4 6 0 を備えている。装飾片作動ギア 3 4 6 0 は、第 1 ボス同軸孔 3 4 5 2 を介して第 1 ボス 3 4 4 2 を内挿可能な第 1 ボス同軸部 3 4 6 2 と、第 2 ボス 3 4 4 4 を内挿可能な第 2 ボス同軸部 3 4 6 4 とを有する。第 1 ボス同軸部 3 4 6 2 にはギアが形成されている。

20

【2 2 7 1】

後方装飾ギア 3 4 7 0 は、ドーナツ状であり、内周面には径内側ギア 3 4 7 2 が形成され、外周面には径外側ギア 3 4 7 4 が形成されている。径内側ギア 3 4 7 2 は、上述の中間ギア 3 4 8 4（図 1 9 1、図 1 9 2 参照）と係合する。径外側ギア 3 4 7 4 は、装飾片作動ギア 3 4 6 0（すなわち第 1 ボス同軸部 3 4 6 2 に形成されたギア）と係合する。

【2 2 7 2】

次に、図 1 9 5 及び図 1 9 6 を参照して、下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 の動作について説明する。図 1 9 5 は、装飾片 3 4 4 0 が閉じた状態の下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 の背面図の一例である。図 1 9 6 は、装飾片 3 4 4 0 が開いた状態の下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 の背面図の一例である。なお、図 1 9 5 及び図 1 9 6 では、便宜上、中継基板 3 4 7 8 及び演出意匠ベース部 3 4 8 0（いずれも、図 1 9 1、図 1 9 2 参照）の図示を省略している。

30

【2 2 7 3】

モータ 3 4 8 6（図 1 9 1、図 1 9 2 参照）が回転すると、中間ギア 3 4 8 4 が回転し、それに伴って中間ギア 3 4 8 4 と係合する回転ギア 3 4 8 2 が回転し、前方装飾部 3 4 3 2（図 1 9 1、図 1 9 2 参照）を回転させることができる。また、中間ギア 3 4 8 4 が回転すると、径内側ギア 3 4 7 2 と係合する後方装飾ギア 3 4 7 0 が回転し、径外側ギア 3 4 7 4 と係合する第 1 ボス同軸部 3 4 6 2 が回転可能となる。装飾片作動ギア 3 4 6 0 は、第 1 ボス同軸部 3 4 6 2 が回転すると、第 1 ボス同軸部 3 4 6 2 を中心として第 2 ボス同軸部 3 4 6 4 が第 2 ボス開側当接部 3 4 5 6（図 1 9 6 参照）と第 2 ボス閉側当接部 3 4 5 8（図 1 9 5 参照）との範囲内を移動することができる。

40

【2 2 7 4】

装飾片 3 4 4 0 は、第 2 ボス 3 4 4 4 が第 2 ボス開側当接部 3 4 5 6 と当接しているときに全開状態であり、第 2 ボス閉側当接部 3 4 5 8 と当接しているときに全閉状態である。すなわち、第 2 ボス 3 4 4 4 が第 2 ボス閉側当接部 3 4 5 8 から第 2 ボス開側当接部 3 4 5 6 に向けて移動しているとき、装飾片 3 4 4 0 は全閉状態から全開状態に向けて作動する。全閉状態では、正面視で装飾片 3 4 4 0 を視認することができないか又は視認困難である。また、全開状態では、正面視で装飾片 3 4 4 0 を視認することができるか又は視

50

認容易である。そのため、装飾片 3 4 4 0 が全閉状態から全開状態に向けて作動すると、装飾片 3 4 4 0 が径方向外側に向けて飛び出すかのような演出が行われる。このような演出が行われることにより、後方装飾ユニット 3 4 3 6 が径方向外側に大きくなり、遊技者にインパクトのある演出を行うことができる。そして、第 2 ボス 3 4 4 4 が第 2 ボス開側当接部 3 4 5 6 に当接した後も同じ方向へのモータ 3 4 8 6（図 1 9 1、図 1 9 2 参照）の回転が継続すると、装飾片 3 4 4 0 と装飾片取付ベース 3 4 5 0（図 1 9 3、図 1 9 4 参照）と装飾片作動ギア 3 4 6 0 と後方装飾ギア 3 4 7 0 とが一体となって、正面視で時計回り（図 1 9 5 における反時計回り）に回転することとなる。すなわち、後方装飾ユニット 3 4 3 6 が正面視で時計回りに回転するとき、装飾片 3 4 4 0 が全開状態となる。

【2 2 7 5】

10

このように、後方装飾ユニット 3 4 3 6 は、一つのモータ 3 4 8 6 の回転方向を変えるだけの簡単な制御により、装飾片 3 4 4 0 を全開状態にしたり全閉状態にしたりすることで、後方装飾ユニット 3 4 3 6 のみならず、前方装飾部 3 4 3 2 を含む下部演出意匠ユニット 3 4 1 0 全体の見映えを変化させることができ、興味を高めることが可能となる。

【2 2 7 6】

一方、第 2 ボス 3 4 4 4 が第 2 ボス開側当接部 3 4 5 6 から第 2 ボス閉側当接部 3 4 5 8 に向けて移動しているとき、装飾片 3 4 4 0 は全開状態から全閉状態に向けて作動し、上述の装飾片 3 4 4 0 が径方向外側に向けて飛び出すかのような演出は行われない。そして、第 2 ボス 3 4 4 4 が第 2 ボス閉側当接部 3 4 5 8 に当接した後も同じ方向へのモータ 3 4 8 6（図 1 9 1、図 1 9 2）の回転が継続すると、装飾片 3 4 4 0 と装飾片取付ベース 3 4 5 0（図 1 9 3、図 1 9 4 参照）と装飾片作動ギア 3 4 6 0 と後方装飾ギア 3 4 7 0 とが一体となって、正面視で反時計回り（図 1 9 5 における時計回り）に回転することとなる。すなわち、後方装飾ユニット 3 4 3 6 が正面視で反時計回りに回転するとき、装飾片 3 4 4 0 が全閉状態で維持される。

20

【2 2 7 7】

モータ 3 4 8 6（図 1 9 1、図 1 9 2 参照）が回転したとき、前方装飾部 3 4 3 2（図 1 9 1、図 1 9 2 参照）の回転方向と、後方装飾ユニット 3 4 3 6（図 1 9 1、図 1 9 2 参照）の回転方向とは反対方向となる。また、本実施形態では、ギア比により、前方装飾部 3 4 3 2 の回転速さと後方装飾ユニット 3 4 3 6 の回転速さとの比率は概ね 3 : 1 となっており、後方装飾ユニット 3 4 3 6 よりも前方装飾部 3 4 3 2 が早く回転するように構成されている。

30

【2 2 7 8】

このようにして、一つのモータ 3 4 8 6（図 1 9 1、図 1 9 2 参照）で、前方装飾部 3 4 3 2 を発光させつつ回転させる動作と、装飾片 3 4 4 0 の開閉方向への動作と、後方装飾ユニット 3 4 3 6 を回転させる動作と、を行うことができる。このように、一つのモータ 3 4 8 6 で複数の作動演出を実行することにより、制御負荷を軽減できるとともに、部品点数の削減及びコストの抑制を図ることができる。しかも、モータ 3 4 8 6 の回転方向を変えるだけで、装飾片 3 4 4 0 を全開状態から全閉状態に変化させたり全閉状態から全開状態に変化させたりといった異なる演出を実行することができることに加え、後方装飾ユニット 3 4 3 6 が回転したときの態様（装飾片 3 4 4 0 が全開状態で回転するか全閉状態で回転するか）を変化させることができる。

40

【2 2 7 9】

〔7-2-4. 上部中間演出ユニット〕

次に、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 について説明する。図 1 9 7 は、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 の正面図の一例である。図 1 9 8 は、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 の背面図の一例である。図 1 9 9 は、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 の背面図であって、後述のベース部 3 5 0 2 等を透明にした図の一例である。

【2 2 8 0】

図 1 9 7 ~ 図 1 9 9 に示されるように、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 は、ベース部 3 5 0 2 の前方側に演出ユニット 3 5 2 0 を備えており、演出ユニット 3 5 2 0 の前方側に

50

は前方カバー部 3 5 8 0 (図 1 9 7 参照) を備えている。また、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 は、演出ユニット 3 5 2 0 を作動させるためのギア群 3 5 7 0 (図 1 9 9 参照) を備えている。

【 2 2 8 1 】

ここでは先ず、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 の動作態様について説明する。

【 2 2 8 2 】

図 2 0 0 は、演出ユニット 3 5 2 0 が第 1 段階の動作として時計回りへの回転動作が行われたときの正面図の一例である。図 2 0 1 は、演出ユニット 3 5 2 0 が第 1 段階の動作として時計回りへの回転動作が行われたときの背面図の一例である。図 2 0 2 は、演出ユニット 3 5 2 0 が第 2 段階の動作として直進方向への進出動作が行われたときの正面図の一例である。図 2 0 3 は、演出ユニット 3 5 2 0 が第 2 段階の動作として直進方向への進出動作が行われたときの背面図の一例である。

10

【 2 2 8 3 】

演出ユニット 3 5 2 0 は、原点位置 (図 1 9 7 に示される位置) を作動開始位置とし、例えば特別図柄抽選の結果に応じて、サブ CPU の制御による第 1 段階の動作として、時計回りへの回転軌跡を描く動作を行う。この時計回りの回転では、詳細は後述するが、演出ユニット 3 5 2 0 が有するボス 3 5 2 8 (図 2 0 1 参照) が、ベース部 3 5 0 2 に形成された孔 3 5 0 4 に沿って移動する。また、演出ユニット 3 5 2 0 が有する後方側ボス 3 5 3 5 (後述の図 2 0 5 参照) が、ベース部 3 5 0 2 の前面側に形成された湾曲溝 3 5 0 6 に沿って移動する。

20

【 2 2 8 4 】

演出ユニット 3 5 2 0 は、第 1 段階の動作が終了した後、サブ CPU の制御による第 2 段階の動作として、第 1 段階の動作が終了した位置 (図 2 0 0 に示される位置) から直進方向 (図 2 0 0 における右下方向) への直線軌跡を描く進出動作を行う。この直進方向への演出ユニット 3 5 2 0 の進出動作では、詳細は後述するが、演出ユニット 3 5 2 0 を構成する部材のうち、一部の部材 (本実施形態では演出本体部 3 5 4 0 及び直進部材 3 5 3 0 (いずれも図 2 0 8 参照)) が、残りの部材 (本実施形態ではベース部材 3 5 2 4 及び前面カバー 3 5 3 6 (いずれも図 2 0 8 参照)) に対して直進方向に移動する。

【 2 2 8 5 】

次に、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 の構成について説明する。図 2 0 4 は、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 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 2 0 5 は、上部中間演出ユニット 3 5 0 0 を後方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

30

【 2 2 8 6 】

上部中間演出ユニット 3 5 0 0 は、L 字状を右方向に 9 0 度回転させたベース部 3 5 0 2 の前面側に、演出ユニット 3 5 2 0 が取り付けられる。演出ユニット 3 5 2 0 の前面側には、ベース部 3 5 0 2 との間で演出ユニット 3 5 2 0 を挟むように前方カバー部 3 5 8 0 が取り付けられる。

【 2 2 8 7 】

上部中間演出ユニット 3 5 0 0 は、演出ユニット 3 5 2 0 を作動させるための機構として、図示しないモータと、このモータの駆動力を演出ユニット 3 5 2 0 に伝えるギア群 3 5 7 1 ~ 3 5 7 8 と、を備える。

40

【 2 2 8 8 】

ギア群は、第 1 ギア 3 5 7 1 ~ 第 9 ギア 3 5 7 9 を有する。第 1 ギア 3 5 7 1 は、図示しないモータの軸 3 5 1 1 (図 2 0 5 参照) に軸支される。第 2 ギア 3 5 7 2 ~ 第 4 ギア 3 5 7 4 は、それぞれ、ベース部 3 5 0 2 の裏面から後方に向けて立設された第 2 ギア支持軸 3 5 1 2 ~ 第 4 ギア支持軸 3 5 1 4 に軸支される。前方カバー部 3 5 8 0 の裏面側すなわちベース部 3 5 0 2 の前面側に配置される第 1 ギア 3 5 7 1 は、ベース部 3 5 0 2 の裏面側に配置される第 2 ギア 3 5 7 2 と係合しており、ベース部 3 5 0 2 は、第 1 ギア 3 5 7 1 と第 2 ギア 3 5 7 2 とが係合する部位が開口されている。また、第 3 ギア 3 5 7 3

50

は第2ギア3572と係合しており、第4ギア3574は第3ギア3573と係合している。

【2289】

第5ギア3575（図205参照）は、ベース部3502の前面から前方に向けて立設された、軸方向の断面が俵形状の第5ギア支持軸3515に嵌合されている。第6ギア3576（後述の図208参照）は、第5ギア3575と同軸でベース部材3524の前方側に配置されている。ベース部3502の前面側に配置される第5ギア3575は、ベース部3502の裏面側に配置される第4ギア3574と係合しており、ベース部3502は、第4ギア3574と第5ギア3575とが係合する部位が開口されている。

【2290】

第9ギア3579は、ベース部3502の前面から前方に向けて立設された第9ギア支持軸3519に軸支される。第9ギア3579は、第5ギア3575と係合している。第9ギア3579は、センサで検出される検出片を有しており、センサによる検出片の検出に基づいて演出ユニット3520の移動量を把握できるようになっている。

【2291】

演出ユニット3520は、基端部（左側の端部）に、後方に向けて突出するボス3528が形成されている。また、ベース部3502は、左側の上方に、ボス3528が係合する孔3504が形成されている。演出ユニット3520が回転するとき、ボス3528が孔3504に沿って移動する。すなわち、孔3504は、演出ユニット3520の回転をガイドする機能を有する。

【2292】

ベース部3502の前面側には、湾曲溝3506と直進溝3508（いずれも図204参照）とが連なって形成されている。また、前方カバー部3580の裏面側には、湾曲溝3582と直進溝3584（いずれも図205参照）とが連なって形成されている。前方カバー部3580が演出ユニット3520の前面側に取り付けられたとき、湾曲溝3506と湾曲溝3582とは前後方向に対向し、直進溝3508と直進溝3584とは前後方向に対向する。詳細は後述するが、演出ユニット3520は、前面側に前方側ボス3534（図204参照）を有し、後面側に後方側ボス3535（図205参照）を有する。前方側ボス3534は湾曲溝3582及び直進溝3584に沿って移動可能であり、後方側ボス3535は湾曲溝3506及び直進溝3508に沿って移動可能である。また、演出ユニット3520は、基端部（左側の端部）に、付勢部材3562を備えている。この付勢部材3562は、ベース部3502と前方カバー部3580とに挟まれて取り付けられており、作動した演出ユニット3520を復帰する方向に付勢している。

【2293】

次に、演出ユニット3520について説明する。演出ユニット3520は、主として、演出本体部3540及びベース側ユニット3522（例えば、いずれも後述の図206参照）を備える。以下では、演出ユニット3520を構成する演出本体部3540とベース側ユニット3522とのうち、先ず、演出本体部3540について説明し、次いで、ベース側ユニット3522について説明する。

【2294】

演出ユニット3520を構成する演出本体部3540について、図206及び図207を参照して説明する。図206は、演出ユニット3520を前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図であって、ベース側ユニット3522を分解せず、演出本体部3540を分解した図の一例である。図207は、演出ユニット3520を後方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図であって、ベース側ユニット3522を分解せず、演出本体部3540を分解した図の一例である。

【2295】

演出本体部3540は、主として、後述の直進部材3530に取り付けられる演出本体ベース3542と、前面に装飾が施されるとともに開口部3555を有する前面装飾部3554と、前面装飾部3554を発光させる発光源としてのLEDが実装された発光基板

10

20

30

40

50

3 5 4 4, 3 5 4 8と、前面装飾部 3 5 5 4の開口部 3 5 5 5に配置されるように取り付けられる装飾発光レンズ 3 5 5 2と、を備える。発光基板 3 5 4 4, 3 5 4 8は、前後方向において前面装飾部 3 5 5 4と演出本体ベース 3 5 4 2との間に挟まれるように配置されている。

【2 2 9 6】

装飾発光レンズ 3 5 5 2は、右側の前面部と比べて左側の前面部が前方に湾曲する形状となっている。これにともなって、装飾発光レンズ 3 5 5 2は、左側の裏面が右側の裏面と比べて前方側となるように段差状に形成されている。装飾発光レンズ 3 5 5 2の裏面側には、発光基板 3 5 4 4, 3 5 4 8が配置される。発光基板 3 5 4 4, 3 5 4 8は、装飾発光レンズ 3 5 5 2の前面部が前方に湾曲する左側の部位の後方に配置される第1発光基板 3 5 4 4と、装飾発光レンズ 3 5 5 2の右側の部位の後方に配置される第2発光基板 3 5 4 8と、を有する。第1発光基板 3 5 4 4の前面側には第1発光LED 3 5 4 6が実装され、第2発光基板 3 5 4 8の前面側には第2発光LED 3 5 5 0が実装されている。

10

【2 2 9 7】

上述のとおり装飾発光レンズ 3 5 5 2の左側の裏面が右側の裏面と比べて前方側となるように段差状に形成されているため、装飾発光レンズ 3 5 5 2の裏面側に配置される発光基板が例えば平板状の1枚で形成された発光基板である場合には、発光基板の前面に実装されるLEDと装飾発光レンズ 3 5 5 2の裏面との距離が、装飾発光レンズ 3 5 5 2の左側と右側とで異なることとなり、装飾発光レンズ 3 5 5 2を均一に発光させることができないおそれがある。そこで、本実施形態では、装飾発光レンズ 3 5 5 2の裏面側に配置される発光基板を、第1発光基板 3 5 4 4と、第1発光基板 3 5 4 4とは異なる第2発光基板 3 5 4 8とに分けている。そして、第1発光基板 3 5 4 4に実装された第1発光LED 3 5 4 6から装飾発光レンズ 3 5 5 2の裏面までの距離と、第2発光基板 3 5 4 8に実装された第2発光LED 3 5 5 0から装飾発光レンズ 3 5 5 2の裏面までの距離とがほぼ同じとなるようにしている。具体的には、第1発光LED 3 5 4 6が実装される第1発光基板 3 5 4 4の実装面の高さ（第1発光基板 3 5 4 4の前面から装飾発光レンズ 3 5 5 2の裏面までの距離）と、第2発光LED 3 5 5 0が実装される第2発光基板 3 5 4 8の実装面高さ（第2発光基板 3 5 4 8の前面から装飾発光レンズ 3 5 5 2の裏面までの距離）とが異なるように、第1発光基板 3 5 4 4と第2発光基板 3 5 4 8とを前後方向に段差状となるようにずらして、それぞれ配置している。このようにすることで、装飾発光レンズ 3 5 5 2の前面が曲面や段差を有する形状であったとしても、装飾発光レンズ 3 5 5 2の前面を均一に発光させることが可能となる。すなわち、装飾発光レンズ 3 5 5 2の前面が曲面や段差を有する形状とすることで立体感をもたせつつも、このような立体感のある装飾発光レンズ 3 5 5 2の前面を均一に発光させることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

20

30

【2 2 9 8】

また、前面装飾部 3 5 5 4の前面側の一部に、光を透過させない細長形状のマスキングテープ 3 5 6 0が貼付されている。本実施形態では、黒色のマスキングテープ 3 5 6 0を採用している。このように、前面装飾部 3 5 5 4の前面側の一部にマスキングテープ 3 5 6 0を貼付することで、前面装飾部 3 5 5 4を、一つの部材であるにもかかわらず、非連続構造であるかのように見せることが可能となる。このように、一の前面装飾部 3 5 5 4を非連続構造であるかのように見せることで部品点数を削減することができ、コスト削減を図ることが可能となる。本実施形態では、前面装飾部 3 5 5 4の右側先端部が槍状の形状をしており、上記のマスキングテープ 3 5 6 0の効果により、前面装飾部 3 5 5 4の右側先端部において、第1装飾部 3 5 5 6と第2装飾部 3 5 5 8との境界を際立たせることができる。なお、上記のマスキングテープ 3 5 6 0は、前面装飾部 3 5 5 4の前面側の一部に貼付することに限定されず、前面装飾部 3 5 5 4の裏面側の一部に貼付するようにしてもよい。

40

【2 2 9 9】

次に、演出ユニット 3 5 2 0を構成するベース側ユニット 3 5 2 2について、図 2 0 8

50

及び図 209 を参照して説明する。図 208 は、演出ユニット 3520 を前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図であって、演出本体部 3540 を分解せず、ベース側ユニット 3522 を分解した図の一例である。図 209 は、演出ユニット 3520 を後方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図であって、演出本体部 3540 を分解せず、ベース側ユニット 3522 を分解した図の一例である。

【2300】

ベース側ユニット 3522 は、主として、ベース部材 3524 と、ベース部材 3524 の前方側に取り付けられる前面カバー 3536 と、前後方向において前面カバー 3536 とベース部材 3524 との間に配置される直進部材 3530 と、を備える。演出本体部 3540 は、上述のとおり直進部材 3530 に取り付けられる。

10

【2301】

演出ユニット 3520 が第 1 段階の動作として時計回りへの回転動作が行われるとき、演出本体部 3540 とベース側ユニット 3522 の全体とが、時計回りに回転動作する。一方、演出ユニット 3520 が第 2 段階の動作として直進方向への進出動作が行われるとき、ベース部材 3524 及び前面カバー 3536 に対して、直進部材 3530 と演出本体部 3540 とが直進方向に進出動作する。

【2302】

ベース部材 3524 は、左右方向に沿って直進ガイド孔 3526 が形成されている。また、ベース部材 3524 には、上述のボス 3528 が形成されている。このボス 3528 は、上述したとおり、ベース部 3502（図 204 参照）に形成された孔 3504（図 204 参照）に係合する。

20

【2303】

また、ベース部材 3524 の裏面側には第 5 ギア 3575（図 209 参照）が配置されており、ベース部材 3524 の前面側には第 6 ギア 3576（図 208 参照）が配置されている。ベース部 3502（図 204 参照）の前面側に立設された第 5・第 6 ギア支持軸 3515（図 204 参照）は、ベース部材 3524 を貫通しており、第 5 ギア 3575 及び第 6 ギア 3576 は同軸で第 5・第 6 ギア支持軸 3515 に軸支される。

【2304】

前面カバー 3536 は、ベース部材 3524 に形成された直進ガイド孔 3526 と対応する位置に、直進ガイド孔 3538 が形成されている。前面カバー 3536 の裏面側には、後方に向けて立設された第 7 ギア支持軸 3517 及び第 8 ギア支持軸 3518 が形成されている。第 7 ギア 3577 は第 7 ギア支持軸 3517 に軸支され、第 8 ギア 3578 は第 8 ギア支持軸 3518 に軸支される。第 7 ギア 3577 は第 6 ギア 3576 と係合する。また、第 8 ギア 3578 は第 7 ギア 3577 と係合する。

30

【2305】

直進部材 3530 は、左右方向に沿ってラック 3532 が形成されており、このラック 3532 は第 8 ギア 3578 と係合する。直進部材 3530 の左側端部であってラック 3532 に隣接する部位には、前方側に上述の前方側ボス 3534（図 208 参照）が形成されており、後方側に上述の後方側ボス 3535（図 209 参照）が形成されている。前方側ボス 3534 は、直進ガイド孔 3538 と係合するとともに、上述したとおり、湾曲溝 3582 及び直進溝 3584（いずれも図 205 参照）に沿って移動可能である。後方側ボス 3535 は、直進ガイド孔 3526 と係合するとともに、上述したとおり、湾曲溝 3506 及び直進溝 3508（いずれも図 204 参照）に沿って移動可能である。

40

【2306】

このような構成において、図示しないモータの回転により第 1 ギア 3571（図 205 参照）が回転すると、第 2 ギア 3572～第 4 ギア 3574（いずれも図 205 参照）を介して第 5 ギア 3575（図 205、図 209 参照）が回転し、演出ユニット 3520 は第 5 ギア 3575 を中心として時計回りに回転する。このとき、ボス 3528 が孔 3504（いずれも図 205 参照）に沿って移動する。また、後方側ボス 3535（図 205、図 209 参照）が湾曲溝 3506（図 204 参照）に沿って移動するとともに、前方側ボ

50

ス3534（図204、図208参照）が湾曲溝3582（図205参照）に沿って移動する。このようにして、演出ユニット3520が第1段階の動作として時計回りへの回転動作が行われる。このとき、第7ギア3577及び第8ギア3578（いずれも図208、図209参照）は、第5ギア3575と同軸の第6ギア3576を中心として周回するものの回転はしないため、ラック3532を介して直進部材3530（いずれも図208、図209参照）は直進方向に作動しない。

【2307】

後方側ボス3535（図205、図209参照）が湾曲溝3506（図204参照）の終端（右側端部であって直進溝3508との境界）まで移動するとともに、前方側ボス3534（図204、図208参照）が湾曲溝3582（図205参照）の終端（右側端部（図205の紙面では左側端部）であって直進溝3584との境界）まで移動すると、演出ユニット3520が第1段階の動作として時計回りへの回転動作が終了する。

【2308】

演出ユニット3520が第1段階の動作として時計回りへの回転動作が終了すると、演出ユニット3520は、第2段階の動作として、第1段階の動作が終了した位置（図200に示される位置）から直進方向（図200の右下方方向）への進出動作が行われる。この第2段階の動作では、第6ギア3576（図208参照）が回転し、第6ギア3576と係合する第7ギア3577（図208、図209参照）が回転するとともに、第7ギア3577と係合する第8ギア3578（図208、図209参照）も回転する。第8ギア3578が回転すると、第8ギア3578と係合するラック3532（図208、図209参照）を介して直進部材3530（図208、図209）が直進方向に作動する。このとき、ベース部材3524及び前面カバー3536（いずれも図208、図209参照）は直進方向に作動しない。直進部材3530が作動すると、直進部材3530に取り付けられる演出本体部3540が直進方向に作動する。直進方向への直進部材3530及び演出本体部3540の作動が終了すると、図202に示される態様となる。

【2309】

このようにして、演出ユニット3520は、一つのモータを回転させるだけで、第1ギア3571～第5ギア3575の作用によって時計回りへの回転が行われる第1段階の動作と、第1段階の動作が終了した位置（図200に示される位置）から、第1ギア3571～第5ギア3575を介して回転する第6ギア3576～第8ギア3578の作用によって直進方向に進出する第2段階の動作とによる動作演出が行われるため、制御負荷を軽減できるとともに、部品点数の削減及びコストの抑制を図ることができる。また、演出ユニット3520は、第1段階の動作を終了した後、第2段階の動作として、演出ユニット3520の一部である演出本体部3540をさらに直進方向に進出させる動作が行われるため、高い演出効果が発揮され、興味を高めることが可能となる。なお、モータを反対方向に回転させることによって、第2段階の動作を終了した演出ユニット3520（図202に示される演出ユニット3520）を上記とは逆に作動させて、演出ユニット3520を、第1段階の動作が終了した位置を経て、原点位置（図197に示される位置）に復帰させることができる。

【2310】

なお、演出本体部3540が直進方向に作動すると、直進方向に作動する前は正面視で視認できなかった前面カバー3536の部位が露出し、正面視で視認できる状態となる。そこで、本実施形態では、図208及び図209に示されるように、演出本体部3540が直進方向に作動する前は正面視で視認できないものの直進方向に作動すると正面視で視認可能となる部位に、前面カバー3536の前面側に装飾シール3539が貼付されている。この装飾シール3539は、演出本体部3540が直進方向に作動したときに、前面カバー3536の前面と演出本体部3540とが例えば連続して見えるように、前面カバー3536の前面と演出本体部3540との間で調和のとれた装飾が施されていることが好ましい。このようにすることで、演出本体部3540が直進方向に作動することによって通常では視認できない前面カバー3536の前面部が露出したとしても、視認上生じう

る違和感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。

【2311】

〔7-2-5. 上部後方演出ユニット〕

次に、上部後方演出ユニット3600について説明する。図210は、上部後方演出ユニット3600の正面図の一例である。

【2312】

図210に示されるように、上部後方演出ユニット3600は、主として、作動可能な演出可動部3610と、例えば特別図柄抽選の結果に応じて演出可動部3610を上下方向に作動させることが可能な上下駆動機構3640と、を備える。

【2313】

上下駆動機構3640は、図示しないが、例えば、駆動源としてのモータ、ギア群、演出可動部3610を支持する支持部材、ギア群に連結されて支持部材を上下方向に移動させるベルト、及び、演出可動部3610を上下方向に移動させるときのガイドとして機能するガイド部材等を備える。上下駆動機構3640は、ベルト駆動により演出可動部3610を上下方向に作動させる機構を有するが、周知の構成を採用しているため、詳細な構造についての説明は省略する。

【2314】

サブCPUは、例えば特別図柄抽選の結果に応じて上下駆動機構3640を制御し、演出可動部3610を上下方向に作動させる制御を行う。なお、本実施形態の上下駆動機構3640は上述のとおりベルト駆動を採用しているため、サブCPUは、例えば特別図柄抽選の結果に応じて、演出可動部3610を自然落下のように作動させる落下動作演出と、演出可動部3610を上下に小刻みに作動させる上下揺れ動作演出と、を実行可能である。

【2315】

次に、演出可動部3610について説明する。図211は、演出可動部3610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。

【2316】

図211に示されるように、演出可動部3610は、主として、上下駆動機構3640（図210参照）に支持されて上下方向に作動可能なベース部材3612と、発光レンズ3630と、発光レンズ3630の前面に貼付されるシール3638と、前後方向において発光レンズ3630とベース部材3612との間に配置される導光板3622及び発光基板3620と、を備える。導光板3622は、発光基板3620よりも前方側に配置される。

【2317】

ベース部材3612は、例えば光を通さない不透光素材で構成されている。ベース部材3612は、左側端部の上下方向に沿って前方に立設された左側壁3614が形成されており、右側端部の上下方向に沿って前方に立設された右側壁3616が形成されている。ベース部材3612は、上端部及び下端部には左右方向に沿った壁部が形成されていない。

【2318】

発光レンズ3630は、ベース部材3612と略同じ形状であり、左右方向に沿った前面下部3632にローレット加工が施されている。また、発光レンズ3630は、上端部において後方に向けて立設された上壁部3634が形成されているとともに、下端部において後方に向けて立設された下壁部（不図示）が形成されている。すなわち、ベース部材3612の前面側に発光レンズ3630が取り付けられると、薄状のケース体が形成される。また、上壁部3634には、左右方向に沿って複数の開口部3636が例えば等間隔で形成されている。図示しないが、下壁部にも、上壁部3634と同様に、左右方向に沿って複数の開口部が例えば等間隔で形成されている。

【2319】

導光板3622は、左右方向に沿った前面下部3624にローレット加工が施されてい

10

20

30

40

50

る。導光板 3 6 2 2 にローレット加工が施された前面下部 3 6 2 4 は、発光レンズ 3 6 3 0 にローレット加工が施された前面下部 3 6 3 2 と積層されて前後方向に重なる位置である。すなわち、発光レンズ 3 6 3 0 及び導光板 3 6 2 2 の双方に施されたローレット加工が前後方向に重なるように、発光レンズ 3 6 3 0 及び導光板 3 6 2 2 が配置される。

【2 3 2 0】

発光基板 3 6 2 0 は、発光レンズ 3 6 3 0 の前面下部 3 6 3 2、及び導光板 3 6 2 2 の前面下部 3 6 2 4 と対応する位置に L E D が実装されている。すなわち、ともにローレット加工が施された前面下部 3 6 3 2 と前面下部 3 6 2 4 とが前後方向に重ねられた状態で、この部位を後方から発光できるようにしている。このようにすることで、L E D から発光される光の拡散を効率よくすることができる。

10

【2 3 2 1】

また、発光レンズ 3 6 3 0 の前面側には、前面下部 3 6 3 2 を除く部位に、光を透過させないように例えば黒色のシール 3 6 3 8 が貼付される。このようにすることで、発光レンズ 3 6 3 0 のうちローレット加工が施された前面下部 3 6 3 2 を除く部位からの発光が抑制される。

【2 3 2 2】

また、上述したように、ベース部材 3 6 1 2 の前面側に発光レンズ 3 6 3 0 が取り付けられると薄状のケース体が形成されるが、上壁部 3 6 3 4 には左右方向に沿って複数の開口部 3 6 3 6 が形成されており、下壁部（不図示）にも同様に複数の開口が形成されている。また、ベース部材 3 6 1 2 は不透光素材で構成されており、発光レンズ 3 6 3 0 の前面下部 3 6 3 2 を除く部位には光を通さないように例えば黒色のシール 3 6 3 8 が貼付されている。そのため、発光基板 3 6 2 0 に実装された L E D を発光させると、上壁部 3 6 3 4 に形成された開口部 3 6 3 6 及び下壁部（不図示）に形成された開口部（不図示）から光が洩れることで、演出可動部 3 6 1 0 の上下を放射状に発光させて演出可動部 3 6 1 0 の上下空間を明るくする演出を行うことができ、興趣を高めることが可能となる。

20

【2 3 2 3】

なお、サブ C P U は、発光基板 3 6 2 0 に実装された L E D を発光させる発光演出と、上述の落下動作演出又は上下揺れ動作演出と、を行うことにより、演出効果を高めることができ、ひいては興趣を高めることができる。

【2 3 2 4】

30

【7-3. 右上流路部】

次に、右上流路部 3 8 5 0 について、図 2 1 2 及び図 2 1 3 を参照して説明する。図 2 1 2 は、右上流路部 3 8 5 0 の正面図の一例である。図 2 1 3 は、右上流路部 3 8 5 0 の背面図の一例である。

【2 3 2 5】

図 2 1 2 に示されるように、右上流路部 3 8 5 0 には、普通図柄抽選の契機となる通過ゲート 3 8 5 8 が配置されている。右上流路部 3 8 5 0 には、遊技球が流下可能な流路として、遊技球が通過ゲート 3 8 5 8 を通過する通常流路と、通過ゲート 3 8 5 8 を流下せずに右側への迂回ルートである右側迂回流路 3 8 5 2 と、右側迂回流路 3 8 5 2 と左右対称に形成され、通過ゲート 3 8 5 8 を流下せずに左側への迂回ルートである左側迂回流路 3 8 5 4 とが形成されている。

40

【2 3 2 6】

通過ゲート 3 8 5 8 の直上には、右側迂回流路 3 8 5 2 への入口及び左側迂回流路 3 8 5 4 への入口に、前方に向けて突出する左右一対のリブ 3 8 5 6 が形成されているため、右上流路部 3 8 5 0 を流下する遊技球の大部分（ほぼ 1 0 0 % に近い遊技球）は、通過ゲート 3 8 5 8 を通過する。

【2 3 2 7】

ところで、右側迂回流路 3 8 5 2 又は／及び左側迂回流路 3 8 5 4 への入口を釘等で構成すると、右側迂回流路 3 8 5 2 や左側迂回流路 3 8 5 4 への遊技球の進入率が、遊技機メーカーが意図しない進入率に改変されてしまうおそれがある。この点、本実施形態では

50

、右側迂回流路 3 8 5 2 及び左側迂回流路 3 8 5 4 への入口をリブ 3 8 5 6 で形成しているため、例えばパチンコ遊技機の出荷後の釘調整等によって、右側迂回流路 3 8 5 2 又は／及び左側迂回流路 3 8 5 4 への遊技球の進入率が改変されてしまうことを防止できる。とくに、パチンコ遊技機が出荷されたときと比べて、右側迂回流路 3 8 5 2 又は／及び左側迂回流路 3 8 5 4 への遊技球の進入率を高くする所謂マイナス調整が行われると興趣が低下してしまうおそれがある。この点、右側迂回流路 3 8 5 2 及び左側迂回流路 3 8 5 4 への遊技球の進入率を改変できないか又は困難とすることで、興趣の低下を抑制することができる。

【2 3 2 8】

また、図 2 1 2 に示されるように、右上流路部 3 8 5 0 の右側前面には、例えば入賞口や通過ゲートに配置される遊技球の通過を検出する検出センサ等の電気部品に電源を供給するハーネス 3 8 6 5 が配置されている。このハーネス 3 8 6 5 は、例えばガラスドア 4 (図 1 ～図 4 参照) の枠部品の裏面側に配置されるため、正面視でハーネス 3 8 6 5 を視認することができないか又は視認困難となっている。図 2 1 2 では、B - B 線より右側の領域が、例えばガラスドアで覆われる領域である。通常、ハーネス 3 8 6 5 は遊技パネル 3 0 1 0 の後方側に配置されるが、他の部品等との関係上、遊技パネル 3 0 1 0 の後方側に配置することが困難な場合がある。このような場合であっても、正面視で視認できないか又は視認困難としつつ遊技パネル 3 0 1 0 の前面にハーネス 3 8 6 5 を配置することによって、遊技パネル 3 0 1 0 の後方側に配置することが困難な場合であっても対応することが可能となる。

【2 3 2 9】

また、図 2 1 2 に示されるように、右上流路部 3 8 5 0 には、検知センサ収容壁 3 8 6 0 が形成されている。この検知センサ収容壁 3 8 6 0 は、前方に突出することで後方側が凹部となっており、この凹部に、遊技球を検知可能な検知センサ 3 8 6 2 (図 2 1 3 参照) が配置されている。本実施形態では、検知センサ収容壁 3 8 6 0 を用いて右側迂回流路 3 8 5 2 を形成している。すなわち、検知センサ収容壁 3 8 6 0 は、検知センサ 3 8 6 2 を後方の凹部で収容する収容壁と、右上流路部 3 8 5 0 を形成する壁部とを兼用している。このようにすることで、部品点数を削減することができ、コストを抑制することが可能となる。

【2 3 3 0】

また、遊技球を検知可能な検知センサは、通常、縦長となるように配置されるところ、本実施形態では、図 2 1 3 に示されるように、検知センサ 3 8 6 2 が横長となるように配置されており、ハーネス 3 8 6 5 が右上方 (図 2 1 3 における左上方) に向けて配線されている。横長となるように配置された検知センサ 3 8 6 2 は、ビス 3 8 6 4 で係止されている。検知センサ 3 8 6 2 をこのように配置することで、従来より検知センサの抜け止めを行っていた凸爪構造が不要となり、製造時に爪折れによる部品不良が発生してしまうことを防止できる。

【2 3 3 1】

[7 - 4 . アタッカ部]

次に、アタッカ部 3 8 0 0 について、図 2 1 4 及び図 2 1 5 を参照して説明する。図 2 1 4 は、アタッカ部 3 8 0 0 を前方向右斜め上から見たときの斜視図の一例である。図 2 1 5 (A) は、大入賞口 3 8 0 2 及び可動部材 3 8 0 4 の周辺を示す正面図の一例である。図 2 1 5 (B) は、図 2 1 5 (A) に示される C - C 線で切った断面を矢印方向に見た断面図の一例である。

【2 3 3 2】

図 2 1 4 に示されるように、アタッカ部 3 8 0 0 は、大入賞口 3 8 0 2 (図 2 1 5 参照) への遊技球の入賞を可能とするアタッカユニット 3 8 1 2 を備える。図 2 1 4 に示されるアタッカユニット 3 8 1 2 は、パチンコ遊技機の仕様に応じて取り替え可能なユニットである。例えば、1 種 2 種混合機に用いられるアタッカユニットは、アタッカユニットの内部に進入した遊技球を、大当たり遊技状態に制御される契機となる V 入賞口と、大当たり遊

10

20

30

40

50

技状態に制御されない排出口とに遊技球を振り分ける機能を有する振分ユニットを有するが、図214に示されるアタッカユニット3812は、V入賞口と排出口とに遊技球を振り分ける振分ユニットを有していない。本実施形態では、V入賞口と排出口とに遊技球を振り分ける振分ユニットを有するアタッカユニットと、V入賞口と排出口とに遊技球を振り分ける振分ユニットを有していないアタッカユニット3812とを、着脱交換自在に構成されている。例えば、振分ユニットを有するアタッカユニットでは、図214に示される板状部材3813が振分ユニットに変更される。1種遊技機において振分ユニットを有しないアタッカユニット3812を装着した場合、1種2種混合機に用いられるアタッカユニットと異なる流路構造であると組付け不良等による球詰まりが発生する可能性が高くなるが、1種2種混合機に用いられるアタッカユニットと同様に第2センサ3814及び第3センサ3816の双方に遊技球が入る流路構造とすることで、遊技球が球詰まりすることなく流路を使用することができる。

10

【2333】

1種2種混合機に用いられるアタッカユニットでは、遊技球を検出するセンサを少なくとも2つ必要である。本実施形態では、アタッカユニットの内部に遊技球が進入したことを検出する第1センサ（不図示）と、V入賞口を通過したことを検出する第2検出センサ3814と、排出口を通過したことを検出する第3検出センサ3816との3つを用いており、そのため、それぞれに対応する3つのポートが必要となる。一方、1種遊技機に採用されるアタッカユニット3812では、上記の第2センサ3814及び第3センサ3816が不要であり、第1センサのみで事足りる。しかし、1種2種混合機で用いられるアタッカユニットと、1種遊技機で用いられるアタッカユニット3812とを着脱交換自在とした場合、アタッカユニットが装着された1種遊技機では空きポートが生じてしまい、不正が行われる可能性がある。そこで、本実施形態では、1種遊技機に用いられるアタッカユニット3812を装着する場合であっても上記の第1センサ、第2センサ3814、第3センサ3816、及びこれらの対応する3つのポートを全て用いている。すなわち、振分ユニットを有しないアタッカユニット3812を装着する場合、及び、振分ユニットを有するアタッカユニットを装着する場合のいずれの場合であっても、使用するセンサ及びポートの数を同じとしている。このようにすることで、1種2種混合機で用いられるアタッカユニットと、1種遊技機で用いられるアタッカユニット3812とを自在に着脱交換可能としつつ、不正防止が図られるようにしている。また、1種2種混合機で用いられるアタッカユニットと、1種遊技機で用いられるアタッカユニット3812とを自在に着脱交換できるようにすることで、遊技仕様が異なる遊技機において一部部品のみを交換するだけで、大入賞口3802（図215参照）への遊技球の入賞を可能とする可動部材3804（図215（A）参照）の機能を持たせることができる。

20

30

【2334】

また、本実施形態では、図215（B）に示されるように、大入賞口3802（図215（A）参照）への遊技球の入賞を可能な開放態様と入賞できない閉鎖態様とに変位する可動部材3804（図215（A）参照）の上方に、大入賞口用裏流路3810が形成されている。すなわち、遊技領域を流下する遊技球を、可動部材3804の手前である上方において一旦遊技盤の奥側にて減速させて停留させた後、遊技盤の手前に戻して、前後にスライドする可動部材3804の直上から直下方向に落下させるようにしている。このようにすることで、複数の遊技球が同時に可動部材3804の内部に進入すること、すなわち複数の遊技球が大入賞口3802に入賞することが可能となり、規定数を超えて大入賞口3802に入賞する所謂オーバー入賞機会を遊技者に与えることができ、興趣を高めることが可能となる。

40

【2335】

〔7-5．始動口部及び各種ユニット〕

次に、始動口部3820及び各種ユニットについて、図216及び図217を参照して説明する。図216は、始動口部3820及び各種ユニットを前方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。図217は、始動口部3820及び各種ユニットを後

50

方向右斜め上から見たときの一部分解斜視図の一例である。

【2336】

本実施形態のパチンコ遊技機は、遊技パネル3010の後方に盤面LED部3700を備える。盤面LED部3700は、LEDを実装可能な実装部として、中央実装部3710と、中央実装部3710の左側の左側実装部3720と、中央実装部3710の右側の右側実装部3730とを備える。これらの各実装部3710、3720、3730の前面には発光源としてのLEDが実装される。また、左側実装部3720と中央実装部3710との間、及び、右側実装部3730と中央実装部3710との間は、仕切部材3740によって仕切られている。

【2337】

中央実装部3710の前方には始動口部3820が取り付けられる。始動口部3820は、中央実装部3710の前方に配置される透光フィルム3826と、透光フィルム3826の前方に配置される透光装飾部3824と、透光装飾部3824の前方に配置される発光領域3823と、発光領域3823の前面に貼付される有色透光フィルム3828と、を備える。また、発光領域3823に上方には、特別図柄抽選の契機となる始動口3822が設けられている。有色透光フィルム3828は、例えば、黒色フィルム又は黒色に近いフィルムである。

【2338】

サブCPUは、通常時、中央実装部3710の前面に実装されたLEDを発光しておらず、例えば特別図柄抽選の結果に応じて発光させる演出を行う。例えば、中央実装部3710が発光された場合に、発光色が青であれば特別図柄抽選の結果に対する期待度が相対的に低く、発光色が赤であれば特別図柄抽選の結果に対する期待度が相対的に高い。発光領域3823の前面には有色透光フィルム3828が貼付されているため、通常時、後方に配置される透光装飾部3824を視認することはできない。中央実装部3710の前面に実装されたLEDが発光すると、透光装飾部3824を視認することが可能となる。なお、本実施形態では、有色透光フィルム3828を黒色フィルム又は黒色に近いフィルムとしているが、これに限られず、ハーフミラーフィルムを代わりに使用しても同様の効果を発揮させることができる。

【2339】

ところで、中央実装部3710の前面には、フルカラーLED及び白色LEDが実装されている。着色された透光フィルムに対してフルカラーLEDのみで光を照射すると輝度が不足するおそれがある。そこで、中央実装部3710の前面に、フルカラーLEDのみでなく白色LEDも実装し、フルカラーLEDと白色LEDとの両方で発光することにより、白色LEDが輝度を補う作用を発揮し、発光領域3823を、明るく且つ綺麗な発色で発光させることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【2340】

なお、前面に有色透光フィルム3828が貼付された発光領域3823は、上述の仕切部材3740によって、左側実装部3720の前面に実装されたLED及び右側実装部3730の前面に実装されたLEDからの光が照射されないようになっている。

【2341】

また、本実施形態では、始動口部3820が備える発光領域3823を発光させる中央実装部3710にフルカラーLED及び白色LEDを実装して発光するようにしているが、発光対象は始動口部3820が備える発光領域3823に限定されず、あらゆる発光領域に採用できることは言うまでもない。

【2342】

また、本実施形態では、一般入賞口に入賞した遊技球を機外に排出する一般入賞口用裏通路3840、盤面LED部3700、及び、大入賞口3802（図215（A）参照）に入賞した遊技球を機外に排出する大入賞口用裏流路3810は、それぞれ、ユニット毎に、遊技盤ユニット3000が有する遊技パネル3010又は裏ユニット3020に着脱自在に構成されている。このようにすることで、遊技機の仕様に合わせた裏流路を取り付

10

20

30

40

50

けることが可能となり、仕様が異なる機種間で部品を共通化することができ、製造コストを抑制することが可能となる。

【2343】

〔8．第6実施形態〕

次に、第6実施形態のパチンコ遊技機の一例について、図218～図240を参照して以下に説明する。この第6実施形態のパチンコ遊技機は、遊技盤ユニット4000（特に裏ユニット4010）の外観構成において、第1実施形態（第1のパチンコ遊技機～第3のパチンコ遊技機）、第2実施形態（封入式の遊技機）、第3実施形態、第4実施形態、及び第5実施形態に記載した発明と異なる点がある。以下、第6実施形態のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1実施形態～第5実施形態のいずれかと共通する点については極力説明を省略し、異なる点を主に説明するものとする。したがって、この第6実施形態のパチンコ遊技機の説明において言及していない点（例えば、電氣的構成、主制御処理、及びサブ制御処理）については、第1実施形態～第5実施形態のパチンコ遊技機に記載されたいずれを採用することもできる。

10

【2344】

また、第6実施形態のパチンコ遊技機を説明するにあたり、図218～図240では、第1実施形態～第5実施形態のパチンコ遊技機と外観及び機能が共通する構成も含めて、新たな符号を付すものとする。ただし、図218～図241のいずれにも示されていないメインCPU及びサブCPUについては、便宜上、第1のパチンコ遊技機と同様の符号（メインCPU201、サブCPU301）を用いるものとする。

20

【2345】

〔8－1．概要〕

図218は、後方に裏ユニット4010（図219参照）及び表示装置4070が取り付けられた遊技盤ユニット4000の正面図の一例である。図219は、裏ユニット4010の正面図の一例である。

【2346】

図218に示されるように、表示装置4070は、遊技領域4050の略中央部に設けられた開口部に臨むように、遊技盤ユニット4000の後方に配置される。本実施形態において、表示装置4070は、3D画像を表示可能な3D液晶表示装置が用いられている。

30

【2347】

〔8－2．裏ユニット〕

図219に示されるように、裏ユニット4010は、上役物ユニット4100と、左役物ユニット4200と、右役物ユニット4600と、正面視で逆コ字状の左側ベース4020と、正面視でコ字状の右側ベース4030とを少なくとも備える。

【2348】

左側ベース4020及び右側ベース4030は、上役物ユニット4100、左役物ユニット4200、及び右役物ユニット4600が取り付けられてこれらを支持している。上役物ユニット4100、左役物ユニット4200、及び右役物ユニット4600は、いずれも、メインCPU201により実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、サブCPU301の制御により作動演出を行うことが可能に構成されている。

40

【2349】

〔8－3．上役物ユニット〕

先ず、図220及び図221を参照して上役物ユニット4100について説明する。図220は、上役物ユニット4100の正面図の一例である。図221は、遊技盤ユニット4000の正面図であって、上役物ユニット4100により実行される演出態様の一例を示す図である。

【2350】

図220に示されるように、上役物ユニット4100は、左右方向に跨って構成されている。上役物ユニット4100は、上役物左側駆動機構4125及び上役物右側駆動機構

50

4 1 3 5により、例えば、図 2 2 0において実線で示される原点位置と、図 2 2 0において二点鎖線で示される演出位置と、の間を移動可能に構成されている。図 2 2 0において、実線で示される原点位置は例えば図 2 1 8に示される位置と同じであり、二点鎖線で示される演出位置は例えば表示装置 4 0 7 0（図 2 1 8 参照）の表示領域の前方に進出した位置である。

【2 3 5 1】

上役物左側駆動機構 4 1 2 5 及び上役物右側駆動機構 4 1 3 5 は、パチンコ遊技機において演出用の役物を上下方向に移動させる機構として一般的に知られている機構である。そのため、上役物左側駆動機構 4 1 2 5 及び上役物右側駆動機構 4 1 3 5 については説明を省略する。

【2 3 5 2】

上役物ユニット 4 1 0 0 は、左右方向における中央部にコア役物 4 1 1 0 を備えている。上役物ユニット 4 1 0 0 は、コア役物 4 1 1 0 から左側に向けて、順に、第 1 左役物片 4 1 2 1、第 2 左役物片 4 1 2 2、及び第 3 左役物片 4 1 2 3 を備えている。上役物ユニット 4 1 0 0 は、第 3 左役物片 4 1 2 3 と上役物左側駆動機構 4 1 2 5 との間に設けられる左側連結部 4 1 2 4 により、上役物左側駆動機構 4 1 2 5 に支持されている。第 1 左役物片 4 1 2 1、第 2 左役物片 4 1 2 2、及び第 3 左役物片 4 1 2 3 は、いずれも、円弧状の役物片である。左側連結部 4 1 2 4 は、例えばセンター飾り 4 0 4 0（図 2 1 8 参照）の後方に配置されており、正面視で遊技者からは視認できないかまたは視認困難となっている。

【2 3 5 3】

また、上役物ユニット 4 1 0 0 は、コア役物 4 1 1 0 から右側に向けて、順に、第 1 右役物片 4 1 3 1、第 2 右役物片 4 1 3 2、及び第 3 右役物片 4 1 3 3 を備えている。上役物ユニット 4 1 0 0 は、第 3 右役物片 4 1 3 3 と上役物右側駆動機構 4 1 3 5 との間に設けられる右側連結部 4 1 3 4 により、上役物右側駆動機構 4 1 3 5 に支持されている。第 1 右役物片 4 1 3 1、第 2 右役物片 4 1 3 2、及び第 3 右役物片 4 1 3 3 は、いずれも、円弧状の役物片である。右側連結部 4 1 3 4 は、例えば静止役物（図 2 1 8 参照）の後方に配置されており、正面視で遊技者からは視認できないかまたは視認困難となっている。

【2 3 5 4】

図 2 2 1 に示されるように、第 6 実施形態のパチンコ遊技機では、実体物である上役物ユニット 4 1 0 0 と、表示装置 4 0 7 0 の表示領域に表示される三次元の 3 D 画像とにより、あたかも実体物であるかのような役物が構成される。このように、表示装置 4 0 7 0 の表示領域に三次元の 3 D 画像を表示することにより奥行きのある実体物感を出すことができ、実体物である上役物ユニット 4 1 0 0 との相乗効果により臨場感を増大させることができる。

【2 3 5 5】

具体的には、表示装置 4 0 7 0 の表示領域には、サブ CPU 3 0 1 の制御により、第 1 役物画像 4 0 7 1 と、第 2 役物画像 4 0 7 2 と、第 3 役物画像 4 0 7 3 とを表示可能である。第 1 役物画像 4 0 7 1 は、第 1 左役物片 4 1 2 1 及び第 1 右役物片 4 1 3 1 とともに第 1 仮想円形役物を構成する 3 D 画像である。第 2 役物画像 4 0 7 2 は、第 2 左役物片 4 1 2 2 及び第 2 右役物片 4 1 3 2 とともに第 2 仮想円形役物を構成する 3 D 画像である。第 3 役物画像 4 0 7 3 は、第 3 左役物片 4 1 2 3 及び第 3 右役物片 4 1 3 3 とともに第 3 仮想円形役物を構成する 3 D 画像である。そして、第 1 仮想円形役物と、第 2 仮想円形役物と、第 3 仮想円形役物とで、表示装置 4 0 7 0 の表示領域のうち、正面視で視認可能な略全域を使った大きな仮想役物が構成される。

【2 3 5 6】

このように、実体物である役物 4 1 2 1 ~ 4 1 2 3 , 4 1 3 1 ~ 4 1 3 3 と、3 D 画像である役物画像 4 0 7 1 ~ 4 0 7 3 とにより、あたかも一つの実体物としての役物であるかのように遊技者に視認させることが可能となる。このようにすることで、あたかも大きな実体役物であるかのように遊技者に視認させつつ役物の重量を軽減することができ、ダ

10

20

30

40

50

イナミックな演出を行いつつ上役物左側駆動機構 4 1 2 5 及び上役物右側駆動機構 4 1 3 5（いずれも図 2 2 0 参照）の負荷を軽減することが可能となる。

【 2 3 5 7 】

なお、第 1 役物画像 4 0 7 1 は、第 1 左役物片 4 1 2 1 及び第 1 右役物片 4 1 3 1 とともに特定の形状（本実施形態では円形）を構成するだけでなく、特定の形状に加えて色彩及び模様についても、第 1 左役物片 4 1 2 1 及び第 1 右役物片 4 1 3 1 と同じコンセプトで構成することが好ましい。例えば、第 1 役物画像 4 0 7 1 の色彩を、第 1 左役物片 4 1 2 1 及び第 1 右役物片 4 1 3 1 の色彩と共通の色彩、類似する色彩、またはグラデーションにする等、共通のコンセプトをもつ色彩とすることが好ましい。同様に、第 1 役物画像 4 0 7 1 の模様を、第 1 左役物片 4 1 2 1 及び第 1 右役物片 4 1 3 1 の模様と共通の模様、類似する模様、または第 1 左役物片 4 1 2 1 及び第 1 右役物片 4 1 3 1 とで特定のキャラクターの模様にする等、共通のコンセプトを持つ模様とすることが好ましい。

10

【 2 3 5 8 】

なお、本実施形態では、役物 4 1 2 1 ～ 4 1 2 3，4 1 3 1 ～ 4 1 3 3 が、3 D 画像である役物画像 4 0 7 1 ～ 4 0 7 3 との間であたかも一つの実体物としての役物であるかのように遊技者に視認させることが可能に構成されているが、これに限定されない。例えば、左役物ユニット 4 2 0 0、右役物ユニット 4 6 0 0、またはこれらの役物ユニットを構成する部材が、3 D 画像である役物画像 4 0 7 1 ～ 4 0 7 3 との間であたかも一つの実体物としての役物であるかのように遊技者に視認させることが可能に構成されていてもよい。

20

【 2 3 5 9 】

【 8 - 4 . 左役物ユニット、右役物ユニット 】

次に、左役物ユニット 4 2 0 0 及び右役物ユニット 4 6 0 0 について説明する。図 2 1 9 に示されるように、左役物ユニット 4 2 0 0 は、上役物ユニット 4 1 0 0 の後方側において、正面視で左側に配置されている。右役物ユニット 4 6 0 0 は、上役物ユニット 4 1 0 0 の後方側において、正面視で右側に配置されている。左役物ユニット 4 2 0 0 と右役物ユニット 4 6 0 0 とは、左右対称である点で異なるものの、その他の構成及び機能が同じである。そのため、この明細書では、左役物ユニット 4 2 0 0 について説明し、右役物ユニット 4 6 0 0 の説明については省略する。

【 2 3 6 0 】

（左役物ユニットの概要）

図 2 2 2 は、左役物ユニット 4 2 0 0 の正面図であって、左役物ユニット 4 2 0 0 が原点位置にあるときを示す図の一例である。図 2 2 3 は、左役物ユニット 4 2 0 0 の正面図であって、左役物ユニット 4 2 0 0 が演出位置にあるときを示す図の一例である。

30

【 2 3 6 1 】

図 2 2 2 に示されるように、左役物ユニット 4 2 0 0 は、左下役物ユニット 4 3 1 0 と、左上役物ユニット 4 5 8 0 と、左下役物ユニット 4 3 1 0 及び左上役物ユニット 4 5 8 0 を作動させるための左役物ユニット駆動機構 4 2 1 0 と、を備えている。左役物ユニット 4 2 0 0 は、正面視で逆コ字状の左側ベース 4 0 2 0 に取り付けられている。

【 2 3 6 2 】

図 2 2 2 及び図 2 2 3 に示されるように、左役物ユニット駆動機構 4 2 1 0 は、左下役物ユニット 4 3 1 0 を、支軸部 4 5 2 6 を支点として時計回りに回転させることが可能に構成されている。左下役物ユニット 4 3 1 0 は、図 2 2 2 に示される原点位置と、図 2 2 3 に示される演出位置との間で作動可能となっている。また、左役物ユニット駆動機構 4 2 1 0 は、左上役物ユニット 4 5 8 0 を、支持部 4 5 3 0 を支点として反時計回りに回転可能に構成されている。左上役物ユニット 4 5 8 0 は、図 2 2 2 に示される原点位置と、図 2 2 3 に示される演出位置との間で作動可能となっている。

40

【 2 3 6 3 】

（左役物ユニット駆動機構）

図 2 2 4 は、左役物ユニット 4 2 0 0 の正面図であって、左役物ユニット 4 2 0 0 が原

50

点位置にあり、左役物ユニット駆動機構 4 2 1 0 の前面側に設けられるカバー 4 2 1 2 (図 2 2 2 参照) を取り外した図の一例である。図 2 2 5 は、左役物ユニット 4 2 0 0 の正面図であって、左役物ユニット 4 2 0 0 が演出位置にあり、カバー 4 2 1 2 を取り外した図の一例である。

【2 3 6 4】

図 2 2 4 及び図 2 2 5 に示されるように、左役物ユニット駆動機構 4 2 1 0 は、左下役物ユニット 4 3 1 0 を作動させるための左下役物駆動用ラック 4 2 3 0 と、左上役物ユニット 4 5 8 0 を作動させるための左上役物駆動用ラック 4 2 4 0 と、ピニオン 4 2 2 0 と、ピニオン 4 2 2 0 を回転させるための駆動源であるモータ (不図示) と、を備える。

【2 3 6 5】

ピニオン 4 2 2 0 は、左下役物駆動用ラック 4 2 3 0 及び左上役物駆動用ラック 4 2 4 0 の両方と係合している。モータ (不図示) からの動力によりピニオン 4 2 2 0 が正面視で時計回りに回転すると、左下役物駆動用ラック 4 2 3 0 が下方に向けて作動し、左上役物駆動用ラック 4 2 4 0 が上方に向けて作動する。また、モータ (不図示) からの動力によりピニオン 4 2 2 0 が正面視で反時計回りに回転すると、左下役物駆動用ラック 4 2 3 0 が上方に向けて作動し、左上役物駆動用ラック 4 2 4 0 が下方に向けて作動する。

【2 3 6 6】

左下役物駆動用ラック 4 2 3 0 は、左下役物ユニット 4 3 1 0 が有する長穴 4 3 2 6 に係合する下係合部 4 2 3 2 を有する。長穴 4 3 2 6 は、左下役物ユニット 4 3 1 0 が原点位置にある状態で左右方向に長い。下係合部 4 2 3 2 は、左下役物駆動用ラック 4 2 3 0 の上下方向への移動に伴って長穴 4 3 2 6 内を移動する。ピニオン 4 2 2 0 が反時計回りに回転すると、左下役物ユニット 4 3 1 0 は支軸部 4 5 2 6 を支点として正面視で時計回りに回転する。一方、ピニオン 4 2 2 0 が時計回りに回転すると、左下役物ユニット 4 3 1 0 は支軸部 4 5 2 6 を支点として正面視で反時計回りに回転する。

【2 3 6 7】

左上役物駆動用ラック 4 2 4 0 は、左上役物ユニット 4 5 8 0 が有する長穴 4 5 8 2 に係合する上係合部 4 2 4 2 を有する。長穴 4 5 8 2 は、左上役物ユニット 4 5 8 0 が原点位置にある状態で左右方向に長い。上係合部 4 2 4 2 は、左上役物ユニット 4 5 8 0 の上下方向への移動に伴って長穴 4 5 8 2 内を移動する。ピニオン 4 2 2 0 が反時計回りに回転すると、左上役物ユニット 4 5 8 0 は支軸部 4 5 3 0 を支点として正面視で反時計回りに回転する。一方、ピニオン 4 2 2 0 が時計回りに回転すると、左上役物ユニット 4 5 8 0 は支軸部 4 5 3 0 を支点として正面視で時計回りに回転する。

【2 3 6 8】

このように、ピニオン 4 2 2 0 が左下役物駆動用ラック 4 2 3 0 及び左上役物駆動用ラック 4 2 4 0 の両方に係合することにより、左役物ユニット駆動機構 4 2 1 0 は、左下役物ユニット 4 3 1 0 及び左上役物ユニット 4 5 8 0 を同期して作動させることが可能となっている。

【2 3 6 9】

図 2 2 6 は、左側ベース 4 0 2 0 に取り付けられた左役物ユニット 4 2 0 0 の背面図であって、左役物ユニット 4 2 0 0 が演出位置にあるときを示す図の一例である。

【2 3 7 0】

図 2 2 6 に示されるように、左側ベース 4 0 2 0 は、複数 (例えば 3 つ) の左下役物用ガイド溝 4 0 2 2 と、複数 (例えば 2 つ) の左上役物用ガイド溝 4 0 2 4 とを有する。

【2 3 7 1】

複数の左下役物用ガイド溝 4 0 2 2 のそれぞれには、左下役物駆動用ラック 4 2 3 0 の背面側に設けられた複数のボス 4 2 3 4 が係合している。ボス 4 2 3 4 は左下役物用ガイド溝 4 0 2 2 に沿って移動する。そのため、左下役物駆動用ラック 4 2 3 0 の上下方向における作動範囲、すなわち支軸部 4 5 2 6 を支点とする左下役物ユニット 4 3 1 0 の回転範囲は、左下役物用ガイド溝 4 0 2 2 に沿って移動するボス 4 2 3 4 の作動範囲に応じて決まる。

10

20

30

40

50

【2372】

複数の左上役物用ガイド溝4024のそれぞれには、左上役物駆動用ラック4240の背面側に設けられた複数のボス4244が係合している。ボス4244は左上役物用ガイド溝4024に沿って移動する。そのため、左上役物駆動用ラック4240の上下方向における作動範囲、すなわち支軸部4530を支点とする左上役物ユニット4580の回転範囲は、左上役物用ガイド溝4024に沿って移動するボス4244の作動範囲に応じて決まる。

【2373】

ところで、左下役物駆動用ラック4230を上方（左下役物ユニット4310を演出位置）に向けて作動させるとき、かかる作動は重力に抗う作動であるため、ピニオン4220を回転させるためのモータ（不図示）には大きな負荷がかかる。しかし、本実施形態では、左下役物駆動用ラック4230が上方に向けて作動するときは左上役物駆動用ラック4240が下方（重力方向）に向けて作動する。また、上述したように、ピニオン4220は左下役物駆動用ラック4230及び左上役物駆動用ラック4240の両方に係合している。よって、左下役物駆動用ラック4230が上方に向けて作動するときには、重力方向に向けた左上役物駆動用ラック4240の作動によってピニオン4220を回転させるモータの負荷を軽減することができる。また、左下役物ユニット4310が演出位置に向けて作動するときに、モータの負荷を軽減するために、左下役物ユニット4310を上方に向けて付勢する弾性部材（例えばコイルバネ）を設けることが好ましい。

【2374】

同様に、左上役物駆動用ラック4240を上方（左上役物ユニット4580を原点位置）に向けて作動させるとき、かかる作動は重力に抗う作動であるため、ピニオン4220を回転させるためのモータ（不図示）には大きな負荷がかかる。しかし、本実施形態では、左上役物駆動用ラック4240が上方に向けて作動するときは左下役物駆動用ラック4230が下方（重力方向）に向けて作動する。上述のとおり、ピニオン4220は左下役物駆動用ラック4230及び左上役物駆動用ラック4240の両方に係合しているため、左上役物駆動用ラック4240が上方に向けて作動するときには、重力方向に向けた左下役物駆動用ラック4230の作動によってピニオン4220を回転させるモータの負荷を軽減することができる。

【2375】

（左下役物ユニット）

次に、左下役物ユニット4310の構造についてより詳しく説明する。左上役物ユニット4580は、左下役物ユニット4310とは、上下対称である点で異なるものの、その他の構成及び機能が同じである。そのため、この明細書では、左下役物ユニット4310について説明し、右左上役物ユニット4580の説明については省略する。

【2376】

図227は、左下役物ユニット4310の正面図の一例である。左下役物ユニット4310は、左下役物4400を支持する役物支持板4500と、を備える。

【2377】

左下役物4400は、第1役物4410と、第2役物4460と、第3役物4470と、第4役物4480とを備える。第1役物4410、第2役物4460、第3役物4470、及び第4役物4480は、いずれも形態が同様である。ただし、第1役物4410は役物支持板4500に対して作動しないが、第2役物4460、第3役物4470、及び第4役物4480は役物支持板4500に対して作動可能（進退移動可能）に構成されている。本実施形態では、第2役物4460、第3役物4470、及び第4役物4480が、それぞれ、各役物4460、4470、4480の長手方向（図227に示される上方向）に沿って進出するように構成されている。なお、各役物4460、4470、4480は、第2役物4460、第3役物4470、及び第4役物4480は左下役物ユニット4310が支軸部4526を支点として時計回りに回転するときに、後述のソレノイド4532～4534（後述の図228～図230参照）を駆動源として役物支持板4500

に対して表示装置 4070 の前面に向けて作動する。そのため、各役物 4460, 4470, 4480 の作動方向（進退方向）は、正面視で、図 227 に示される上方向と、支軸部 4526 を支点とする時計回りの回転方向と、を合成した方向である。

【2378】

本実施形態では、第 1 役物 4410 が役物支持板 4500 に対して作動せず、第 2 役物 4460、第 3 役物 4470、及び第 4 役物 4480 が役物支持板 4500 に対して作動可能に構成されているが、これに限定されるものでない。例えば、第 1 役物 4410、第 2 役物 4460、第 3 役物 4470、及び第 4 役物 4480 の全部を作動可能としてもよいし、これらの一部のみを作動可能としてもよいし、これらの全部を作動可能としてもよい。また、左下役物 4400 を構成する役物の数もこれに限定されず、任意に決めることができる。

10

【2379】

次に、左下役物ユニット 4310 の詳細について説明する。図 228 は、左下役物ユニット 4310 を前方右上方から見た分解斜視図の一例である。図 229 は、左下役物ユニット 4310 を後方右上方から見た分解斜視図の一例である。なお、第 2 役物 4460、第 3 役物 4470、及び第 4 役物 4480 は、上述のとおり進退移動可能に構成されているが、図 228 及び図 229 に示される第 2 役物 4460、第 3 役物 4470、及び第 4 役物 4480 の位置は原点位置である。

【2380】

図 228 及び図 229 に示されるように、左下役物ユニット 4310 は、さらに、役物支持板 4500 を介して左下役物 4400 を支持する左下役物ベース 4320 と、左下役物 4400 の前面側に配置されるカバー 4560 と、カバー 4560 の前面側に配置される基板 4562 と、基板 4562 の前面に配置される基板カバー 4564 とを備える。なお、図 229 では、便宜上、カバー 4560、基板 4562、及び基板カバー 4564 の図示を省略している。

20

【2381】

左下役物ベース 4320 は、前面側に、役物支持板 4500 を取り付けている。上述の長穴 4326 は、左下役物ベース 4320 に形成されている。

【2382】

役物支持板 4500 は、上述の支軸部 4526 を有する。役物支持板 4500 は、左側ベース 4020（図 222～図 226 を参照）と連結されている。左下役物ユニット 4310 は、支軸部 4526 を支点として時計回りに回転する旨を上述したが、支軸部 4526 を支点として左側ベース 4020 に対して時計回りに回転することとなる。

30

【2383】

役物支持板 4500 は、第 2 役物 4460 の進退移動を案内する複数（例えば 3 つ）の第 2 役物用ガイド孔 4512 と、第 3 役物 4470 の進退移動を案内する複数（例えば 3 つ）の第 3 役物用ガイド孔 4514 と、第 4 役物 4480 の進退移動を案内する複数（例えば 3 つ）の第 4 役物用ガイド孔 4516 と、を有する。

【2384】

第 2 役物 4460 は、背面側に第 2 係合部 4462 を有する。この第 2 係合部 4462 が第 2 役物用ガイド孔 4512 と係合している。これにより、第 2 役物 4460 が、第 2 役物用ガイド孔 4512 に沿って進退移動可能に、役物支持板 4500 に支持される。

40

【2385】

同様に、第 3 役物 4470 は、背面側に第 3 係合部 4472 を有する。この第 3 係合部 4472 が第 3 役物用ガイド孔 4514 と係合している。また、第 4 役物 4480 は、背面側に第 4 係合部 4482 を有する。この第 4 係合部 4482 が第 4 役物用ガイド孔 4516 と係合している。このようにして、第 3 役物 4470 及び第 4 役物 4480 は、それぞれ、第 3 役物用ガイド孔 4514 及び第 4 役物用ガイド孔 4516 に沿って進退移動可能に、役物支持板 4500 に支持される。

【2386】

50

（第２役物、第３役物、第４役物の進退移動）

次に、第２役物４４６０を進退移動させるための機構、第３役物４４７０を進退移動させるための機構、及び第４役物４４８０を進退移動させるための機構について、図２２８～図２３１を参照して簡単に説明する。なお、図２３０は、左下役物ユニット４３１０を前方右上方から見た分解斜視図の一例であって、第２役物４４６０、第３役物４４７０、及び第４役物４４８０が演出位置にあるときの図である。図２３１は、左下役物ユニット４３１０を後方右上方から見た分解斜視図の一例であって、第２役物４４６０、第３役物４４７０、及び第４役物４４８０が演出位置にあるときの図である。なお、図２３０及び図２３１においても、便宜上、カバー４５６０、基板４５６２、及び基板カバー４５６４の図示を省略している。

10

【２３８７】

第２役物４４６０を進退移動させるための機構は、役物支持板４５００の下部背面側に配置される第２役物用ソレノイド４５３２（図２２９及び図２３１参照）と、第２役物４４６０と第２役物用ソレノイド４５３２との間に設けられる第２役物リンク部４５５２（図２２８及び図２３０参照）とを備える。第２役物リンク部４５５２は、第２役物用ソレノイド４５３２が励磁されると作動し、第２役物４４６０を進出方向に向けて移動させる。

【２３８８】

第３役物４４７０を進退移動させるための機構は、役物支持板４５００の下部背面側に配置される第３役物用ソレノイド４５３３（図２２９及び図２３１参照）と、第３役物４４７０と第３役物用ソレノイド４５３３との間に設けられる第３役物リンク部４５５３（図２２８及び図２３０参照）とを備える。第３役物リンク部４５５３は、第３役物用ソレノイド４５３３が励磁されると作動し、第３役物４４７０を進出方向に向けて移動させる。

20

【２３８９】

第４役物４４８０を進退移動させるための機構は、役物支持板４５００の下部前面側に配置される第４役物用ソレノイド４５３４（図２２８及び図２３０参照）と、第４役物４４８０と第４役物用ソレノイド４５３４との間に設けられる第４役物リンク部（不図示）とを備える。第４役物用ソレノイド４５３４は、第２役物用ソレノイド４５３２及び第３役物用ソレノイド４５３３と配置位置が異なるが、励磁されると第４役物リンク部を作動させて、第４役物４４８０を進出方向に向けて移動させるといった機能は共通する。

30

【２３９０】

このように、第２役物用ソレノイド４５３２、第３役物用ソレノイド４５３３、第４役物用ソレノイド４５３４、第２役物リンク部４５５２、第３役物リンク部４５５３、及び第４役物リンク部（不図示）を設けるだけの簡単な構成で、各役物４４６０、４４７０、４４８０を、原点位置（図２２８及び図２２９参照）と演出位置（図２３０及び図２３１参照）との間を進退移動させることが可能となる。

【２３９１】

また、複数の役物４４６０、４４７０、４４８０をそれぞれ作動させるための駆動源である各ソレノイド４５３２、４５３３、４５３４を、役物支持板４５００の前面側と背面側とに分けて配置することにより、複数の役物４４６０、４４７０、４４８０を近接させつつ各々進退移動させることが可能となる。

40

【２３９２】

なお、本実施形態において、サブＣＰＵ３０１は、第２役物４４６０と第３役物４４７０と第４役物４４８０とを同じタイミングで進退移動させる制御を実行可能であるが、これに限定されない。例えば、サブＣＰＵ３０１は、第２役物４４６０、第３役物４４７０、及び第４役物４４８０を、それぞれ異なるタイミングで進退移動させるように制御してもよい。また、サブＣＰＵ３０１は、例えば、第２役物４４６０及び第３役物４４７０を同じタイミングで作動させ、第４役物４４８０を異なるタイミングで作動させるといったように、複数の役物のうち一部の二以上の役物を同じタイミングで作動させ、残りの他の

50

役物を異なるタイミングで作動させるようにしてもよい。さらには、第1条件成立時（例えば大当たり確定時や大当たりの期待値が相対的に高いスーパーリーチ実行時）には全部の役物4460、4470、4480を同じタイミングで作動させ、第2条件成立時（例えば大当たりの期待値が第1条件成立時よりも低いリーチ実行時）には一部の役物のみを作動させるといったように、一部の役物についてのみ進退移動させ、残りの役物については進退移動させなくともよい。

【2393】

（第1役物～第4役物）

次に、各役物4410、4460、4470、4480の構成について説明する。なお、第1役物4410は役物支持板4500に対して進退移動しないのに対し、第2役物4460、第3役物4470、第4役物4480は役物支持板4500に対して進退移動されるように構成されているが、進退移動にかかわる構成を除いて、各役物4410、4460、4470、4480の構成は共通する。よって、以下では、第3役物4470について説明し、第1役物4410、第2役物4460、及び第4役物4480の説明については省略する。

【2394】

図232は、第3役物4470を前方右上方から見た斜視図の一例である。図232に示されるように、第3役物4470は、平板状の透光レンズ部4474と、透光レンズ部4474の下部前面側に配置される前面カバー4434とを備える。透光レンズ部4474は、後方に配置される表示装置4070の表示領域の前方に進出したとしても、表示装置4070の表示領域に表示される演出画像を正面視で視認できるように、例えば無色透明の素材で構成されている。これに対し、前面カバー4434は、例えば非透光性の素材で構成されている。よって、表示装置4070の表示領域に表示される演出画像を、前面カバー4434を通して視認することはできない。

【2395】

なお、透光レンズ部4474は、無色透明であることに限定されず、第3役物4470が表示装置4070の表示領域の前方に位置するとき、表示装置4070の表示領域に表示される演出画像を正面視で視認することができれば、有色透明であってもよい。

【2396】

図233は、第3役物4470を後方右上方から見た斜視図の一例である。図233に示されるように、透光レンズ部4474は、上方側の端部に先端傾斜部4476を有する。この先端傾斜部4476については後述する。透光レンズ部4474は、背面に、溝加工部4478を有する。透光レンズ部4474の後面側に設けられた複数（例えば3個）の第3係合部4472は、図229を参照して上述した通り、役物支持板4500が有する第3役物用ガイド孔4514と係合している。

【2397】

図234は、第3役物4470を前方右上方から見た分解斜視図の一例である。図235は、第3役物4470を前方右下方から見た分解斜視図の一例である。図234及び図235に示されるように、第3役物4470は、上下方向における中央部よりも下方に、透光レンズ部4474の面に沿って発光可能な発光部4440を備えている。

【2398】

発光部4440は、後述のフラットケーブル4574（後述の図238～図240参照）が接続されるコネクタ4442と、エッジライトとして機能するLED（参照符号なし）が実装される発光基板4446と、発光基板4446に実装されたLEDから発光された光を左右方向（透光レンズ部4474の幅方向）に拡散して透光レンズ部4474に進入させることが可能な導光レンズ4448と、を備える。

【2399】

サブCPU301は、遊技の進行に応じて（例えば特別図柄抽選の結果に基づいて）、表示装置4070の表示領域に表示される演出画像、及び発光部4440による発光演出の態様を制御することが可能である。

10

20

30

40

50

【2400】

図235に示されるように、透光レンズ部4474は、発光基板4446に実装されたLED（参照符号なし）から上方に向けて発光され、導光レンズ4448で拡散された光が進入可能な入光面4477を有する。発光基板4446と入光面4477との間に導光レンズ4448を設けることで、発光基板4446に実装されたLEDから発光された光を均一に拡散して入光面4477から入光させることができる。そのため、発光部4440の取付スペースが小さく、発光基板4446と入光面4477との間の距離を十分に確保できない場合であっても、入光面4477から均一に入光させることが可能となる。よって、第3役物4470の大型化を抑制してコンパクトなものとすることができる。第1役物4410、第2役物4460、及び第4役物4480についても同様である。

10

【2401】

なお、本実施形態において、入光面4477はフラットな平面であり、発光基板4446に実装されたLED（参照符号なし）は、サイドビューLEDではなくトップビューLEDを用いている。ここで、発光基板4446に、サイドビューLEDを実装した場合の発光態様と、トップビューLEDを実装した場合の発光態様との違いについて、図236を参照して説明する。

【2402】

図236（A）は、発光基板4446にサイドビューLEDを実装した場合の発光態様の一例を示す模式図である。図236（B）は、発光基板4446にトップビューLEDを実装した場合の発光態様の一例を示す模式図である。

20

【2403】

図236（A）に示されるように、発光基板4446にサイドビューLEDを実装した場合、赤色の発光素子4444RSと、緑色の発光素子4444GSと、青色の発光素子4444BSとが一行に配置される。このサイドビューLEDにより白色（単色）に発光できる領域は、赤色の発光素子4444RSの発光領域4445RSと、緑色の発光素子4444GSの発光領域4445GSと、青色の発光素子4444BSの発光領域4445BSとが交わる領域4444WSである。

【2404】

一方、図236（B）に示されるように、発光基板4446にトップビューLEDを実装した場合、赤色の発光素子4444RTと、緑色の発光素子4444GTと、青色の発光素子4444BTとが三角形に配置される。このトップビューLEDにより白色に発光できる領域は、赤色の発光素子4444RTの発光領域4445RTと、緑色の発光素子4444GTの発光領域4445GTと、青色の発光素子4444BTの発光領域4445BTとが交わる領域4444WTである。このように、トップビューLEDにより白色に発光できる領域4444WTは、サイドビューLEDにより白色に発光できる領域4444WSと比べて大きい。

30

【2405】

ところで、発光基板4446にサイドビューLEDを実装した場合、入光面4477を、フラットな平面ではなく半円形に切り欠いて、この切り欠かれた部位にサイドビューLEDを配置する必要がある。これに対して、本実施形態では、入光面4477を、フラットな平面としている。そして、発光基板4446には、三角形に配置された光三原色の全部の発光素子4444RT、4444GT、4444BTの全部が入光面4477と対向するように、LEDが配置されている。このようにすることで、発光基板4446に実装されたトップビューLEDから発光された光を入光面4477に入射させて透光レンズ部4474の面に沿って進行させることが可能となる。その結果、発光基板4446にサイドビューLEDを実装した場合と比べて大きな領域で白色発光演出を行うことが可能となり、発光演出のバリエーションが増え、興味を高めることが可能となる。

40

【2406】

（透光レンズ部）

ここで、透光レンズ部4474について説明する。図237は、第3役物4470が備

50

える透光レンズ部 4474 の左側面図の一例である。ただし、第 1 役物 4410 が備える後述の透光レンズ部 4420（後述の図 238 参照）、第 2 役物 4460 が備える後述の透光レンズ部 4464（後述の図 238 参照）、及び第 4 役物 4480 が備える透光レンズ部（不図示）については、第 3 役物 4470 が備える透光レンズ部 4474 と同様の構成及び機能を有するため、説明を省略する。

【2407】

透光レンズ部 4474 は、図 233 を参照して上述したように、上方側の端部に先端傾斜部 4476 を有する。この先端傾斜部 4476 は、後方から前方に向けて上り傾斜となる傾斜面 4476a を有しており、刃物の刃のように先端に向けて厚みが徐々に薄くなるように構成されている。透光レンズ部 4474 は上述したように無色透明または有色透明であるが、先端傾斜部 4476 の傾斜面 4476a（すなわち表示装置 4070 側の面）には、一般的にすりガラスまたはくもりガラスと呼ばれるレンズカット、すなわち表面に微細な凹凸が形成される加工が施されている。このようにすることで、第 4 役物 4480 が表示装置（本実施形態では 3D 液晶表示装置）4070 の表示領域の前方に進出したときに、先端傾斜部 4476 は、後方の表示装置（本実施形態では 3D 液晶表示装置）4070 から前方に向けて発光された光の進行を、微細な凹凸を施すだけの簡単な構成で遮ることが可能である。一方、発光基板 4446（図 234 及び図 235 参照）に実装された LED から発光された光（エッジライト）W は、図 237 において矢印で示されるように、先端傾斜部 4476 で反射（屈折）し、前方に向けて進行することが可能である。よって、発光基板 4446（図 234 及び図 235 参照）に実装された LED から発光された光（エッジライト）W を、効率よく前方に向けて進行させることができる。

【2408】

このような透光レンズ部 4474 によれば、透光レンズ部 4474 は、無色透明または有色透明であることによって後方の表示装置 4070 の表示領域に表示される演出画像を正面視で視認できる透光部（透光レンズ部 4474 における先端傾斜部 4476 の下端よりも下方の領域）と、レンズカットにより後方の表示装置 4070 の表示領域に表示される演出画像を正面視で視認できない非透光部（先端傾斜部 4476）とを有する構成とすることができる。上述のとおり、発光基板 4446 に実装された LED から発光された光 W は先端傾斜部 4476 で反射して前方に向けて進行するため、透光レンズ部 4474 を正面から見ると、非透光部である先端傾斜部 4476 において幅方向に発光しているように見える。よって、先端傾斜部 4476 における発光と、表示装置 4070 の表示領域に表示される演出画像との協働による発光演出を行うことができ、バリエーションのある発光演出を行うことが可能となる。

【2409】

なお、透光レンズ部 4474 は、上述のように、先端傾斜部 4476 を有すること、すなわち先端に向けて厚みが徐々に薄くなるように構成されることは必須でなく、先端に向けて厚みが均一またはほぼ均一であってもよい。このような構成であっても、透光レンズ部 4474 に、正面視で後方の表示装置 4070 の表示領域に表示される演出画像を視認できる透光部（先端傾斜部 4476 よりも下方の領域）と、正面視で後方の表示装置 4070 の表示領域に表示される演出画像を視認できずに、発光基板 4446 に実装された LED から発光された光を視認できる非透光部（正面視における先端傾斜部 4476 の領域）とを設けることが可能である。ただし、透光レンズ部 4474 が、先端に向けて厚みが徐々に薄くなる上述の先端傾斜部 4476 を有することにより、発光基板 4446（図 234 及び図 235 参照）に実装された LED から発光された光（エッジライト）を正面視で視認することができ、演出のバリエーションを増やすことができるため好ましい。

【2410】

（フラットケーブル）

次に、例えば発光部 4440 に対して外部から電源を供給可能なフラットケーブルの配置について、図 234、図 235、及び図 238～図 240 を参照して説明する。なお、図 238 は、図 227 に示される A-A 線断面を、前方右上方から見た斜視図の一例であ

る。図 2 3 9 は、図 2 2 7 に示される A-A 線断面を、前方右下方から見た斜視図の一例である。図 2 4 0 は、図 2 2 7 に示される A-A 線断面を、後方右上方から見た斜視図の一例である。

【2 4 1 1】

図 2 3 4 及び図 2 3 5 に示されるように、透光レンズ部 4 4 7 4 は、上下方向における中央部よりも下方右側に、後述のフラットケーブル 4 5 7 4（図 2 3 8～図 2 4 0 参照）を収容することが可能なケーブル収容部 4 4 7 3 を有する。

【2 4 1 2】

図 2 3 4、図 2 3 5、及び図 2 3 8～図 2 4 0 に示されるように、前面カバー 4 4 3 4 の後面 4 4 3 5 は、ケーブル収容部 4 4 7 3（図 2 3 4、図 2 3 5 参照）に収容されたフラットケーブル 4 5 7 4（図 2 3 8～図 2 4 0 参照）の一部を前方側から押さえる機能を有する。すなわち、ケーブル収容部 4 4 7 3 に収容されたフラットケーブル 4 5 7 4 は、透光レンズ部 4 4 7 4 の前面と前面カバー 4 4 3 4 の後面 4 4 3 5 とに挟持される。また、前面カバー 4 4 3 4 の後面 4 4 3 5 には、後方に向けた突起部 4 4 3 5 a を有する。フラットケーブル 4 5 7 4 は、この突起部 4 4 3 5 a の形状に沿って湾曲して保持されている。そのため、突起部 4 4 3 5 a は、透光レンズ部 4 4 7 4 の前面と前面カバー 4 4 3 4 の後面 4 4 3 5 とに挟持されたフラットケーブル 4 5 7 4 が抜けてしまうことを防止する機能を有する。このように保持されたフラットケーブル 4 5 7 4 は、コネクタ 4 4 4 2 側の先端が左方向に折り曲げられて、側方からコネクタ 4 4 4 2 のソケットに接続される。

【2 4 1 3】

また、図 2 3 8～図 2 4 0 に示されるように、フラットケーブル 4 5 7 4 は、前面カバー 4 4 3 4 よりも下方において、撓みを持たせて自由度が高められている。このようにすることで、フラットケーブル 4 5 7 4 を、第 3 役物 4 4 7 0 の進退移動に追従させつつ抜けてしまうことを防止することが可能となり、好適に保持することができる。

【2 4 1 4】

なお、図 2 3 8～図 2 4 0 に示されるように、第 1 役物 4 4 1 0 は、第 3 役物 4 4 7 0 と同様に、平板状の透光レンズ部 4 4 2 0 と、透光レンズ部 4 4 2 0 の下部前面側に配置される前面カバー 4 4 3 0 と、発光部（コネクタ、トップビュー LED、トップビュー LED が実装された発光基板、導光レンズを備える発光部であっていずれも不図示）とを備える。第 2 役物 4 4 6 0 についても、第 3 役物 4 4 7 0 と同様に、平板状の透光レンズ部 4 4 6 4 と、透光レンズ部 4 4 6 4 の下部前面側に配置される前面カバー 4 4 3 2 と、発光部（コネクタ、トップビュー LED、トップビュー LED が実装された発光基板、導光レンズを備える発光部であっていずれも不図示）とを備える。また、第 4 役物 4 4 8 0 についても、第 3 役物 4 4 7 0 と同様に、平板状の透光レンズ部（不図示）と、透光レンズ部の下部前面側に配置される前面カバー（不図示）と、発光部（コネクタ、トップビュー LED、トップビュー LED が実装された発光基板、導光レンズを備える発光部であっていずれも不図示）とを備える。そして、第 1 役物 4 4 1 0、第 2 役物 4 4 6 0、及び第 4 役物 4 4 8 0 のいずれについても、第 3 役物 4 4 7 0 と同様の構成でフラットケーブルを保持しているため、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【2 4 1 5】

【9. 第 7 実施形態】

次に、第 7 実施形態のパチンコ遊技機の一例について、図 2 4 1～図 2 5 5 を参照して以下に説明する。この第 7 実施形態のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と同様、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この第 7 実施形態のパチンコ遊技機では、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が、入賞順に始動条件が成立する順次変動機や、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄を同時変動させることが可能な同時変動タイプの遊技機を排除する趣旨ではない。

【2 4 1 6】

以下、第 7 実施形態のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 3 のパチンコ遊技機と共通する点については、便宜上、説明する場合もあるが、極力説明を省略するものとする。

したがって、この第7実施形態のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第3のパチンコ遊技機と同様である。

【2417】

なお、以下に説明する第7実施形態のパチンコ遊技機は、天井カウンタが天井値に到達すると時短遊技状態に移行する所謂B時短遊技状態は搭載されていないが、これに限られず、B時短遊技状態が搭載された仕様であってもよい。

【2418】

また、以下の第7実施形態のパチンコ遊技機の説明では、第3のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第3のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。

10

【2419】

また、第7実施形態のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010は、図87に示される第3のパチンコ遊技機と同様であるため、遊技領域2105に配置される各種部材についての説明を省略する。

【2420】

また、第7実施形態のパチンコ遊技機が備える各種制御回路や各種スイッチ等の各種部材は、図88に示される第3のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図と同様であるため、これら各種部材についての説明を省略する。

【2421】

また、後述する第7実施形態のパチンコ遊技機の説明において、図87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、第2始動口2140、普通電動役物2146、V入賞口2155）、及び、図88のブロック図に示される各種部材（例えば、メインCPU2201、サブCPU2301）については、参照すべき図面について言及しないものとする。

20

【2422】

〔9-1. 基本仕様〕

次に、図241～図247を参照して、第3のパチンコ遊技機と異なる基本仕様について説明する。なお、第7実施形態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。

【2423】

以下に説明する第7実施形態のパチンコ遊技機では、第3のパチンコ遊技機と同様に確変制御が実行されず、メインCPU2201は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変表示（この明細書において「変動表示」と称することもある）を実行可能な遊技状態（大当り遊技状態ではない遊技状態）として、時短制御が実行されない通常遊技状態と、大当り遊技状態が終了した次ゲームから時短制御が実行されるA時短遊技状態と、特別図柄ゲームの結果（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）として時短当りを示す表示態様が導出された次ゲームから時短制御が実行されるC時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能となっている。通常遊技状態における正規な遊技態様は左打ち、A時短遊技状態及びC時短遊技状態における正規な遊技態様は右打ちである。

30

【2424】

〔9-1-1. 特別図柄の当り判定テーブル〕

図241は、第7実施形態のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

40

【2425】

第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201は、第1始動口2120への入賞時に抽出した第1特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第1特別図柄ゲームを実行し、第1特別図柄ゲームの結果（すなわち、第1特別図柄の当り判定処理の結果）を判定する。第1特別図柄ゲームでは、抽出した第1特別図柄の大当り判定用乱数値が、大当り判定値データであれば「大当り」と判定され、ハズレ判定値データであれば「ハズレ」と判定される。メインCPU2201は、第1特別図柄ゲームの結果を

50

、サブCPU2301に送信するとともに、第1特別図柄表示部2163に導出する。

【2426】

第1特別図柄ゲームは、例えば、第1特別図柄の変動表示が開始されてから第1特別図柄抽選の結果が導出されるまでのゲームである。同様に、第2特別図柄ゲームは、例えば、第2特別図柄の変動表示が開始されてから第2特別図柄抽選の結果が導出されるまでのゲームである。

【2427】

第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201は、第2始動口2140への入賞時に抽出した第2特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄ゲームを実行し、第2特別図柄ゲームの結果（すなわち、第2特別図柄の当り判定処理の結果）を判定する。第2特別図柄ゲームでは、抽出した第2特別図柄の大当り判定用乱数値が、大当り判定値データであれば「大当り」と判定され、小当り判定値データであれば「小当り」と判定され、時短当り判定値データであれば「時短当り」と判定される。メインCPU2201は、第2特別図柄ゲームの結果を、サブCPU2301に送信するとともに、第2特別図柄表示部2164に導出する。

【2428】

なお、第1特別図柄ゲームの結果に「小当り判定値データ」及び「時短当り判定値データ」が含まれていないが、これは必須ではなく、極めて低い確率（例えば65536分の1）で、「小当り判定値データ」又は／及び「時短当り判定値データ」が含まれるようにしてもよい。

【2429】

また、第2特別図柄ゲームの結果に「ハズレ判定値データ」が含まれていないが、これも必須でなく、極めて低い確率（例えば65536分の1）で、「ハズレ判定値データ」が含まれるようにしてもよい。

【2430】

また、上記の「小当り」について、第3のパチンコ遊技機についての説明では「役物開放当り」と称したが、いずれも、小当り遊技状態に制御される契機として機能する点で両者は同じである。

【2431】

なお、「大当り」、「小当り」、「時短当り」および「ハズレ」のうち、条件装置の作動を伴う結果は「大当り」のみである点は、第3のパチンコ遊技機と同様である。第2特別図柄ゲームの結果が「小当り」である場合、「小当り」であることを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されただけでは条件装置が作動せず、V入賞したことにもとづいて条件装置が作動する点も、第3のパチンコ遊技機と同様である。したがって、「小当り」であることを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されたもののV入賞しなかった場合、条件装置は作動しない点も、第3のパチンコ遊技機と同様である。

【2432】

特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合、条件装置が作動し、第3のパチンコ遊技機において説明したように、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理（図94のS2018）、大入賞口開放制御処理（図94のS2019を参照）、及び、大当り終了処理（図94のS2020）を行う。この第7実施形態のパチンコ遊技機において、例えば大入賞口開放準備処理（S2018）から大当り終了処理（S2020）までの遊技状態を、大当り遊技状態と称する。この大当り遊技状態では、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示が実行されない。

【2433】

大当り遊技状態において、メインCPU2201は、特電用ソレノイド2135により特電用シャッタ2134を作動させて、大入賞口2131が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。1ラウンドのラウンド遊技において大入賞口2131に入賞可能な遊技個数を例えば10個とし、大入賞口

10

20

30

40

50

2 1 3 1 に 1 個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数を例えば 1 0 個とすると、1 ラウンドあたり、例えば 1 0 0 個の遊技球が賞球として払い出されることとなる。ただしこれらは例示にすぎない。

【2 4 3 4】

また、第 2 特別図柄ゲームの結果が「小当り」である場合、第 3 のパチンコ遊技機において説明したように、メイン CPU 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 6）及び V 入賞装置開放制御処理（図 9 4 の S 2 0 1 7 を参照）を行う。この第 7 実施形態のパチンコ遊技機において、例えば V 入賞装置開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 6）及び V 入賞装置開放制御処理（図 9 4 の S 2 0 1 7 を参照）を、小当り遊技状態と称する。そして、小当り遊技状態に制御された（すなわち、V アタッカー 2 1 5 2 が作動して開閉入賞口 2 1 5 1 が開放された）ことによって 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（V 入賞した場合）、条件装置が作動し、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態に制御する。本実施形態では、小当り遊技状態において遊技者が右打ちする限り、ほぼ 1 0 0 % の確率で、V 入賞装置 2 1 5 0 内に遊技球が進入するように構成されている。

10

【2 4 3 5】

V 入賞装置開放制御処理において、メイン CPU 2 2 0 1 は、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 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態とされる小当り遊技状態に制御する。この小当り遊技状態において開閉入賞口 2 1 5 1 に入賞可能な遊技個数は例えば 1 個であり、開閉入賞口 2 1 5 1 に 1 個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数は例えば 3 個である。この第 7 実施形態のパチンコ遊技機では、小当り遊技状態において開閉入賞口 2 1 5 1 に 1 個入賞すると、ほぼ 1 0 0 % の確率で V 入賞する。

20

【2 4 3 6】

よって、本実施形態では、小当り遊技状態において遊技者が右打ちする限り、ほぼ 1 0 0 % の確率で、ほぼ 1 0 0 % の確率で V 入賞するように構成されている。ただし、特別図柄ゲームの結果が「小当り」であったにもかかわらず V 入賞しなかった場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、小当り遊技状態の終了後、大当り遊技状態に制御せず、小当りに当選したときの遊技状態に戻す。

【2 4 3 7】

小当り遊技状態において V 入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態に制御する。1 回の小当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、8 1 個）と、1 回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値とを比較すると、1 回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、1 ラウンド遊技あたり 1 0 0 個×ラウンド数）の方が大きい点は、第 3 のパチンコ遊技機と同様である。

30

【2 4 3 8】

また、本実施形態では、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、小当り当選且つ V 入賞に基づいて制御される大当り遊技状態とで、ラウンド遊技として作動する役物が異なる。ただし、これに限られず、例えば特別電動役物ユニット 2 1 3 0 を備えず、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、小当り当選且つ V 入賞に基づいて制御される大当り遊技状態とで共通の役物（例えば、V アタッカー 2 1 5 2）を作動させてラウンド遊技を実行するようにしてもよい。

40

【2 4 3 9】

【9-1-2. 特別図柄判定テーブル】

図 2 4 2 は、第 7 実施形態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判定テーブルの一例である。

【2 4 4 0】

図 2 4 2 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄ゲームの結果として

50

大当たり判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、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。例えば、第1始動口2120に遊技球が入賞した際に抽出された特別図柄の図柄乱数値が52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「zA1」を選択する。

【2441】

また、第1特別図柄ゲームの結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

10

【2442】

また、第2特別図柄ゲームの結果として大当た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2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

【2443】

また、第2特別図柄ゲームの結果として小当たり判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、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。例えば、第2始動口2140に遊技球が入賞した際に抽出された特別図柄の図柄乱数値が77である場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

20

【2444】

また、第2特別図柄ゲーム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、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【2445】

【9-1-3. 当り種類決定テーブル】

図243は、第7実施形態のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当たりの種類を決定する際に参照されるテーブルである。第2特別図柄ゲームの結果が「小当り」の場合、小当たりが導出されただけでは条件装置が作動しない（小当たり遊技状態においてV入賞することによって条件装置が作動する）が、便宜上、「小当り」についても当り種類に含めるものとする。また、第2特別図柄の結果が時短当りである場合（選択図柄コマンド「z8」）、条件装置が作動しないが、便宜上、「時短当り」についても当り種類に含めるものとする。

30

【2446】

本実施形態において、特別図柄ゲームの結果が「大当たり」、「小当り」、または「時短当り」である場合、メインCPU2201は、当り種別決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに応じて、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（ラウンド数）、時短種別モード、及び時短遊技状態の終了条件（A時短終了条件）を決定する。当り種類決定テーブルを参照して決定された情報については、メインCPU2201からサブCPU2301に送信される。なお、第2特別図柄ゲームの結果が「小当り」である場合（選択図柄コマンド「z6」、「z7」である場合）のラウンド数及び時短終了条件は、条件装置が作動した場合のラウンド数及び時短終了条件である。すなわち、第2特別図柄ゲームの結果として「小当り」が導出され、V入賞したことに基づいて大当たり遊技状態に制御された場合のラウンド数、及びこの大当たり遊技状態が終了した後に制御されるA時短遊技状態の終了条件である。第2特別図柄ゲームの結果が「小当り」であるにもか

40

50

わらずV入賞しなかった場合には、図243に示されるラウンド数及び時短終了条件はセットされない。

【2447】

時短種別モードは、時短種別モード「0」～時短種別モード「4」まで用意されている。時短種別モードと内部的な遊技状態との対応関係は、以下のとおりである。

(1) 時短種別モード「0」：通常遊技状態。

(2) 時短種別モード「1」：後述のイレギュラー大当り遊技状態終了後のA時短遊技状態。後述のイレギュラー時短当りが導出されたことに基づくC時短遊技状態。

(3) 時短種別モード「2」：第2特別図柄ゲームの結果として「大当り」（選択図柄コマンド「z5」）が導出されたことに基づく大当り遊技状態終了後のA時短遊技状態。第2特別図柄ゲームの結果として「小当り」（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）が導出され且つV入賞に基づく大当り遊技状態終了後のA時短遊技状態。

(4) 時短種別モード「3」：第1特別図柄ゲームの結果として「大当り」（選択図柄コマンド「z1」～「z3」）が導出されたことに基づく大当り遊技状態終了後のA時短遊技状態。

・時短種別モード「4」：第2特別図柄ゲームの結果として「時短当り」が導出されたことに基づくC時短遊技状態。

【2448】

なお、図243の当り種類決定テーブルに示される時短終了条件は、選択図柄コマンドが「z0」～「z7」である場合はA時短遊技状態（時短種別モード「1」～「3」）の終了条件であり、選択図柄コマンド「z8」である場合はC時短遊技状態（時短種別モード「4」）の終了条件である。

【2449】

図243の当り種類決定テーブルの時短終了条件の欄に示される特図1変動開始8回とは、8回目の第1特別図柄ゲームの変動表示の開始時にA時短遊技状態が終了することを意味する。同様に、特図2変動開始100回（または1回）は100回目（または1回目）の第2特別図柄ゲームの変動表示の開始時にA時短遊技状態が終了することを意味し、普通図柄変動開始1回は100回目の普通図柄ゲームの変動表示の開始時にA時短遊技状態が終了することを意味し、小当り作動開始1回は1回目の小当り遊技状態の開始時にA時短遊技状態が終了することを意味し、条件装置作動1回は1回目の大当り遊技状態の開始時にA時短遊技状態が終了することを意味する。図243の当り種類決定テーブルのA時短終了条件の欄に示される複数のA時短終了条件のうちいずれか1つでも成立すると、メインCPU2201は、A時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【2450】

なお、小当り遊技状態の開始時は、第2特別図柄ゲームの結果が「小当り」であることを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されたことによって実行される、V入賞装置開放準備処理（図94のS2016）の開始時、及びV入賞装置開放制御処理（図94のS2017を参照）の開始時のいずれとしてもよい。大当り遊技状態の開始時は、特別図柄ゲーム（第1特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲーム）の結果が「大当り」であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出されたことによって実行される、大入賞口開放準備処理（S2018）の開始時、及び大入賞口開放制御処理（S2019）の開始時のいずれとしてもよい。

【2451】

図243に示されるように、選択図柄コマンドが「z0」である場合、ラウンド数が「10」に決定され、時短種別モードが「0」に決定される。時短種別モード「0」の場合、A時短遊技状態に制御されず、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態に制御される。

【2452】

選択図柄コマンドが「z1」である場合、ラウンド数、時短種別モード、及びA時短終了条件は以下のとおりである。すなわち、大当り遊技状態終了後、「特図1変動開始8回

10

20

30

40

50

」または「普通図柄変動開始100回」のA時短終了条件が成立しない限り、1回目の小当り遊技状態が開始されるまでA時短遊技状態が継続し、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示が開始されたとしてもA時短遊技状態は終了しない。

- ・ラウンド数：10

- ・時短種別モード：3

- ・A時短終了条件：特図1変動開始8回、特図2変動開始100回、普通図柄変動開始100回、小当り作動開始1回、条件装置作動1回。

【2453】

選択図柄コマンドが「z2」または「z3」である場合、ラウンド数、時短種別モード、及びA時短終了条件は以下のとおりである。すなわち、選択図柄コマンドが「z1」である場合と同様に、大当り遊技状態終了後、「特図1変動開始8回」または「普通図柄変動開始100回」のA時短終了条件が成立しない限り、1回目の小当り遊技状態が開始されるまでA時短遊技状態が継続し、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示が開始されたとしてもA時短遊技状態は終了しない。

- ・ラウンド数：2

- ・時短種別モード：3

- ・A時短終了条件：特図1変動開始8回、特図2変動開始100回、普通図柄変動開始100回、小当り作動開始1回、条件装置作動1回。

【2454】

選択図柄コマンドが「z5」である場合、ラウンド数、時短種別モード、及びA時短終了条件は以下のとおりである。すなわち、大当り遊技状態終了後、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示が開始されるとこの時点でA時短遊技状態が終了するため、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示中の遊技状態は通常遊技状態である。また、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示が開始されるとA時短遊技状態が終了するため、1回目の小当り作動開始がA時短終了条件となっていない（後述の選択図柄コマンドが「z6」及び「z7」の場合も同様である）。

- ・ラウンド数：10

- ・時短種別モード：2

- ・A時短終了条件：特図1変動開始8回、特図2変動開始1回、普通図柄変動開始100回、条件装置作動1回。

【2455】

選択図柄コマンドが「z6」である場合、ラウンド数、時短種別モード、及びA時短終了条件は以下のとおりである。すなわち、選択図柄コマンドが「z5」である場合と同様に、大当り遊技状態終了後、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示が開始されるとこの時点でA時短遊技状態が終了する。よって、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示中の遊技状態は通常遊技状態である。

- ・ラウンド数：2

- ・時短種別モード：2

- ・A時短終了条件：特図1変動開始8回、特図2変動開始1回、普通図柄変動開始100回、条件装置作動1回。

【2456】

選択図柄コマンドが「z7」である場合、ラウンド数、時短種別モード、及びA時短終了条件は以下のとおりである。すなわち、選択図柄コマンドが「z5」及び「z6」である場合と同様に、大当り遊技状態終了後、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示が開始されるとこの時点でA時短遊技状態が終了する。よって、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示中の遊技状態は通常遊技状態である。

- ・ラウンド数：10

- ・時短種別モード：2

- ・A時短終了条件：特図1変動開始8回、特図2変動開始1回、普通図柄変動開始100回、条件装置作動1回。

【2457】

また、選択図柄コマンドが「z8」、すなわち第2特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、時短種別モード、及びC時短終了条件は以下のとおりである。すなわち、時短当りが導出されたことによってC時短遊技状態に移行した後、「特図1変動開始8回」または「普通図柄変動開始100回」のC時短終了条件が成立しない限り、1回目の小当り遊技状態が開始されるまでC時短遊技状態が継続し、1回目の第2特別図柄ゲームの変動表示が開始されたとしてもC時短遊技状態は終了しない。

- ・ラウンド数：2
- ・時短種別モード：2
- ・C時短終了条件：特図1変動開始8回、特図2変動開始1回、普通図柄変動開始100回、条件装置作動1回。

10

【2458】

なお、図243には示されていないが、イレギュラー大当り遊技状態に制御される場合、時短種別モードは「1」に決定される。イレギュラー大当り遊技状態は、正規な遊技態様で遊技が行われずに制御されることとなった大当り遊技状態や、通常の遊技では起こり得ない態様（不正行為も含む）で制御されることとなった大当り遊技状態等が相当するが、具体例については後述する。

【2459】

上述の特別図柄判定テーブル（図242参照）及び当り種類決定テーブル（図243参照）によれば、第1特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態の終了後の時短種別モードを、例えば50%の確率で「0」にセットし、例えば50%の確率で「3」にセットする。

20

【2460】

また、第2特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態の終了後の時短種別モードを、例えば100%の確率で「2」にセットする。また、第2特別図柄ゲームの結果が「小当り」である場合、メインCPU2201は、V入賞に基づく大当り遊技状態の終了後の時短種別モードを、例えば100%の確率で「2」にセットする。さらに、第2特別図柄ゲームの結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態に移行することなく、「時短当り」が導出されたことに基づいて時短種別モードを「4」にセットする。

30

【2461】

[9-1-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図244は、第7実施形態のパチンコ遊技機において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図244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。図244に示される特別図柄の変動パターンテーブルは、第7実施形態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。

【2462】

なお、図244の特別図柄の種類の欄に示される「1」及び「2」は、それぞれ、「第1特別図柄」及び「第2特別図柄」である。

40

【2463】

メインCPU2201は、最大で4個まで第1特別図柄ゲームの実行を保留することができ、第1特別図柄の始動条件が成立する毎に、1個の保留について第1特別図柄ゲームを実行する。同様に、メインCPU2201は、最大で4個まで第2特別図柄ゲームの実行を保留することができ、第2特別図柄の始動条件が成立する毎に、1個の保留について第2特別図柄ゲームを実行する。第1特別図柄及び第2特別図柄の両方について保留されているとき、メインCPU2201は、第1特別図柄ゲームよりも優先して第2特別図柄ゲームを実行する。

【2464】

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

50

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。

【2465】

メインCPU2201は、特別図柄の変動パターンを決定すると、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、変動パターンに応じた変動パターンコマンドをサブ制御回路2300（図88参照）に送信する。サブ制御回路2300が有するサブCPU2301は、受信した変動パターンコマンドに基づいて、遊技演出にかかる制御を行う。

【2466】

図244に示されるように、特別図柄の変動パターンは、時短種別モード、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、第1始動口2120又は第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等にもとづいて決定される。

【2467】

なお、時短種別モード「2」において、第2特別図柄ゲームの結果が「時短当り」である場合、プレミアムチャンスモードが選択される（図244では単に「プレミアムチャンス」と表示している）。また、時短種別モード「2」において、第2特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合、演出選択用乱数値を用いた演出抽選の結果として、所定確率（例えば50%の確率）でプレミアムチャンスモードが選択される。プレミアムチャンスモードについては後述する。

【2468】

【9-1-5. 普通図柄判定テーブル】

図245は、第7実施形態のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。なお、第7実施形態のパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、通過ゲート2126を遊技球が通過すると、100%の確率で普通図柄当りであると判定する。そのため、メインCPU2201は、通過ゲート2126への遊技球の通過に基づいて、普通図柄の当り判定用乱数値を抽出していない。また、主制御回路2200のメインROM2202に、例えば図16に示されるような普通図柄の当り判定テーブルも記憶されていない。ただし、これはあくまでも一例にすぎず、通過ゲート2126への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定用乱数値を抽出し、100%またはほぼ100%の確率で普通図柄当りと判定するようにしてもよいし、所定の確率（例えば256分の1）で普通図柄当りと判定するようにしてもよい。

【2469】

図245に示されるように、普通図柄判定テーブルは、通過ゲート2126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に基づいて、普通図柄選択図柄コマンドが決定される。例えば、256分の1の確率で普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」に決定され、256分の2の確率で普通図柄選択図柄コマンドが「fz1」に決定され、256分の253の確率で普通図柄選択図柄コマンドが「fz2」に決定される。

【2470】

なお、この明細書において、単に選択図柄コマンドと称するときは特別図柄の選択図柄コマンドを意味し、普通図柄選択図柄コマンドと称するときは普通図柄の選択図柄コマンドであることを意味するものとする。

【2471】

【9-1-6. 普通電動役物開放パターン決定テーブル】

図246は、第7実施形態のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている普通電動役物開放パターン決定テーブルの一例である。メインCPU2201は、時短種別モード及び普通図柄選択図柄コマンドに基づいて、普通電動役物2146の開放パターンを決定する。

【2472】

なお、本実施形態において、メインCPU 2201は、普通電動役物 2146 が開放しているときに第2始動口 2140 に遊技球が1個入賞すると、普通電動役物 2146 の開放を終了して閉鎖する。すなわち、図 246 の普通電動役物開放パターン決定テーブルに示される普通電動役物 2146 の開放パターンは、第2始動口 2140 への入賞がない場合に最長で実行される開放パターンである。

【2473】

図 246 に示される普通電動役物 2146 の開放パターン「01H」は、所謂ショート開放と称される開放パターンであり、普通電動役物 2146 の開放パターン「01H」～「04」のなかで、普通電動役物 2146 の開放時間が相対的に短く、第2始動口 2140 への遊技球の入賞が期待できない開放パターンである。このように、第2始動口 2140 への遊技球の入賞が期待できない普通電動役物 2146 の開放パターンを、本実施形態において「ショート開放」と称する。

10

【2474】

また、図 246 に示される普通電動役物 2146 の開放パターン「02H」、「03H」、及び「04H」は、それぞれ普通電動役物 2146 の開放パターンが異なるものの、いずれも、第2始動口 2140 への遊技球の入賞が期待できる開放パターンである。本実施形態において、このような開放パターンを「ロング開放」と称する。普通電動役物 2146 の開放パターン「02H」、「03H」、及び「04H」は、いずれも、普通電動役物 2146 の開放パターン「01H」と比べて普通電動役物 2146 の開放時間が長く、右打ちしていれば100%またはほぼ100%の確率で第2始動口 2140 に遊技球が入賞する。

20

【2475】

時短種別モード「0」は、上述のとおり通常遊技状態における時短種別モードである。また、RAMクリアされた後も時短種別モード「0」である。上述のとおり、第1特別図柄ゲームの結果として選択図柄コマンド「z0」の「大当り」が導出されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後、時短種別モードが「0」にセットされる。この時短種別モード「0」において、メインCPU 2201は、普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」～「fz2」のいずれであったとしても、普通電動役物 2146 の開放パターンを「01H」に決定する。すなわち、時短種別モード「0」において、普通電動役物 2146 はロング開放されることなくショート開放されるのみである。ただし、極めて低い確率（例えば2048分の1）でロング開放されるようにすることで、ロング開放に救済的な意味合いを持たせるようにしてもよい。上述のとおり通常遊技状態は左打ちが正規な遊技態様であるが、例えば、これに反して右打ちを行い、普通電動役物 2146 がショート開放されたときに、タイミングよく稀に第2始動口 2140 にイレギュラー入賞する場合がある。このようにして第2始動口 2140 に入賞したことによって、大当りが導出されたり、小当りが導出され且つV入賞すると、上述のイレギュラー大当り遊技状態に制御される。上述したとおり、イレギュラー大当り遊技状態が終了した後の時短種別モードは「1」である。

30

【2476】

また、上記のイレギュラー入賞によって、第2特別図柄ゲームの結果として時短当り（本実施形態において「イレギュラー時短当り」と称する）が導出されることもある。第2特別図柄ゲームの結果として「時短当り」が導出されると、通常であれば（正規な態様で遊技が行われたのであれば）時短種別モード「4」のC時短遊技状態に制御されるところ、上記のイレギュラー入賞によってイレギュラー時短当りが導出された場合には、時短種別モード「1」のC時短遊技状態に制御されるようにしている。ただし、これに限定されず、導出された時短当りが正規な時短当りであるかイレギュラー時短当りであるかにかかわらず、第2特別図柄ゲームの結果として「時短当り」が導出されると、時短種別モード「4」のC時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。

40

【2477】

時短種別モード「1」は、上述のとおり、イレギュラー大当り遊技状態が終了した後、

50

または、イレギュラー時短当りが導出された後の時短種別モードである。この時短種別モード「1」において、メインCPU2201は、普通電動役物2146の開放パターンを、普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」である場合は「02H」に決定し、普通図柄選択図柄コマンドが「fz1」または「fz2」である場合は「01H」に決定する。普通図柄判定テーブル（図245参照）によると、普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」に決定される確率は例えば256分の1である。よって、時短種別モード「1」では、例えば256分の1の確率で普通電動役物2146がロング開放される。

【2478】

時短種別モード「2」は、上述のとおり、第2特別図柄ゲームの結果として「大当り」が導出されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後、及び、第2特別図柄ゲームの結果として「小当り」が導出され且つV入賞したことに基づく大当り遊技状態が終了した後の時短種別モードである。この時短種別モード「2」において、メインCPU2201は、普通電動役物2146の開放パターンを、普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」または「fz1」である場合は「02H」に決定し、普通図柄選択図柄コマンドが「fz2」である場合は「01H」に決定する。普通図柄判定テーブル（図245参照）によると、普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」または「fz1」に決定される確率は例えば256分の3である。よって、時短種別モード「2」では、例えば256分の3（概ね85分の1）の確率で普通電動役物2146がロング開放される。

【2479】

時短種別モード「3」は、上述のとおり、第1特別図柄ゲームの結果として選択図柄コマンド「z1」～「z3」の「大当り」が導出されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後の時短種別モードである。この時短種別モード「3」において、メインCPU2201は、普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」～「fz2」のいずれであったとしても、普通電動役物2146の開放パターンを「03H」に決定する。すなわち、時短種別モード「3」において、普通電動役物2146は、ショート開放されることなくロング開放されるのみである。ただし、極めて低い確率（例えば2048分の1）でショート開放されるようにしてもよい。

【2480】

時短種別モード「4」は、上述のとおり、第2特別図柄ゲームの結果として「時短当り」が導出された後の時短種別モードである。この時短種別モード「4」において、メインCPU2201は、普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」～「fz2」のいずれであったとしても、普通電動役物2146の開放パターンを「04H」に決定する。すなわち、時短種別モード「4」において、普通電動役物2146は、時短種別モード「3」である場合と同様に、ショート開放されることなくロング開放されるのみである。ただし、極めて低い確率（例えば2048分の1）でショート開放されるようにしてもよい。

【2481】

このように、普通電動役物2146がロング開放される開放パターンに決定された場合、ロング開放される開放パターンを、所謂普通図柄当りに相当すると考えることができる。また、普通電動役物2146がショート開放される開放パターンに決定された場合、ショート開放される開放パターンは、所謂普通図柄ハズレに相当すると考えることができる。よって、本実施形態において、普通電動役物開放パターン決定テーブル（図246参照）を参照して行われる普通電動役物2146の開放パターンの決定を、普通図柄抽選と称するものとする。

【2482】

〔9-1-7. 普通図柄の変動パターンテーブル〕

図247は、第7実施形態のパチンコ遊技機において参照される普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。図247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。図247に示される普通図柄の変動パターンテーブルは、第7実施形態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。なお、図247に示される「普通図柄当り」は普通電動役物2146がロング開放

10

20

30

40

50

されることを示しており、「ハズレ」は普通電動役物 2 1 4 6 がショート開放されることを示している。

【2 4 8 3】

メイン CPU 2 2 0 1 は、最大で 4 個まで普通図柄ゲームの実行を保留することができ、普通図柄の始動条件が成立する毎に、1 個の保留について普通図柄ゲームを実行する。

【2 4 8 4】

図 2 4 7 に示されるように、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短種別モードと、普通図柄選択図柄コマンドと、普通図柄リーチ判定用乱数値と、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を決定する。普通図柄リーチ判定用乱数値及び普通図柄演出選択用乱数値は、いずれも、通過ゲート 2 1 2 6 を遊技球が通過したことに基づいてメイン CPU 2 2 0 1 により抽出される乱数値である。

10

【2 4 8 5】

メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンを決定すると、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、演出パターンに応じたコマンドをサブ制御回路 2 3 0 0（図 8 8 参照）に送信する。サブ制御回路 2 3 0 0 が有するサブ CPU 2 3 0 1 は、受信したコマンドに基づいて、遊技演出にかかる制御を行う。

【2 4 8 6】

なお、時短種別モード「1」及び「2」において、普通図柄の変動時間が第 2 特別図柄の変動時間（図 2 4 4 参照）と比べて長くなるように設定されている。詳細は後述するが、時短種別モード「1」及び「2」において、第 2 特別図柄が保留され難くするためである。

20

【2 4 8 7】

また、時短種別モード「3」及び「4」において、普通図柄の変動時間が第 2 特別図柄の変動時間（図 2 4 4 参照）と比べて短くなるように設定されている。普通電動役物 2 1 4 6 がロング開放される時間を普通図柄の変動時間に含めて考えたとしても、普通図柄の変動時間は、第 2 特別図柄の変動時間（図 2 4 4 参照）と比べて短い。詳細は後述するが、時短種別モード「3」及び「4」において、第 2 特別図柄が保留されやすくするためである。

【2 4 8 8】

30

【9-2. 演出モード】

次に、演出モードの遷移について、図 2 4 8 を参照して説明する。図 2 4 8 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示される演出モードの遷移の一例を示す図である。なお、演出モードは、例えば、背景画像の色、識別図柄（装飾図柄）の表示態様、エフェクト効果、及びキャラクタの動作態様を含む複数の演出内容のうち、少なくともいずれかの演出内容を変更することにより、遊技者にとっての現在の有利度合いを把握することを可能にする演出である。また、サブ CPU 2 3 0 1 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示される演出モードに対応させて、例えば枠側 LED の点灯態様等を変更するようにしてもよい。

【2 4 8 9】

本実施形態において、演出モードは、通常モード、大当たりモード、プレミアムモード、チャンスモード、及びプレミアムチャンスモードが少なくとも用意されている。大当たりモードは、さらに、通常大当たりモード、プレミアム大当たりモード、及びチャンス大当たりモードが用意されている。また、小当たり遊技状態における小当たりモードがさらに用意されている。サブ CPU 2 3 0 1 は、これらの演出モードのうち、遊技状態等に応じていずれかの演出モードに制御する。

40

【2 4 9 0】

なお、図 2 4 8 では、便宜上、小当たりモードの図示を省略しており、プレミアム大当たりモードにおける第 1 特別図柄の結果として「小当たり」（選択図柄コマンド「z 6」、「z 7」）が導出された場合、プレミアムモードから小当たりモードを経由してプレミアム大当たりモードに移行するようにしている。ただし、小当たり遊技状態において小当たりモードを表

50

示することは必須でなく、プレミアムモードからプレミアム大当りモードに移行するようにしてもよい。

【2491】

また、同様に、図248では、便宜上、小当りモードの図示を省略しており、チャンスモードにおける第2特別図柄の結果として「小当り」（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）が導出された場合、チャンスモードから小当りモードを経由してチャンス大当りモードに移行するようにしている。ただし、小当り遊技状態において小当りモードを表示することは必須でなく、チャンスモードからチャンス大当りモードに移行するようにしてもよい。

【2492】

また、図248では、第2特別図柄ゲームの結果として「大当り」（選択図柄コマンド「z5」）が導出されたことに基づいて制御される大当り遊技状態、及び、第2特別図柄の結果として「小当り」（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）が導出され且つV入賞したことに基づいて制御される大当り遊技状態のいずれにおいても共通の「チャンス大当りモード」として示されている。ただし、これに限定されず、第2特別図柄ゲームの結果として「大当り」が導出されたことに基づいて制御される大当り遊技状態と、第2特別図柄の結果として「小当り」が導出され且つV入賞したことに基づいて制御される大当り遊技状態とを区別できるように、互いに異なる大当りモードが表示されるようにしてもよい。

【2493】

また、通常モード、通常大当りモード、プレミアム大当りモード、チャンス大当りモード、プレミアムモード、及びチャンスモードに制御される時期は以下のとおりである。

（1）通常モード：通常遊技状態

（2）通常大当りモード：選択図柄コマンド「z0」の大当りに基づく大当り遊技状態に制御されているとき。

（3）プレミアム大当りモード：選択図柄コマンド「z1」～「z3」のうちいずれかの当りに基づく大当り遊技状態に制御されているとき。プレミアムモードにおいて大当り（選択図柄コマンド「z5」）が導出されたことに基づく大当り遊技状態に制御されているとき。プレミアムモードにおいて小当り（選択図柄コマンド「z6」または「z7」）が導出され且つV入賞に基づく大当り遊技状態に制御されているとき。

（4）チャンス大当りモード：プレミアムチャンスモードにおいて大当り（選択図柄コマンド「z5」）が導出されたことに基づく大当り遊技状態に制御されているとき。チャンスモードにおいて小当り（選択図柄コマンド「z5」または「z7」）が導出され且つV入賞に基づく大当り遊技状態に制御されているとき。

（5）プレミアムモード：時短種別モード「3」に制御されているとき。時短種別モード「4」に制御されているとき。時短種別モード「2」に制御されているとき（第2特別図柄の残保留にかかる変動表示に限る）。

（6）チャンスモード：プレミアムモード終了後（プレミアムモードにおける最後の残保留についての第2特別図柄ゲームに基づく大当り遊技状態終了後）の時短種別モード「2」に制御されているとき。チャンスモードにおける第2特別図柄ゲームの結果に基づく大当り遊技状態終了後の時短種別モード「2」に制御されているとき。

【2494】

なお、プレミアムモードにおける最後の残保留についての第2特別図柄ゲームの結果に基づく大当り遊技状態における演出モードは、プレミアム大当りモードとしてもよいし、プレミアム大当りモードとは異なる大当りモードとしてもよい。プレミアム大当りモードとは異なる大当りモードは、例えば、チャンスモードへのモード移行を示唆することが可能なモード移行示唆モードとすることができる。

【2495】

また、プレミアムチャンスモードは、チャンスモードにおいて、特定条件が成立すると移行する当該変動に限られる演出モードであり、当該変動表示が終了するとプレミアムチ

10

20

30

40

50

ャンスモードも終了する。上記の「特定条件」は、変動表示中の第2特別図柄ゲームの結果が「時短当り」であるか、または、変動表示中の第2特別図柄ゲームの結果が「大当り」であって且つ抽出した演出選択用乱数値を用いて行われる演出抽選に当選すると成立する。本実施形態では、上述したように、第2特別図柄ゲームの結果が「時短当り」である場合は、この「時短当り」が導出されることとなる当該変動表示においてプレミアムチャンスモードに移行し、第2特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合は、この「大当り」が導出されることとなる当該変動表示において所定確率（例えば50%）でプレミアムチャンスモードに移行する。

【2496】

なお、図248には示されていないが、時短種別モードが「1」であるときの演出モードは、上記の複数の演出モードのいずれとも異なるイレギュラーモードである。

【2497】

また、図249には図示されていないが、時短種別モードが「1」であるときの演出モードとして、イレギュラーモードも用意されている。このイレギュラーモードは、イレギュラー大当り遊技状態が終了した後、及び、イレギュラー時短当りが導出された後の演出モードである。イレギュラーモードは、普通図柄ゲーム（すなわち普通図柄抽選）の結果が普通図柄当りとなる確率（すなわち普通電動役物2146がロング開放される確率）が、通常モード（時短種別モード「0」）よりも高く、チャンスモード（時短種別モード「2」）よりも低い。よって、例えば、通常モードを低確率モード、イレギュラーモードを中確率モード、チャンスモードを高確率モードといった、従来のような単に低確率状態及び高確率状態のみならず、遊技者にとって有利な結果（普通図柄当り）となる確率が3つ以上のモードでの遊技を実行可能とすることで、興趣を高めることが可能となる。

【2498】

なお、イレギュラーモード（時短種別モード「1」）における時短終了条件は、例えば、特図1変動開始8回、特図2変動開始100回、普通図柄変動開始100回、小当り作動開始1回、条件装置作動1回である。これらの複数の条件のうち、いずれか1つの条件が成立すると、メインCPU2201は、時短種別モード「1」を終了し、大当り遊技状態に制御されなければ、時短種別モード「0」に移行させる。

【2499】

また、イレギュラーモード（時短種別モード「1」）では、第2特別図柄ゲームの結果が「時短当り」であったとしても、メインCPU2201は、強制的にハズレとし、C時短遊技状態（時短種別モード「4」）に移行させず、サブCPU2301は、イレギュラーモードを継続させる。よって、サブCPU2301は、イレギュラーモードではプレミアムチャンスモードに移行させることもない。このようにすることで、イレギュラーモードをペナルティ的なモードとして位置付けることができ、正規でない態様で遊技が行われることを抑制できる。ただし、これらに限定されず、イレギュラーモードにおける第2特別図柄ゲームの結果が「時短当り」である場合に、メインCPU2201は時短種別モード「4」に移行させるようにしてもよい。また、サブCPU2301は、イレギュラーモードにおける第2特別図柄ゲームの結果が「時短当り」である場合にプレミアムモードに移行させるようにしてもよいし、イレギュラーモードにおける第2特別図柄ゲームの結果が「大当り」または「時短当り」である場合にプレミアムチャンスモードに移行させるようにしてもよい。

【2500】

また、詳細は後述するが、サブCPU2301は、表示装置2007の表示領域にて行われる識別図柄の変動演出を、演出モードに応じて制御する。

【2501】

（通常モード）

通常モードにおいて、サブCPU2301は、識別図柄の変動演出を、第1特別図柄の変動表示に対応させて実行する。第1特別図柄ゲームの結果がハズレである場合、通常モードが継続する。第1特別図柄ゲームの結果が「大当り」であって選択図柄コマンドが「

10

20

30

40

50

「z 0」である場合、サブCPU2301は、通常モードを終了し、演出モードを、通常モード大当りモードに移行させる。第1特別図柄ゲームの結果が「大当り」であって選択図柄コマンドが「z 1」～「z 4」のいずれかである場合、サブCPU2301は、通常モードを終了し、演出モードを、プレミアム大当りモードに移行させる。

【2502】

(通常大当りモード)

通常大当りモードにおいて、サブCPU2301は、識別図柄の変動演出を実行しない。通常大当り遊技状態では、メインCPU2201により特別図柄の変動表示が行われないからである。サブCPU2301は、メインCPU2201により制御される通常大当り遊技状態が終了すると通常大当りモードを終了し、演出モードを、通常モードに移行させる。なお、通常大当り遊技状態は、通常モードから移行する大当り遊技状態であって、通常大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態及び高確率遊技状態のいずれにも制御されずに通常遊技状態に移行する大当り遊技状態である。

10

【2503】

(プレミアム大当りモード)

プレミアム大当りモードにおいても、サブCPU2301は、識別図柄の変動演出を実行しない。プレミアム大当り遊技状態では、メインCPU2201により特別図柄の変動表示が行われないからである。サブCPU2301は、メインCPU2201により制御されるプレミアム大当り遊技状態が終了するとプレミアム大当りモードを終了し、演出モードを、第2特別図柄の残保留がある場合にはプレミアムモードに移行させ、第2特別図柄の残保留がない場合にはチャンスモードに移行させる。なお、プレミアム大当り遊技状態は、通常モードまたはプレミアムモードから移行する大当り遊技状態であって、プレミアムモードループ期間中の大当り遊技状態である。

20

【2504】

(チャンス大当りモード)

チャンス大当りモードにおいても、サブCPU2301は、識別図柄の変動演出を実行しない。チャンス大当り遊技状態では、メインCPU2201により特別図柄の変動表示が行われないからである。サブCPU2301は、メインCPU2201により制御されるチャンス大当り遊技状態が終了するとチャンス大当りモードを終了し、演出モードを、チャンスモードに移行させる。なお、チャンス大当り遊技状態は、チャンスモードから移行する大当り遊技状態である。

30

【2505】

(プレミアムモード)

プレミアムモードは、第1特別図柄ゲームの結果が「大当り」(選択図柄コマンド「z 1」～「z 3」)であることに基づく大当り遊技状態終了後の1回目の第2特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲームの結果として「時短当り」(選択図柄コマンド「z 8」)が導出された後の1回目の第2特別図柄ゲーム、及び、第2特別図柄の残保留(最後に保留された残保留を除く)について行われた第2特別図柄ゲームの結果に基づく大当り遊技状態終了後の第2特別図柄ゲームにおいて行われる演出モードである。

【2506】

プレミアムモードにおいて、サブCPU2301は、識別図柄の変動演出を、第2特別図柄の変動表示に対応させて実行する。プレミアムモードでは、上記の1回目の第2特別図柄ゲームの結果に基づいて小当り遊技状態が開始されるまで時短遊技状態が継続するため、この間に、第2特別図柄の保留数(すなわち第2特別図柄ゲームの保留数)を増加させることができる。ただし、2回目の第2特別図柄ゲームが開始されるとこの時点で時短遊技状態が終了するため、1回目の第2特別図柄ゲームの結果に基づいて小当り遊技状態が開始された以降は、第2特別図柄の保留数を増加させることを期待できない。

40

【2507】

プレミアムモードでは、第2特別図柄ゲームの結果として「大当り」が導出された場合、または「小当り」が導出され且つV入賞した場合、サブCPU2301は、演出モード

50

を、プレミアム大当りモードに移行させる。第2特別図柄の残保留が全てなくなるまで、プレミアム大当りモードとプレミアムモードとの間をループする。例えば、第2特別図柄の最大保留数が「4」であるため、実行中の第2特別図柄ゲームとあわせて第2特別図柄ゲームが5ゲーム実行されるまで、プレミアム大当りモードとプレミアムモードとの間をループすることが可能である。ただし、第2特別図柄ゲームの結果として「時短当り」が導出された場合には、1回目の第2特別図柄ゲームの結果に基づいて小当り遊技状態が開始されるまで時短遊技状態が継続するため、この間に、第2特別図柄の保留数を増加させることができる。よって、第2特別図柄ゲームの結果として「時短当り」が導出された時点からさらに第2特別図柄ゲームを5回実行することが可能となる。プレミアムモードにおいて第2特別図柄の残保留が全てなくなると、サブCPU2301は、第2特別図柄の最後の残保留に基づく第2特別図柄ゲームの結果として実行された大当り遊技状態の終了後、チャンスモードに移行させる。

10

【2508】

本実施例において、プレミアム大当りモードとプレミアムモードとの間をループする期間を、「プレミアムモードループ期間」と称する。すなわち、「プレミアムモードループ期間」では、第2特別図柄を最大限まで保留させることができれば、5回の大当り遊技状態が確約されることとなる。ただし、第2特別図柄ゲームの結果として選択図柄コマンド「z6」が導出され且つV入賞した場合には、実質的に賞球または賞球データの獲得を期待できない大当り遊技状態に制御され、このような大当り遊技状態についても上記の5回に含まれる。

20

【2509】

(チャンスモード)

チャンスモードにおいて、サブCPU2301は、識別図柄の変動表示を、普通図柄の変動表示に対応させて実行する。サブCPU2301は、表示装置2007の表示領域において識別図柄の変動演出（すなわち普通図柄の変動表示）が所定回数実行されるとチャンスモードを終了し、演出モードを、通常演出モードに移行させる。本実施形態では、100回目の普通図柄の変動表示の開始時に、チャンスモードを終了し、通常モードに移行させる。上記の所定回数は、当り種類決定テーブル（図243参照）に示されるように、大当り遊技状態終了後の遊技状態が時短種別モード「2」のA時短遊技状態である場合に、A時短遊技状態の終了条件として設定される「普通図柄変動開始」の回数により決まる。

30

【2510】

ただし、チャンスモードにおいて、普通図柄抽選の結果が当りであると（すなわち普通電動役物2146の開放パターンがロング開放であると）、サブCPU2301は、識別図柄の変動演出を停止し、「大当り」であることを示す演出画像を表示する。この「大当り」は、普通図柄抽選の結果が当りであることを示す（すなわち普通電動役物2146がロング開放されることを示す）演出画像である。

【2511】

チャンスモードにおいて、普通電動役物2146がロング開放されたことによって第2始動口2140に入賞すると、第2特別図柄ゲームが実行される。この第2特別図柄ゲームの結果が「小当り」（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）であって且つV入賞すると、サブCPU2301は、チャンスモードを終了し、演出モードを、チャンス大当りモードに移行させる。このチャンス大当りモードが終了すると、サブCPU2301は、演出モードを、再びチャンスモードに移行させる。このチャンスモードも、識別図柄の変動演出が例えば100回実行されるまで継続する。なお、第2特別図柄ゲームの結果が「小当り」（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）であって且つV入賞しなかった場合、内部的にはすでに通常遊技状態（時短種別モード「0」）に制御されているため、サブCPU2301は、演出モードを、チャンスモードから通常モードに移行させる。

40

【2512】

チャンスモードにおいて、普通電動役物2146がロング開放されたことによって第2

50

始動口 2 1 4 0 に入賞して実行された第 2 特別図柄ゲームの結果が「時短当り」（選択図柄コマンド「z 8」）である場合、変動停止すると「時短当り」が導出されることとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、サブ CPU 2 3 0 1 は、プレミアムチャンスモードに移行する。このプレミアムチャンスモードは、チャンスモード中に移行可能な演出モードである。プレミアムチャンスモードに移行すると、プレミアムモードに移行する期待感を遊技者に与えることができ、興趣を高めることができる。そして、「時短当り」が導出されると、サブ CPU 2 3 0 1 は、プレミアムチャンスモードを終了し、演出モードを、プレミアムモードに移行させる。

【2 5 1 3】

チャンスモードにおいて、普通電動役物 2 1 4 6 がロング開放されたことによって第 2 始動口 2 1 4 0 に入賞して実行された第 2 特別図柄ゲームの結果が「大当り」（選択図柄コマンド「z 5」）である場合、特別図柄の変動パターンテーブル（図 2 4 4 参照）に示されるように、サブ CPU 2 3 0 1 は、所定確率（例えば 5 0 % の確率）でプレミアムチャンスモードに移行する。プレミアムチャンスモードに移行する場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、変動停止すると「大当り」が導出されることとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、プレミアムチャンスモードに移行させる。この場合に行われるプレミアムチャンスモードは、第 2 特別図柄ゲームの結果が「時短当り」（選択図柄コマンド「z 8」）であるときに移行するプレミアムチャンスモードに対する所謂ガセ演出モードである。そして、第 2 特別図柄ゲームの結果として「大当り」が導出されると、サブ CPU 2 3 0 1 は、プレミアムチャンスモードを終了し、演出モードを、チャンス大当りモードに移行させる。また、プレミアムチャンスモードへの移行が決定されなかった場合には、サブ CPU 2 3 0 1 は、プレミアムチャンスモードに移行せずにチャンスモードを終了し、演出モードを、チャンス大当りモードに移行させる。このチャンス大当りモードが終了すると、サブ CPU 2 3 0 1 は、チャンスモードに移行させる。

【2 5 1 4】

なお、プレミアムチャンスモードのガセ演出モードは、第 2 特別図柄ゲームの結果が「大当り」である場合に所定確率で行われるようにするものに限定されず、第 2 特別図柄の結果が「小当り」（選択図柄コマンド「z 6」、「z 7」）である場合に所定確率で行われるようにしてもよい。

【2 5 1 5】

（プレミアムチャンスモード）

プレミアムチャンスモードは、上述したように、第 2 特別図柄ゲームの結果として「時短当り」が導出される可能性、すなわちプレミアムモードに移行する可能性があることを遊技者に期待させる演出モードであり、当該変動表示が終了すると終了する。

【2 5 1 6】

〔9-3. 遊技の流れ〕

次に、遊技の流れの一例について、図 2 4 9 及び図 2 5 0 を参照して時系列に沿って説明する。図 2 4 9 は、メイン CPU 2 2 0 1 及びサブ CPU 2 3 0 1 により実行される制御の流れを示すタイムチャートの一例である。図 2 5 0 は、メイン CPU 2 2 0 1 及びサブ CPU 2 3 0 1 により実行される制御の流れを示すタイムチャートの一例であって、図 2 4 9 から続く図である。図 2 4 9 及び図 2 5 0 に示されるタイムチャートには、遊技の流れに応じて、メイン CPU 2 2 0 1 により実行される第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、及び普通図柄の変動状態と、メイン CPU 2 2 0 1 により制御される内部的な時短種別モードと、サブ CPU 2 3 0 1 により実行される演出モードとが示されている。

【2 5 1 7】

なお、図 2 4 9 及び図 2 5 0 において、普図は普通図柄に相当し、特図 1 は第 1 特別図柄に相当し、特図 2 は第 2 特別図柄に相当する。特図 2 のタイムチャートに示される「z 6」～「z 8」は、第 2 特別図柄の変動表示が停止したときに導出される第 2 特別図柄抽選の結果（選択図柄コマンド）をあらわしている。

【2 5 1 8】

また、図 2 4 9 及び図 2 5 0 では、便宜上、通常大当りモード、プレミアム大当りモード、及びチャンス大当りモードを区別せずに、大当りモードとして表示している。さらに、図 2 4 9 及び図 2 5 0 では、小当り遊技状態において小当りモードに制御されるものとして図示しているが、小当り遊技状態において小当りモードに制御されることは必須でない。

【2 5 1 9】

図 2 4 9 及び図 2 5 0 において、大当り遊技状態の終了後に移行するプレミアムモードを「プレミアムモード（大当り経由）」と示しており、時短当りが導出されたことに基づいて移行するプレミアムモードを「プレミアムモード（C 時短経由）」と示している。なお、プレミアムモード（大当り経由）とプレミアムモード（C 時短経由）とを、同じ演出としてもよいし、いずれも期待度が高い演出として異なる演出としてもよい。

10

【2 5 2 0】

以下に説明する遊技の流れでは、例えば図 2 4 8 を参照して説明した演出モードの遷移についての記載と重複する場合もあるが、かかる重複する説明も含めて、あらためて説明する。

【2 5 2 1】

まず、図 2 4 9 を参照して遊技の流れを説明する。サブ CPU 2 3 0 1 により通常モードに制御されているとき、メイン CPU 2 2 0 1 により制御される内部的な遊技状態は通常遊技状態（時短種別モード「0」）である。通常モードにおいて、表示装置 2 0 0 7 に表示される識別図柄の変動演出は、第 1 特別図柄の変動表示に対応する変動演出である。

20

【2 5 2 2】

通常モードにおいて第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の変動表示を開始する（t 1）。この第 1 特別図柄の変動表示が終了し、例えば選択図柄コマンド「z 0」の大当りが導出されると（t 2）、メイン CPU 2 2 0 1 は通常遊技状態（時短種別モード「0」）から大当り遊技状態に移行させ、サブ CPU 2 3 0 1 は通常モードから大当りモード（通常大当りモード）に移行させる。ただし、大当り遊技状態は内部的には通常遊技状態（時短種別モード「0」）であるため、図 2 4 9 及び図 2 5 0 では、便宜上、大当り遊技状態を時短種別モード「0」として示している。この大当り遊技状態が終了すると（t 3）、メイン CPU 2 2 0 1 は通常遊技状態（時短種別モード「0」）に制御し、サブ CPU 2 3 0 1 は大当りモードから通常モードに移行させる。

30

【2 5 2 3】

通常モードに移行後、第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の変動表示を開始する（t 4）。この第 1 特別図柄の変動表示が終了し、例えば選択図柄コマンド「z 1」の大当りが導出されると（t 5）、メイン CPU 2 2 0 1 は通常遊技状態（時短種別モード「0」）から大当り遊技状態に移行させ、サブ CPU 2 3 0 1 は通常モードから大当りモード（プレミアム大当りモード）に移行させる。この大当り遊技状態が終了すると（t 6）、メイン CPU 2 2 0 1 は時短種別モード「3」の A 時短遊技状態に制御し、サブ CPU 2 3 0 1 は大当りモードからプレミアムモード（大当り経由）に移行させる。時短種別モード「3」の A 時短遊技状態は、当り種類決定テーブル（図 2 4 3 参照）に示されるように、第 2 特別図柄の変動表示が 1 0 0 回実行されるまで終了しないため、1 回目の小当り作動開始までまたは条件装置が作動するまで（すなわち「大当り」が導出されるまで）継続させることが可能である。

40

【2 5 2 4】

なお、通常モードにおいて、「大当り」が導出されたことに基づいて大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態終了後に、通常モードに移行する確率（選択図柄コマンド「z 0」の選択確率）は 5 0 % であり、プレミアムモードに移行する確率（選択図柄コマンド「z 1」～「z 3」の選択確率）は 5 0 % である（図 2 4 3 参照）。

【2 5 2 5】

プレミアムモード（大当り経由）において、表示装置 2 0 0 7 に表示される識別図柄の

50

変動演出は、普通図柄の変動表示に対応する変動演出である。このプレミアムモード（大当たり経由）において通過ゲート2126を遊技球が通過すると、メインCPU2201は、普通図柄の変動表示を開始する（t7）。そして、普通図柄の変動表示が停止すると（t8）、普通電動役物2146がロング開放する。なお、図246に示されるように、時短種別モード「3」では、普通電動役物2146の開放パターンが必ずロング開放である。普通電動役物2146がロング開放されたことによって第2始動口2140に遊技球が入賞すると、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動表示を開始する（t9）。第2特別図柄ゲームの結果は、ハズレがなくほとんどが「小当り」（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）である（図241、図242参照）。この第2特別図柄の変動表示が終了し、例えば選択図柄コマンド「z7」の「小当り」が導出されると（t10）、A時短終了条件である「1回目の小当り作動開始」が成立し、メインCPU2201は、内部的な遊技状態を、時短種別モード「3」から時短種別モード「0」に移行させる。そして、小当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、条件装置を作動させて大当り遊技状態に制御する（t11）。この大当り遊技状態は、選択図柄コマンド「z7」の「小当り」が導出されたことに基づいて制御される10Rの大当り遊技状態である（図243参照）。サブCPU2301は、プレミアムモード（大当たり経由）から小当りモードに移行させ（t10）、V入賞して条件装置が作動すると小当りモードから大当りモード（プレミアム大当りモード）に移行させる（t11）。

【2526】

図249では、便宜上、普通図柄の変動表示停止（t8）から1回目の小当り作動開始（t10）までに普通図柄の変動表示が実行されていないものとして図示されているが、（t8）～（t10）の間は内部的に時短種別モード「3」のA時短遊技状態である。時短種別モード「3」では、上述したように、普通図柄の変動時間は、普通電動役物2146の開放時間を考慮したとしても特別図柄の変動時間と比べて短い。よって、右打ちしている限り、A時短終了条件（1回目の小当り作動開始）が成立するまでの間に、普通図柄の変動表示を複数回にわたって実行可能である。すなわち、普通電動役物2146のロング開放が複数回にわたって実行されることによって、第2特別図柄の保留を溜めることができる。第2特別図柄ゲームの結果にはハズレが含まれないため、第2特別図柄の保留を最大限まで溜めることができれば、プレミアムモドループ期間において5回の大当り遊技状態が確約されることとなり、多量の賞球または賞球データを遊技者が獲得することが可能となる。

【2527】

大当り遊技状態が終了すると（t12）、メインCPU2201は時短種別モード「2」のA時短遊技状態に制御し、サブCPU2301は大当りモード（プレミアム大当りモード）からプレミアムモード（大当たり経由）に移行させる。時短種別モード「2」のA時短遊技状態は、当り種類決定テーブル（図243参照）に示されるように、1回目の第2特別図柄の変動表示が開始されるとA時短終了条件が成立する。このプレミアムモード（大当たり経由）において通過ゲート2126を遊技球が通過すると、メインCPU2201は、普通図柄の変動表示を開始する（t13）。そして、普通図柄の変動表示が停止すると（t14）、上述したように普通電動役物2146がロング開放する。普通電動役物2146がロング開放されたことによって第2始動口2140に遊技球が入賞すると、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動表示を開始するとともに、時短種別モード「2」から通常遊技状態（時短種別モード「0」）に移行させる（t15）。この第2特別図柄の変動表示が終了し、例えば選択図柄コマンド「z6」の「小当り」が導出されると（t16）、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、条件装置を作動させて大当り遊技状態に制御する（t17）。この大当り遊技状態は、選択図柄コマンド「z6」の「小当り」が導出されたことに基づく大当り遊技状態であるため、2Rの大当り遊技状態である（図243参照）。サブCPU2301は、（t15）において内部的に時短種別モード「2」のA時短遊技状態から通常遊技状態（時短種別モード「0」）に移行したとしても、プレミアムモード（大当たり経

由)を継続して表示する。サブCPU2301は、(t16)においてプレミアムモード(大当り経由)から小当りモードに移行させ、V入賞して条件装置が作動すると小当りモードから大当りモード(プレミアム大当りモード)に移行させる(t17)。なお、上述のとおり第2特別図柄の変動表示が開始されるときに時短種別モード「2」のA時短遊技状態が終了しており(t15)、また、時短種別モード「2」では、上述したように第2特別図柄の変動時間が普通図柄の変動時間と比べて短く(図244及び図247参照)、第2始動口2140に入賞させることはほぼできず、第2特別図柄の保留を溜めることができない。

【2528】

大当り遊技状態が終了すると(t18)、メインCPU2201は時短種別モード「2」のA時短遊技状態に制御し、サブCPU2301は大当りモード(プレミアム大当りモード)からプレミアムモード(大当り経由)に移行させる。その後、導出される第2特別図柄ゲームの結果(すなわち選択図柄コマンド)に応じて大当り遊技状態が2Rであるか10Rであるかの違いはあるものの、第2特別図柄の保留がなくなるまで、(t13)～(t18)における遊技と同様の遊技が実行される。すなわち、図249に示される(t19)～(t24)、(t25)～(t30)、及び(t31)～(t36)では、(t13)～(t18)と同様に遊技が進行する。そして、第2特別図柄の最後の残保留にかかる変動表示が実行されたことによって制御された大当り遊技状態が終了すると、プレミアムモドループ期間が終了し、チャンスモードに移行する。よって、プレミアムモドループ期間では、第2特別図柄ゲームの結果として選択図柄コマンド「z7」の「小当り」の導出回数が多いほど多量の賞球または賞球データを遊技者が獲得可能となる。そのため、プレミアムモドループ期間において導出される「小当り」の種類に応じて獲得可能な賞球または賞球データが異なることとなり、プレミアムモドループ期間における遊技の興趣を高めることが可能となる。

【2529】

上述のプレミアムモドループ期間において、第2特別図柄の保留を溜めることができるのは、1回目の小当り作動開始(t10)までであり、1回目の小当り作動開始以降は、普通電動役物2146のロング開放が実行されず、第2特別図柄の保留を溜めることに期待できない。このようにして、期間限定のプレミアムモドループ期間を設けることが可能となり、徒に射幸性が高くないようにしつつ、興趣を高めることが可能となる。

【2530】

図249では、プレミアムモドループ期間において、第2特別図柄ゲームの結果として「小当り」(選択図柄コマンド「Z6」、「z7」)のみが導出された例を示しているが、第2特別図柄ゲームの結果として「大当り」(選択図柄コマンド「z5」)が導出された場合も、「小当り」が導出された場合と同様に遊技が進行する。

【2531】

次に、図250を参照して遊技の流れを説明する。サブCPU2301によりチャンスモードに制御されているとき、メインCPU2201により制御される内部的な遊技状態は時短種別モード「2」のA時短遊技状態である。チャンスモードにおいて、表示装置2007に表示される識別図柄の変動演出は、普通図柄の変動表示に対応する変動演出である。そして、上述した通り、チャンスモードにおいて、「普通図柄変動開始100回」の条件が成立すると、チャンスモードが終了する。

【2532】

チャンスモードにおいて通過ゲート2126を遊技球が通過すると、メインCPU2201は、普通図柄の変動表示を開始する(t37)。チャンスモードでは、上述した通り、例えば256分の3(概ね85分の1)の確率で普通電動役物2146がロング開放される。すなわち、チャンスモードでのゲーム性は、期間限定(例えば100回)の普通図柄ゲームにおいて、例えば概ね85分の1の確率で普通電動役物2146がロング開放されるか否かといったゲーム性である。

【2533】

10

20

30

40

50

なお、チャンスモードは、内部的には時短種別モード「2」に制御されているため、当り種類決定テーブル（図243参照）に示されるように、時短終了条件は、特図1変動開始8回、特図2変動開始1回、普通図柄変動開始100回、及び条件装置作動1回、のうちいずれかが成立することである。しかし、チャンスモードでは、正規な態様で遊技が行われる限り、「普通図柄変動開始100回」の時短終了条件の成立によって、時短種別モード「2」の終了、ひいてはチャンスモードが終了することとなる。一方、プレミアムモード（時短種別モード「2」～「4」）では、正規な態様で遊技が行われる限り、「特図2変動回数1回」または「小当り作動開始1回」の時短終了条件が成立し、「普通図柄変動開始100回」の時短終了条件が成立することは想定し難い。このように、「普通図柄変動開始100回」の時短終了条件は、プレミアムモードよりもチャンスモードの方が相対的に成立しやすくなっている。

10

【2534】

そして、普通図柄の変動表示が停止し（t38）、普通図柄抽選の結果として当りが導出されると（すなわち普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」または「fz1」であることを示す結果が導出されると）、メインCPU2201は、普通電動役物2146をロング開放する。普通電動役物2146がロング開放されたことによって第2始動口2140に遊技球が入賞すると、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動表示を開始するとともに、時短種別モード「2」から通常遊技状態（時短種別モード「0」）に移行させる（t39）。この第2特別図柄の変動表示が終了し、例えば選択図柄コマンド「z7」の「小当り」が導出されると（t40）、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、条件装置を作動させて大当り遊技状態に制御する（t41）。この大当り遊技状態は、選択図柄コマンド「z7」の「小当り」が導出されたことに基づく大当り遊技状態であるため、10Rの大当り遊技状態である（図243参照）。サブCPU2301は、（t39）において内部的に時短種別モード「2」のA時短遊技状態から通常遊技状態（時短種別モード「0」）に移行したとしても、チャンスモードを継続して表示する。サブCPU2301は、（t40）においてチャンスモード（大当り経由）から小当りモードに移行させ、V入賞して条件装置が作動すると小当りモードから大当りモード（チャンス大当りモード）に移行させる（t41）。なお、上述のとおり第2特別図柄の変動表示が開始されるときに時短種別モード「2」が終了している（t39）。また、図244及び図247に示されるように、時短種別モード「2」では、特別図柄の変動時間が特別図柄の変動時間と比べて短い。そのため、第2始動口2140に入賞させることはほぼできず、第2特別図柄の保留を溜めることが期待できない。よって、チャンスモードにおいて、第2特別図柄ゲームの結果として「小当り」（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）が導出されてV入賞に基づく大当り遊技状態に制御されたとしても、この1回の大当り遊技状態が終了すると、再び、期間限定（例えば100回）のチャンスモードに移行する。なお、チャンスモードにおいて、第2特別図柄の結果として「大当り」（選択図柄コマンド「z5」）が導出されて大当り遊技状態に制御された場合であっても、この1回の大当り遊技状態が終了すると、再び、期間限定（例えば100回）のチャンスモードに移行する。

20

30

【2535】

大当り遊技状態が終了すると（t42）、メインCPU2201は時短種別モード「2」のA時短遊技状態に制御し、サブCPU2301は大当りモード（チャンス大当りモード）からチャンスモードに移行させる。そして、チャンスモードにおいて、通過ゲート2126を遊技球が通過すると、メインCPU2201は、普通図柄の変動表示を開始する（t43）。普通図柄の変動表示が停止し（t44）、普通図柄抽選の結果として当りが導出されると（すなわち普通図柄選択図柄コマンドが「fz0」または「fz1」であることを示す結果が導出されると）、メインCPU2201は、普通電動役物2146をロング開放する。普通電動役物2146がロング開放されたことによって第2始動口2140に遊技球が入賞すると、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動表示を開始するとともに、時短種別モード「2」のA時短遊技状態から通常遊技状態（時短種別モード「

40

50

0」)に移行させる(t45)。

【2536】

(t45)において変動表示が開始された第2特別図柄ゲームの結果が選択図柄コマンド「z8」の「時短当り」である場合、サブCPU2301は、「時短当り」が導出されることとなる第2特別図柄の変動表示に対応する識別図柄の変動演出中に、演出モードを、チャンスモードからプレミアムチャンスモードに移行させる(t46)。そして、この第2特別図柄の変動表示が終了し、「時短当り」が導出されると(t47)、メインCPU2201は通常遊技状態(時短種別モード「0」)からC時短遊技状態(時短種別モード「4」)に移行させ、サブCPU2301はプレミアムチャンスモードからプレミアムモード(C時短経由)に移行させる。C時短遊技状態(時短種別モード「4」)は、当り種類決定テーブル(図243参照)に示されるように、第2特別図柄の変動表示が100回実行されるまで終了しないため、1回目の小当り作動開始までまたは条件装置が作動するまで(すなわち「大当り」が導出されるまで)継続させることが可能である。そして、(t47)から、プレミアムモードループ期間が開始される。

10

【2537】

プレミアムモード(C時短経由)においても、表示装置2007に表示される識別図柄の変動演出は、普通図柄の変動表示に対応する変動演出である。このプレミアムモード(C時短経由)において通過ゲート2126を遊技球が通過すると、メインCPU2201は、普通図柄の変動表示を開始する(t48)。そして、普通図柄の変動表示が停止すると(t49)、普通電動役物2146がロング開放する。なお、図246に示されるように、時短種別モード「4」では、普通電動役物2146の開放パターンが必ずロング開放である。普通電動役物2146がロング開放されたことによって第2始動口2140に遊技球が入賞すると、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動表示を開始する(t50)。この第2特別図柄の変動表示が終了し、例えば選択図柄コマンド「z7」の「小当り」が導出されると(t51)、C時短終了条件である「1回目の小当り作動開始」が成立するため、メインCPU2201は、内部的な遊技状態を、C時短遊技状態(時短種別モード「4」)から通常遊技状態(時短種別モード「0」)に移行させる。そして、小当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、条件装置を作動させて大当り遊技状態に制御する(t52)。サブCPU2301は、プレミアムモード(C時短経由)から小当りモードに移行させ(t51)、V入賞して条件装置が作動すると小当りモードから大当りモード(プレミアム大当りモード)に移行させる(t52)。

20

30

【2538】

図250では、プレミアムモードループ期間が開始された後の1回目の普通図柄の変動表示停止(t49)から1回目の小当り作動開始(t51)までに普通図柄の変動表示が1回だけ実行されたものとして図示されているが、(t49)～(t51)の間は内部的にC時短遊技状態(時短種別モード「4」)である。そのため、右打ちしている限り普通図柄の変動表示を複数回にわたって実行可能であり、普通電動役物2146のロング開放が複数回にわたって実行されることによって、第2特別図柄の保留を最大限(例えば4個)まで溜めることができる。第2特別図柄ゲームの結果にはハズレが含まれないため、第2特別図柄の保留を最大限まで溜めることができれば、5回の大当り遊技状態が確約されることとなる。

40

【2539】

大当り遊技状態が終了すると(t53)、メインCPU2201は時短種別モード「2」のA時短遊技状態に制御し、サブCPU2301は大当りモード(プレミアム大当りモード)からプレミアムモード(大当り経由)に移行させる。その後、導出される第2特別図柄ゲームの結果(すなわち選択図柄コマンド)に応じて大当り遊技状態が2Rであるか10Rであるかの違いはあるものの、第2特別図柄の保留がなくなるまで、(t13)～(t18)における遊技と同様の遊技が実行される。

【2540】

ところで、図250では、プレミアムモードループ期間において、第2特別図柄ゲーム

50

の結果として、選択図柄コマンド「z 8」の「時短当り」が導出された場合の例を示している。すなわち、プレミアムモードにおいて、通過ゲート 2 1 2 6 を遊技球が通過すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄の変動表示を開始する (t 5 4)。普通図柄の変動表示が停止し (t 5 5)、普通図柄抽選の結果として当りが導出されると (すなわち普通図柄選択図柄コマンドが「f z 0」または「f z 1」であることを示す結果が導出されると)、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通電動役物 2 1 4 6 をロング開放する。普通電動役物 2 1 4 6 がロング開放されたことによって第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動表示を開始するとともに、時短種別モード「2」の A 時短遊技状態から通常遊技状態 (時短種別モード「0」) に移行させる (t 5 6)。この第 2 特別図柄の変動表示が終了し、例えば選択図柄コマンド「z 8」の「時短当り」が導出されると (t 5 7)、メイン CPU 2 2 0 1 は通常遊技状態 (時短種別モード「0」) から C 時短遊技状態 (時短種別モード「4」) に移行させ、サブ CPU 2 3 0 1 はプレミアムモードループ期間がリセットされたことを示す演出を実行するとともにプレミアムモード (C 時短経由) に移行させる (プレミアムモード (A 時短経由) とプレミアムモード (C 時短経由) とが同じ演出である場合には、プレミアムモードを継続させる)。(C 時短遊技状態 (時短種別モード「4」) は、当り種類決定テーブル (図 2 4 3 参照) に示されるように、第 2 特別図柄の変動表示が 1 0 0 回実行されるまで終了しないため、1 回目の小当り作動開始までまたは条件装置が作動するまで (すなわち「大当り」が導出されるまで) 継続させることが可能である。

10

20

【2 5 4 1】

このようにして、(t 5 7) においてプレミアムモードループ期間がリセットされる。「プレミアムモードループ期間がリセットされる」とは、最大で 5 回の大当り遊技状態が確約されるプレミアムモードループ期間があらためて開始されることである。

【2 5 4 2】

プレミアムモードループ期間がリセットされて開始された後、通過ゲート 2 1 2 6 を遊技球が通過すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄の変動表示を開始する (t 5 8)。そして、普通図柄の変動表示が停止すると (t 5 9)、普通電動役物 2 1 4 6 がロング開放し、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動表示を開始する (t 6 0)。この第 2 特別図柄の変動表示が終了し、例えば選択図柄コマンド「z 7」の「小当り」が導出されると (t 6 1)、C 時短終了条件である「1 回目の小当り作動開始」が成立するため、メイン CPU 2 2 0 1 は、内部的な遊技状態を、C 時短遊技状態 (時短種別モード「4」) から通常遊技状態 (時短種別モード「0」) に移行させる。そして、小当り遊技状態において V 入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、条件装置を作動させて大当り遊技状態に制御する (t 6 2)。サブ CPU 2 3 0 1 は、プレミアムモード (C 時短経由) から小当りモードに移行させ (t 6 1)、V 入賞して条件装置が作動すると小当りモードから大当りモード (プレミアム大当りモード) に移行させる (t 6 2)。

30

【2 5 4 3】

図 2 5 0 では、便宜上、普通図柄の変動表示停止 (t 5 9) から、リセットされたプレミアムモードループ期間における 1 回目の小当り作動開始 (t 6 1) までに普通図柄の変動表示が実行されていないものとして図示されているが、(t 5 9) ~ (t 6 1) の間は内部的に C 時短遊技状態 (時短種別モード「4」) である。そのため、右打ちしている限り普通図柄の変動表示を複数回にわたって実行可能であり、普通電動役物 2 1 4 6 のロング開放が複数回にわたって実行されることによって、第 2 特別図柄の保留を最大限 (例えば 4 個) まで溜めることができる。このようにして、リセットされたプレミアムモードループ期間においても、第 2 特別図柄の保留を最大限まで溜めることができれば、5 回の大当り遊技状態が確約されることとなる。

40

【2 5 4 4】

このように、プレミアムモードループ期間において C 時短当りが導出されると、プレミアムモードループ期間が延長されることとなる。C 時短当りの導出は、第 2 特別図柄の残

50

保留が多いときに導出されるよりも少ないときに導出される方が遊技者にとって有利であるが、第2特別図柄の残保留が少なくなるとC時短当りが導出されることなくプレミアムモードループ期間が終了する可能性が高くなる。このようなゲーム性の実現によって、プレミアムモードループ期間における遊技の興趣を高めることが可能となる。

【2545】

なお、プレミアムモードループ期間において、サブCPU2301は、プレミアムモードループ期間がリセットされる可能性があることを示すリセットチャンス演出を行うようにしてもよい。例えば、サブCPU2301は、第2特別図柄ゲームの結果が「時短当り」（選択図柄コマンド「z8」）である場合に、変動停止すると「時短当り」が導出されることとなる第2特別図柄の変動表示中に、リセットチャンス演出を実行する。また、サブCPU2301は、第2特別図柄ゲームの結果が「大当り」または「小当り」である場合に、所定の確率（例えば50%）で、変動停止すると「大当り」または「小当り」が導出されることとなる第2特別図柄の変動表示中に、ガセのリセットチャンス演出を実行する。このようにリセットチャンス演出を実行することで、興趣を高めることが可能となる。上記のリセットチャンス演出は、特別図柄の変動パターンテーブル（図244参照）の時短種別モード「3」及び「4」の欄に示される、例えば「大当り演出B」と「時短当り演出」とを同じ演出または外観で把握し難い程度に共通する演出とすることで実現できる。

10

【2546】

〔9-4. 表示演出の例〕

次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置2007の表示領域にてサブCPU2301により実行される表示演出の例について、図251～図255を参照して説明する。また、図252～図255に示される表示演出の例では、便宜上、小当りモードを省略している。

20

【2547】

図251は、表示装置2007の表示領域にて表示される各種情報の一例を示す図である。表示装置2007の表示領域は、主として、例えば、情報表示領域2007a、ミニ図柄表示領域2007b、モード表示領域2007f、モード移行情報表示領域2007g、及び大当り回数情報表示領域2007hを有する。

【2548】

メイン情報表示領域2007aには、識別図柄の変動演出や遊技方法の説明等が表示される。図251では、V入賞させることを遊技者に促すための表示として例えば「Vを狙え!!」と表示されている。

30

【2549】

ミニ図柄表示領域2007bは、第1特別図柄に対応する特図1対応ミニ図柄表示領域2007c、第2特別図柄に対応する特図2対応ミニ図柄表示領域2007d、及び普図対応ミニ図柄表示領域2007eを含む。

【2550】

特図1対応ミニ図柄表示領域2007cは第1特別図柄の変動表示に対応する表示領域であり、特図1対応ミニ図柄表示領域2007cには、第1特別図柄が変動表示中であるか否かを示す情報、第1特別図柄が停止表示された場合には第1特別図柄ゲームの結果を示す情報、及び第1特別図柄の保留数を示す情報等が表示される。例えば、第1特別図柄が変動表示中は下向き矢印が表示され、第1特別図柄が停止表示されると第1特別図柄ゲームの結果が表示される。例えば、第1特別図柄ゲームの結果が大当りである場合は○が表示され、第1特別図柄ゲームの結果がハズレである場合は×が表示される。また、第1特別図柄の保留数は例えば数字で表示される。図251では、第1特別図柄が停止表示中であって、前回変動していた第1特別図柄ゲームの結果がハズレ、第1特別図柄の保留数が0であることを示している。

40

【2551】

特図2対応ミニ図柄表示領域2007dは、第2特別図柄の変動表示に対応する表示領

50

域であり、特図 2 対応ミニ図柄表示領域 2 0 0 7 d には、第 2 特別図柄が変動表示中であるか否かを示す情報、第 2 特別図柄が停止表示された場合には第 2 特別図柄ゲームの結果を示す情報、及び第 2 特別図柄の保留数を示す情報等が表示される。例えば、第 2 特別図柄が変動表示中は下向き矢印が表示され、第 2 特別図柄が停止表示されると第 2 特別図柄ゲームの結果が表示される。例えば、第 2 特別図柄ゲームの結果が大当たりである場合及び小当たりである場合は○が表示され、第 2 特別図柄ゲームの結果が時短当たりである場合は△が表示される。ただし、第 2 特別図柄ゲームの結果が大当たりである場合と小当たりである場合とで異なる表示を行うようにしてもよい。また、第 2 特別図柄の保留数は例えば数字で表示される。図 2 5 1 では、第 2 特別図柄が変動表示中であって、第 2 特別図柄の保留数が 3 であることを示している。

10

【2 5 5 2】

普図対応ミニ図柄表示領域 2 0 0 7 e は、普通図柄の変動表示に対応する表示領域であり、普図対応ミニ図柄表示領域 2 0 0 7 e には、普通図柄が変動表示中であるか否かを示す情報、普通図柄が停止表示された場合には普通図柄ゲームの結果を示す情報、及び普通図柄の保留数を示す情報等が表示される。例えば、普通図柄が変動表示中は下向き矢印が表示され、普通図柄が停止表示されると普通図柄ゲームの結果が表示される。例えば、普通図柄抽選（普通図柄ゲーム）の結果が普通図柄当たり（すなわち普通電動役物 2 1 4 6 がロング開放される結果）である場合は○が表示され、普通図柄ゲームの結果がハズレ（すなわち普通電動役物 2 1 4 6 がショート開放される結果）である場合は×が表示される。また、普通図柄の保留数は例えば数字で表示される。図 2 5 1 では、普通図柄が変動表示中であって、普通図柄の保留数が 4 であることを示している。

20

【2 5 5 3】

モード表示領域 2 0 0 7 f には、現在の演出モードが表示される。図 2 5 1 では、現在の演出モードがプレミアムモードであることを示す情報が表示されている。

【2 5 5 4】

モード移行情報表示領域 2 0 0 7 g には、例えば、現在の演出モードがプレミアムモードである場合に、プレミアムモードから他の演出モード（チャンスモード）に移行される条件等が表示される。図 2 5 1 では、大当たり遊技状態に 3 回制御されると（プレミアム大当たりモードへの移行回数が 3 回になると）プレミアムモードからチャンスモードに移行することを示す情報として、例えば「チャンスモードまでボーナス残り 3 回！？」と表示されている。なお、第 2 特別図柄ゲームの結果が小当たりであったにもかかわらず V 入賞しなかったり、第 2 特別図柄ゲームの結果が時短当たりである場合があることを考慮して、「チャンスモードまでボーナス残り 3 回」の表示とともに、残りボーナス回数（大当たり遊技状態に制御される残り回数）を曖昧に表現するための表示として「！？」と表示している。

30

【2 5 5 5】

大当たり回数情報表示領域 2 0 0 7 h には、現在の演出モードがプレミアムモードである場合に、今回のプレミアムモードにおいて大当たり遊技状態に制御された回数（プレミアム大当たりモードへの移行回数）を示す情報として、例えば「B O N U S × 1」と表示される。図 2 5 1 では、プレミアムモードにおいて大当たり遊技状態に制御された回数が 1 であることを示している。

40

【2 5 5 6】

なお、図 2 5 1 において図示した各表示領域 2 0 0 7 a ~ 2 0 0 7 h について、後述の図 2 5 2 ~ 図 2 5 5 においては、便宜上、符号の図示を省略するものとする。

【2 5 5 7】

【9 - 4 - 1 . プレミアムモードループ期間における表示演出の例】

図 2 5 2 は、プレミアムモードループ期間（プレミアムモード、プレミアム大当たりモード）における表示演出の一例を示す図である。図 2 5 2 では、プレミアムモードループ期間における遊技の進行に応じて表示される演出例を、（a）～（i）の時系列で示している。

【2 5 5 8】

50

図 2 5 1 (a) は、例えば、プレミアムモードにおいて大当り遊技状態に 1 回制御された後のプレミアムモードにおける演出例であり、第 1 特別図柄が停止表示中、第 2 特別図柄及び普通図柄が変動表示中であることを示している。第 2 特別図柄が停止表示し、第 2 特別図柄ゲームの結果として例えば小当りを示す○が導出されると、例えば図 2 5 1 (b) に示されるように、メイン情報表示領域 2 0 0 7 a に、遊技者に V 入賞を促す演出画像として「V を狙え！！」が表示される。そして、V 入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 により大当り遊技状態に制御される。第 2 特別図柄ゲームの結果として大当りが導出された場合も、小当りが導出された場合と同様である。

【 2 5 5 9 】

V 入賞により大当り遊技状態に制御されると、図 2 5 1 (c) に示されるように、サブ CPU 2 3 0 1 は、メイン情報表示領域 2 0 0 7 a の表示、モード表示領域 2 0 0 7 f の表示、及び大当り回数情報表示領域 2 0 0 7 h の表示を更新する。例えば、メイン情報表示領域 2 0 0 7 a の表示は、V 入賞を促す演出画像から、大入賞口 2 1 3 1 への入賞を促す演出画像として「アタッカーを狙え！！」の表示に変更される。また、モード表示領域 2 0 0 7 f の表示は、プレミアムモードからプレミアム大当りモードに変更される。さらに、大当り回数情報表示領域 2 0 0 7 h の表示は、「B O N U S × 1」から「B O N U S × 2」に変更される。大当り遊技状態が終了すると、プレミアム大当りモードが終了する。プレミアム大当りモードが終了したときに、プレミアムモード期間が終了していなければ（すなわち第 2 特別図柄の残保留があれば）プレミアムモードに戻り、プレミアムモード期間が終了していれば（すなわち第 2 特別図柄の残保留がなければ）チャンスモードに移行する。

【 2 5 6 0 】

なお、第 2 特別図柄ゲームの結果として小当りが導出されたにもかかわらず V 入賞しなかった場合には大当り遊技状態に制御されないが、この場合にも、大当り回数情報表示領域 2 0 0 7 h の表示を、「B O N U S × 1」から「B O N U S × 2」に変更することが好ましい。ただし、プレミアム大当りモードに移行した真の回数を表示するものとして、第 2 特別図柄ゲームの結果として小当りが導出されたにもかかわらず V 入賞しなかった場合には、大当り回数情報表示領域 2 0 0 7 h の表示を更新しないようにしてもよい。

【 2 5 6 1 】

図 2 5 1 (d) は、プレミアム大当りモードが終了し、プレミアムモードに戻った後のプレミアムモードにおける演出例であり、第 1 特別図柄が停止表示中、第 2 特別図柄及び普通図柄が変動表示中であることを示している。第 2 特別図柄が停止表示し、第 2 特別図柄ゲームの結果として例えば時短当りを示す△が導出されると、例えば図 2 5 1 (e) に示されるように、メイン情報表示領域 2 0 0 7 a に、遊技者に第 2 始動口 2 1 4 0 への V 入賞（普通電動役物 2 1 4 6 を狙って遊技球を発射させること）を促す演出画像として「電チューを狙え！！」が表示される。そして、第 2 始動口 2 1 4 0 に入賞すると、例えば図 2 5 1 (f) に示されるように、例えば、プレミアムモドループ期間がリセットされたことを示す演出画像として「残りボーナス回数巻き戻し！」がメイン情報表示領域 2 0 0 7 a に表示され、特図 2 対応ミニ図柄表示領域 2 0 0 7 d の保留数が最大保留数（例えば 4 個）まで増加する。その後、図 2 5 1 (g) に示されるように、モード移行情報表示領域 2 0 0 7 g の表示が更新される。

【 2 5 6 2 】

その後、第 2 特別図柄が停止表示し、第 2 特別図柄ゲームの結果として例えば小当りを示す○が導出されると、例えば図 2 5 1 (h) に示されるように、メイン情報表示領域 2 0 0 7 a に、遊技者に V 入賞を促す演出画像として「V を狙え！！」が表示される。そして、V 入賞すると、メイン CPU 2 2 0 1 により大当り遊技状態に制御される。

【 2 5 6 3 】

V 入賞により大当り遊技状態に制御されると、図 2 5 1 (i) に示されるように、サブ CPU 2 3 0 1 は、メイン情報表示領域 2 0 0 7 a の表示、モード表示領域 2 0 0 7 f の表示、及び大当り回数情報表示領域 2 0 0 7 h の表示を更新する。例えば、メイン情報表

示領域 2007a の表示は、V 入賞を促す演出画像から、大入賞口 2131 への入賞を促す演出画像として「アタッカーを狙え!!」の表示に変更される。また、モード表示領域 2007f の表示は、プレミアムモードからプレミアム大当りモードに変更される。さらに、大当り回数情報表示領域 2007h の表示は、「BONUS×2」から「BONUS×3」に変更される。大当り遊技状態が終了すると、プレミアム大当りモードが終了する。プレミアム大当りモードが終了したときに、プレミアムモード期間が終了していなければ（すなわち第 2 特別図柄の残保留があれば）プレミアムモードに戻り、プレミアムモード期間が終了していれば（すなわち第 2 特別図柄の残保留がなければ）チャンスモードに移行する。

【2564】

なお、上述したように、第 2 特別図柄ゲームの結果として小当りが導出されたにもかかわらず V 入賞しなかった場合には大当り遊技状態に制御されないが、この場合にも、大当り回数情報表示領域 2007h の表示を、「BONUS×1」から「BONUS×2」に変更することが好ましい。ただし、プレミアム大当りモードに移行した真の回数を表示するものとして、第 2 特別図柄ゲームの結果として小当りが導出されたにもかかわらず V 入賞しなかった場合には、大当り回数情報表示領域 2007h の表示を更新しないようにしてもよい。

【2565】

【9-4-2. チャンスモードからプレミアムチャンスモードを経てプレミアムモードまたはチャンス大当りモードに移行する表示演出の例】

図 253 は、チャンスモードからプレミアムチャンスモードまでの表示演出の一例を示す図である。図 253 では、遊技の進行に応じて表示される演出例を、(a)～(g) の時系列で示している。また、図 254 は、プレミアムチャンスモードからプレミアムモードまたはチャンス大当りモードに移行するときの表示演出の一例を示す図であり、図 253 の続きを示す図である。図 254 では、プレミアムモードに移行した場合の遊技の進行に応じて表示される演出例を (i)～(k) の時系列で示しており、チャンス大当りモードに移行した場合の遊技の進行に応じて表示される演出例を (n)～(o) の時系列で示している。なお、チャンスモードからプレミアムチャンスモードに移行するのは、上述のとおり、チャンスモードにおいて特定条件が成立した場合である。この「特定条件」は、上述のとおり、例えば、変動表示中の第 2 特別図柄ゲームの結果が「時短当り」であるか、または、変動表示中の第 2 特別図柄ゲームの結果が「大当り」であって且つ抽出した演出選択用乱数値を用いて行われる演出抽選に当選すると成立する条件である。

【2566】

図 253 (a)～(c) はチャンスモードにおける演出例であり、図 253 (d)～(f) はプレミアムチャンスモードへの移行を期待させる演出例である。

【2567】

図 253 (a) に示されるように、チャンスモードでは、メイン情報表示領域 2007a において、普通図柄に対応する識別図柄の変動演出が行われている。同図では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄が停止表示中、普通図柄が変動表示中であることを示している。図 253 (b) では、メイン情報表示領域 2007a にて変動演出されている識別図柄が停止し、普通図柄当り（すなわち普通電動役物 2146 がロング開放される結果）であることを示す表示として「777」が停止表示されることが示されている。図 253 (c) では、普通図柄対応ミニ図柄表示領域 2007e において、普通図柄当りであることを示す O が導出されている。このように、普通図柄当りが導出されると、メイン情報表示領域 2007a に、遊技者に第 2 始動口 2140 への V 入賞（普通電動役物 2146 を狙って遊技球を発射させること）を促す演出画像として「電チューを狙え!!」が表示され、第 2 始動口 2140 に 1 個の入賞が可能となる。

【2568】

なお、図 253 (a)～(b) において、普通図柄当りが導出されることを期待させる演出として、例えば、味方キャラクタと敵方キャラクタとを戦闘させるバトル演出等を行

10

20

30

40

50

い、このバトル演出において、普通図柄ゲームの結果として普通図柄当りが導出される場合には味方キャラクタが勝利する演出を行い、普通図柄ゲームの結果としてハズレが導出される場合には味方キャラクタが敗北する演出を行うようにしてもよい。

【2569】

そして、第2始動口2140に遊技球が1個入賞すると、メインCPU2201は第2特別図柄の変動表示を開始する。第2特別図柄の変動表示が開始されると、サブCPU2301は、例えば、図253(d)に示されるように、特図2対応ミニ図柄表示領域2007dに、第2特別図柄が変動表示中であることを示す下向き矢印を表示するとともに、メイン情報表示領域2007aに、プレミアムチャンスモードを遊技者自身の手で掴み取ることができるかのような演出画像として「ボタンを押して自らで発展先を掴み取れ!!」を表示する。また、モード表示領域2007fには、プレミアムチャンスモードに移行するか否かを秘匿にする演出画像として例えば「??モード」が表示される。

10

【2570】

図253(e)では、例えば、1つの「PMチャンス」と2つの「Vチャンス」とが表示され、これらの表示の間で高速でルーレット演出が行われるとともに、演出ボタン54(図1参照)の操作を促す演出画像としてボタンの絵及び「ボタンを押せ!」が表示される。そして遊技者が演出ボタン54(図1参照)を操作したことが検出されると、サブCPU2301は、高速で行われているルーレット演出の速度を徐々に低速とし、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果に応じて、1つの「PMチャンス」と2つの「Vチャンス」とのうちいずれかで停止する演出を行う。このとき、第2特別図柄抽選の結果が時短当りである場合には、第2特別図柄抽選の結果が大当りまたは小当りである場合と比べて、高い確率で「PMチャンス」で停止するようにルーレット演出が行われる。図253(f)では、「PMチャンス」でルーレットが停止したことが示されており、プレミアムチャンスモードへの移行が確定する。プレミアムチャンスモードへの移行が確定すると、遊技者に、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が時短当りであること(すなわちプレミアムモードに移行すること)を期待させることができ、興味を高めることが可能となる。一方、図253(f)において、「Vチャンス」でルーレットが停止した場合には、第2特別図柄ゲームの結果として小当りが導出され、V入賞により大当り遊技状態に移行する。

20

【2571】

なお、プレミアムチャンスモードは、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が大当りの場合または時短当りの場合に移行する演出モードであるが、例えば図253(d)~(f)に示されるプレミアムチャンスモードへの移行を期待させる演出については、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が小当り場合にも行うようにしている。ただし、これに限定されず、プレミアムチャンスモードへの移行を期待させる演出を、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が大当りの場合または時短当りの場合に行い、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が小当りの場合は行わないようにしてもよい。

30

【2572】

また、図253(e)及び(f)に示されるルーレット演出は、移行先を示す結果として、相対的に遊技者に有利な「PMチャンス」よりも相対的に遊技者に不利な「Vチャンス」がより多く表示された中で行われるようにしているが、これに限定されない。例えば、「PMチャンス」と「Vチャンス」とを同じ数だけ表示してルーレット演出を行うようにしてもよいし、「Vチャンス」よりも「PMチャンス」をより多く表示してルーレット演出を行うようにしてもよい。また、プレミアムチャンスモードに移行する場合には、プレミアムチャンスモードへの移行が確定する確定演出として、例えば「Vチャンス」を表示せずに複数の「PMチャンス」のみを表示してルーレット演出を行うことにより、興味を向上させることができる。また、相対的に遊技者に有利な「PMチャンス」及び相対的に遊技者に不利な「Vチャンス」に加えて、別の表示(例えば「???」といったように移行先が秘匿にされた表示)が行われるようにしてもよい。さらには、プレミアムチャンスモードへの移行を遊技者に期待させることができる演出であれば、ルーレット演出に限定されず、他の演出であってもよい。

40

50

【2573】

図253(g)～図254(i)の演出例、及び、図253(g)～図254(n)の演出例は、いずれも、プレミアムモードへの移行を期待させるプレミアムチャンスモードにおける演出例である。より詳しくは、図253(g)～図254(i)の演出例は、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が時短当りであるとき、すなわちプレミアムモードに移行する前提として行われる真のプレミアムチャンスモードの演出例である。一方、図253(g)～図254(n)の演出例は、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が大当りであるとき、すなわちプレミアムモードに移行しないガセのプレミアムチャンスモードの演出例である。なお、図253(g)～図254(i)、及び、図253(g)～図254(n)では、いずれも、モード表示領域2007fに、現在の演出モードとしてプレミアムチャンスモードが表示されている。

10

【2574】

図253(g)では、図253(d)において変動表示が開始された第2特別図柄の変動表示が継続している。そして、この図253(g)において、サブCPU2301は、メイン情報表示領域2007aに、プレミアムモードを遊技者自身の手で掴み取ることができるかのような演出画像として「もう一度ボタンを押してプレミアムモードを掴み取れ!!」を表示する。

【2575】

図253(h)では、例えば、1つの「プレミアムモード」と2つの「チャンスモード」とが表示され、これらの表示の間で高速でルーレット演出が行われるとともに、演出ボタン54(図1参照)の操作を促す演出画像としてボタンの絵及び「ボタンを押せ!」が表示される。そして遊技者が演出ボタン54(図1参照)を操作したことが検出されると、サブCPU2301は、高速で行われているルーレット演出の速度を徐々に低速とし、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果に応じて、1つの「プレミアムモード」と2つの「チャンスモード」とのうちいずれかで停止する演出を行う。すなわち、図253(h)で行われる表示演出は、プレミアムモードに移行するか否かの分岐点となる分岐演出として機能する。

20

【2576】

プレミアムチャンスモードにおいて変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が時短当りである場合、図254(h)から図254(i)に進む。図254(i)～(k)は、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が時短当りである場合に行われる表示演出例である。

30

【2577】

図254(i)では、ルーレット演出の結果として、プレミアムモードに移行することを示す演出画像である「プレミアムモード」で停止する表示演出が行われる。なお、図254(i)での演出モードは、プレミアムモードに移行する前のプレミアムチャンスモードである。

【2578】

その後、図254(j)に示されるように、特図2対応ミニ図柄表示領域2007dにおいて、第2特別図柄ゲームの結果が時短当りであることを示す△が導出される。時短当りが導出されるとメインCPU2201により内部的にC時短遊技状態に制御されるため、普図対応ミニ図柄表示領域2007eにおいて、普通図柄当りであることを示す○が導出される。そして、普通図柄当りが導出されると、メイン情報表示領域2007aに、遊技者に第2始動口2140へのV入賞(普通電動役物2146を狙って遊技球を発射させること)を促す演出画像として「電チューを狙え!!」が表示される。

40

【2579】

そして、第2始動口2140に遊技球が入賞し、第2特別図柄の保留が所定数(例えば4個)まで溜まるとプレミアムモードに移行し、図254(k)に示されるように、特図2対応ミニ図柄表示領域2007dの保留数が最大保留数(例えば4個)まで増加する。また、図254(k)に示されるように、モード移行情報表示領域2007gの表示が「プレミアムモード」に更新される。また、メイン情報表示領域2007aには、プレミア

50

ムモードに移行したことを示す演出画像として「プレミアムモード突入！」が表示される。

【2580】

一方、プレミアムチャンスモードにおいて変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が大当りである場合、図254(h)から図254(n)に進む。図254(n)～(o)は、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が大当りである場合に行われる表示演出例である。

【2581】

図254(n)では、ルーレット演出の結果として、チャンス大当りモードの終了後にチャンスモードに移行することを示す演出画像である「チャンスモード」で停止する表示演出が行われる。なお、図254(n)での演出モードは、プレミアムモードに移行する前のプレミアムチャンスモードである。

【2582】

その後、図254(o)に示されるように、特図2対応ミニ図柄表示領域2007dにおいて、第2特別図柄ゲームの結果が大当りであることを示す○が導出される。大当りが導出されるとメインCPU2201により大当り遊技状態に制御され、演出モードは、サブCPU2301によりチャンス大当りモードに移行する。また、メイン情報表示領域2007aの表示、及びモード表示領域2007fの表示がサブCPU2301により更新される。例えば、メイン情報表示領域2007aの表示は、ルーレット演出から、大入賞口2131への入賞を促す演出画像として「アタッカーを狙え!!」の表示に変更される。また、モード表示領域2007fの表示は、プレミアムチャンスモードからチャンス大当りモードに変更される。そして、大当り遊技状態が終了すると、サブCPU2301は、チャンス大当りモードを終了し、チャンスモードに移行する。

【2583】

なお、上述のとおり、ガセのプレミアムチャンスモードは、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が大当りである場合に行われるが、これに限定されず、変動表示中の第2特別図柄抽選の結果が小当りである場合に行われるようにしてもよい。この場合、図254(o)では、メイン情報表示領域2007aに、演出画像として「アタッカーを狙え!!」に代えて、V入賞させることを遊技者に促すための表示として例えば「Vを狙え!!」が表示されるようにすることが好ましい。

【2584】

また、図254(h)、(i)、及び(n)に示されるルーレット演出は、移行先を示す結果として、相対的に遊技者に有利な「プレミアムモード」よりも相対的に遊技者に不利な「チャンスモード」がより多く表示された中で行われるようにしているが、これに限定されない。例えば、「プレミアムモード」と「チャンスモード」とを同じ数だけ表示してルーレット演出を行うようにしてもよいし、「チャンスモード」よりも「プレミアムモード」をより多く表示してルーレット演出を行うようにしてもよい。また、プレミアムモードに移行する場合には、プレミアムモードへの移行が確定する確定演出として、例えば「チャンスモード」を表示せずに複数の「プレミアムモード」のみを表示してルーレット演出を行うことにより、興趣を向上させることができる。また、相対的に遊技者に有利な「チャンスモード」及び相対的に遊技者に不利な「プレミアムモード」に加えて、別の表示(例えば「???」といったように移行先が秘匿にされた表示)が行われるようにしてもよい。さらには、プレミアムモードへの移行を遊技者に期待させることができる演出であれば、ルーレット演出に限定されず、他の演出であってもよい。

【2585】

[9-4-3. チャンスモードからプレミアムチャンスモードを経ずにチャンス大当りモードに移行する表示演出の例]

図255は、チャンスモードからプレミアムチャンスモードを経ずにチャンス大当りモードに移行するときの表示演出の一例を示す図である。図255では、遊技の進行に応じて表示される演出例を、(a)～(g)の時系列で示している。チャンスモードからプレミアムチャンスモードを経ずにチャンス大当りモードに移行するのは、チャンスモード

10

20

30

40

50

において上述の特定条件が成立しなかった場合である。例えば、変動表示中の第2特別図柄ゲームの結果が「小当り」であるか、または、変動表示中の第2特別図柄ゲームの結果が「大当り」であって且つ抽出した演出選択用乱数値を用いて行われる演出抽選に当選しなかった場合である。なお、図255(a)～(e)に示される演出例は、図253(a)～(e)に示される演出例と同じであるため、説明を省略する。

【2586】

図255(f)では、V入賞チャンスすなわち第2特別図柄ゲームの結果として小当りが導出されることを示す「Vチャンス」でルーレットが停止することが示されており、これにより、変動表示中の第2特別図柄ゲームの結果として小当りが導出されることが示される。この時点では、特図2対応ミニ図柄表示領域2007dが変動表示中であり、第2特別図柄ゲームの結果として小当りが導出されることがまだ確定していないため、モード表示領域2007fには、移行先の演出モードを秘匿にする演出画像として例えば「??モード」が表示されている。

10

【2587】

図255(g)では、特図2対応ミニ図柄表示領域2007dにおいて、変動表示中の第2特別図柄が停止し、第2特別図柄ゲームの結果が小当りであることを示す○が導出されている。第2特別図柄ゲームの結果が小当りを示す○が導出されると、例えば、メイン情報表示領域2007aに、遊技者にV入賞を促す演出画像として「Vを狙え!!」が表示される。そして、V入賞すると、メインCPU2201によりチャンス大当り遊技状態に制御される。また、モード表示領域2007fには、「チャンス大当りモード」が表示される。

20

【2588】

なお、上述のとおり、変動表示中の第2特別図柄ゲームの結果が「大当り」であって且つ抽出した演出選択用乱数値を用いて行われる演出抽選に当選しなかった場合にも、図255に示される表示演出が行われる。この場合、図255(g)において、メイン情報表示領域2007aに、V入賞させることを遊技者に促すための演出画像である「Vを狙え!!」に代えて、大入賞口2131への入賞を促す演出画像として「アタッカーを狙え!!」が表示されるようにすることが好ましい。

【2589】

なお、図255(e)及び(f)に示されるルーレット演出は、上述したように、移行先を示す結果として、相対的に遊技者に有利な「PMチャンス」よりも相対的に遊技者に不利な「Vチャンス」がより多く表示された中で行われるようにしているが、これに限定されない。例えば、「PMチャンス」と「Vチャンス」とを同じ数だけ表示してルーレット演出を行うようにしてもよいし、「Vチャンス」よりも「PMチャンス」をより多く表示してルーレット演出を行うようにしてもよい。また、プレミアムチャンスモードに移行する場合には、プレミアムチャンスモードへの移行が確定する確定演出として、例えば「Vチャンス」を表示せずに複数の「PMチャンス」のみを表示してルーレット演出を行うことにより、興趣を向上させることができる。また、相対的に遊技者に有利な「PMチャンス」及び相対的に遊技者に不利な「Vチャンス」に加えて、別の表示(例えば「???」といったように移行先が秘匿にされた表示)が行われるようにしてもよい。さらには、プレミアムチャンスモードへの移行を遊技者に期待させることができる演出であれば、ルーレット演出に限定されず、他の演出であってもよい。

30

40

【2590】

【9-5. 第7実施形態のパチンコ遊技機の拡張例等】

第7実施形態のパチンコ遊技機では、プレミアムモードループ期間において実行可能な第2特別図柄ゲームの最大回数は、プレミアムモードループ期間がリセットされない限り5回(当該変動にかかる第2特別図柄ゲーム1回+最大保留4個にかかる第2特別図柄ゲーム4回)である。そのため、本来であれば、サブCPU2301は、最後の残保留である5回目の第2特別図柄の結果に基づく大当り遊技状態の終了後、チャンスモードに移行させる。しかし、プレミアムモードループ期間において、第2始動口2140にレギュラ

50

入賞した場合には6回目の第2特別図柄ゲームが実行されることとなる。この場合、6回目の第2特別図柄ゲームの結果として「時短当り」が導出されたとしても、サブCPU2301は、プレミアムモドループ期間をリセットせずに、またチャンスモードにも移行せずに、プレミアムモード及びチャンスモードのいずれよりも遊技者にとって不利なイレギュラーモードに移行させるようにしている。また、6回目の第2特別図柄ゲームの結果として「小当り」が導出され且つV入賞した場合には、イレギュラー大当り遊技状態に制御されることとなる。このようなイレギュラー大当り遊技状態に制御される場合にも、サブCPU2301は、イレギュラー大当り遊技状態終了後にイレギュラーモードに移行させるようにしている。このように、イレギュラー入賞した場合には遊技者にとって不利な状況とすることで、正規でない態様で遊技が行われることを抑制し、健全な遊技を促進させることが可能となる。

10

【2591】

また、プレミアムモドループ期間における最後（例えば5回目）の第2特別図柄ゲームの結果として「小当り」が導出されたにもかかわらずV入賞しなかった場合にも、サブCPU2301は、チャンスモードではなく、イレギュラーモードに移行させるようにしてもよい。

【2592】

また、プレミアムモドループ期間において実行可能な複数回（例えば5回）の第2特別図柄ゲームにおいて、「小当り」が導出されたにもかかわらずV入賞しなかったことが1回でもある場合には、プレミアムモドループ期間の終了後、チャンスモードではなくイレギュラーモードに移行するようにしてもよい。

20

【2593】

また、プレミアムモドループ期間において、サブCPU2301は、プレミアムモドループ期間がリセットされる可能性があることを示すリセットチャンス先読み演出を行うようにしてもよい。例えば、メインCPU2201は、第2特別図柄の保留について上述の先読み判定（例えば、後述の図52のS396を参照）を行い、「時短当り」が導出されることとなる保留が含まれていると判定した場合、サブCPU2301は、「時短当り」（選択図柄コマンド「z8」）が導出されることとなる第2特別図柄ゲームの変動表示が開始される前に、リセットチャンス先読み演出を実行する。また、サブCPU2301は、第2特別図柄ゲームの結果が「大当り」または「小当り」である場合にも、一定の確率で、ガセのリセットチャンス先読み演出を実行する。このようにリセットチャンス先読み演出を実行することで、興趣を高めることが可能となる。

30

【2594】

また、特別図柄の変動時間は、特別図柄の保留数が相対的に少ない場合（例えば保留数1の場合）には、特別図柄の保留数が相対的に多い場合（例えば保留数3の場合）と比べて、特別図柄の変動時間が長くなるようにするとよい。例えば、時短種別モード「0」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の保留数が相対的に少ない場合（例えば保留数1である場合）には、第1特別図柄の保留数が相対的に多い場合（例えば保留数3である場合）と比べて、第1特別図柄の変動時間が長くなるようにするとよい。このようにすることで、特別図柄の保留数が相対的に少ないときは保留をためる時間を容易に確保することができるとともに、特別図柄の保留数が相対的に多いときは遊技の進行を早めることができるため、遊技の間延び感を軽減しつつ興趣の低下を抑制することができる。とくに、第1特別図柄ゲームの結果として「ハズレ」が導出されることとなる第1特別図柄の変動表示時間を第1特別図柄の保留数に応じて異ならせることにより、顕著な作用効果を奏することができる。具体例としては、時短種別モード「0」であって第1特別図柄ゲームの結果が「ハズレ」である場合、第1特別図柄の保留数1であるときの第1特別図柄の変動時間を13000msecとし、第1特別図柄の保留数3であるときの第1特別図柄の変動時間を8000msecとするとよい。

40

【2595】

また、普通図柄の変動時間についても、普通図柄の保留数（すなわち普通図柄ゲームの

50

保留数)が相対的に少ない場合(例えば保留数1の場合)には、普通図柄の保留数が相対的に多い場合(例えば保留数3の場合)と比べて、普通図柄の変動時間が長くなるようにするとよい。例えば、チャンスモード(時短種別モード「2」)において、メインCPU2201は、普通図柄の保留数が相対的に少ない場合(例えば保留数1である場合)には、普通図柄の保留数が相対的に多い場合(例えば保留数3である場合)と比べて、普通図柄の変動時間が長くなるようにするとよい。チャンスモードでは表示装置2007に普通図柄の変動表示に対応する識別図柄の変動演出が表示されるが、このようにすることで、普通図柄の保留数が相対的に少ないときは保留をためる時間を容易に確保することができるとともに、普通図柄の保留数が相対的に多いときは遊技の進行を早めることができるため、遊技の間延び感を軽減しつつ興趣の低下を抑制することができる。とくに、普通図柄抽選の結果がハズレ(すなわち普通電動役物2146がショート開放される結果)が導出されることとなる普通図柄の変動時間を普通図柄の保留数に応じて異ならせることにより、顕著な作用効果を奏することができる。具体例としては、時短種別モード「2」であって普通図柄抽選の結果がハズレ(普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」)である場合、普通図柄の保留数1であるときの普通図柄の変動時間を13500msecとし、普通図柄の保留数3であるときの普通図柄の変動時間を85000msecとするとよい。

10

【2596】

また、サブCPU2301は、普通図柄抽選の結果が普通図柄当り(すなわち普通電動役物2146がロング開放される結果)である場合、表示装置2007の表示領域に右打ちを指示する右打ち指示演出を行う。これは、チャンスモードにおいて、普通図柄抽選の結果が普通図柄当りである場合にも当然に行われる。サブCPU2301は、右打ち指示演出を行った後、第2始動口2140への入賞コマンドをメインCPU2201から受信すると、右打ち指示演出を終了する。しかし、普通図柄抽選の結果が普通図柄当りであるにもかかわらず第2始動口2140に遊技球が入賞しない場合も生じうる。この場合、サブCPU2301は、右打ち指示演出を行ったにもかかわらず第2始動口2140への入賞コマンドを受信しないため、右打ち指示演出を継続して行うこととなる。したがって、例えばチャンスモードが終了したにもかかわらず右打ち指示演出が継続して行われているといった事態も生じうる。とくに、チャンスゲームの最終ゲーム(100回目の普通図柄ゲーム)において普通図柄抽選の結果が普通図柄当りであると判定され、第2始動口2140に遊技球が入賞しなかった場合には、右打ち指示演出が延々と表示装置2007の表示領域に表示されてしまうおそれがある。そこで、サブCPU2301は、普通図柄抽選の結果が普通図柄当りであることに基づいて右打ち指示演出を表示した場合に、第2始動口2140への入賞コマンドを受信していない状況下であったとしても、メインCPU2201から所定のコマンド(例えば、デモコマンド、当り図柄の変動確定コマンド)を受信したことに基づいて、上記の右打ち指示演出を終了するようすることが好ましい。このようにすることで、第2始動口2140に入賞できるタイミングでないにもかかわらず右打ち指示演出が延々と継続して行われることを防止できる。

20

30

【2597】

また、普通図柄の変動時間は、第1特別図柄ゲームの結果が「大当り」(選択図柄コマンド「z1」～「z3」)であることに基づく大当り遊技状態終了後の1回目の第2特別図柄ゲームにおけるプレミアムモード(時短種別モード「3」)、及び、第2特別図柄ゲームの結果として「時短当り」(選択図柄コマンド「z8」)が導出された後の1回目の第2特別図柄ゲームにおけるプレミアムモード(時短種別モード「4」)では、第2特別図柄の保留が溜まるように普通図柄の変動時間が相対的に長い。しかし、第2特別図柄の残保留(最後に保留された残保留を除く)について行われた第2特別図柄ゲームの結果に基づく大当り遊技状態終了後の第2特別図柄ゲームにおけるプレミアムモード(時短種別モード「2」)では、普通図柄の変動時間が相対的に短い方が、遊技の進行が早くなるため遊技者にとっても好ましい。一方、チャンスモード(時短種別モード「2」)では、第2特別図柄の保留が溜まらないようにするため、普通図柄の変動時間は短くない方が好ましい。よって、第7実施形態のチンコ遊技機では、プレミアムモード(時短種別モード「2

40

50

」)とチャンスモード(時短種別モード「2」)とで時短性能が同じ(時短種別モードが同じ)であるため普通図柄の変動時間が同じであるが、これに代えて、例えばプレミアムモードとチャンスモードとで時短種別モードを異ならせて、普通図柄の変動時間が異なるようにしてもよい。例えば、チャンスモードに制御されているときに普通図柄ゲームが実行される場合よりも、プレミアムモードに制御されているときに普通図柄ゲームが実行される場合の方が、普通図柄の変動時間が相対的に長くなるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスモードでは第2特別図柄の保留が溜まらないようにしつつ、プレミアムモードでは遊技の進行を早くすることが可能となり、好適に、興趣を高めることが可能となる。

【2598】

また、第7実施形態のパチンコ遊技機では、時短当りの種類が1種類だけであるが、これに限定されず、複数種類の時短当りを設けてもよい。例えば、時短当りとして第1時短当りと第2時短当りと2種類の時短当りが導出されるようにしてもよいし、時短当りとして第1時短当りと第2時短当りとを含む3種類以上の時短当りが導出されるようにしてもよい。このように第1時短当りと第2時短当りとが導出されるようにした場合、第1時短当りが導出される場合にはプレミアムチャンスモードの終了後にプレミアムモードに移行させ、第2時短当りが導出される場合にはプレミアムチャンスモードの終了後にチャンスモードに移行させるように構成されることが好ましい。このようにすることで、遊技者に有利な第1時短当りと、第1時短当りよりも相対的に遊技者に不利な第2時短当りとを導出することが可能になるため、遊技の興趣を向上することができるようになる。なお、相対的に遊技者に有利な第1時短当りと相対的に遊技者に不利な第2時短当りとを含む複数種類の時短当りを導出可能に構成する場合において、遊技の興趣を向上させるために第1時短当りの導出割合を第2時短当りの導出割合よりも高く設定することが好ましいが、これに限定されるものではない。例えば、第2時短当りが導出される割合を第1時短当りが導出される割合よりも高く設定する場合には、第2特別図柄ゲームの結果が大当り又は小当りであるときにプレミアムチャンスモードを経てプレミアムモードに移行可能な構成とすることにより、このように構成しない場合と比べてプレミアムチャンスモードに移行させる割合を高く設定することが可能となり、遊技の興趣低下を抑制することが可能となる。

【2599】

以下、上述した遊技機における構成とその構成から奏する効果について付記する。

【2600】

【10. 付記A】

【10-1. 付記A-1】

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過(遊技球の始動口入賞)したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報(例えば後述の特別図柄等)を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ(特定の表示態様)となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態(所謂「大当り」)に移行する。

【2601】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ROM(Read Only Memory)とRAM(Random Access Memory)をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている(例えば、特開2021-53443号公報)。

【2602】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ROMに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を

10

20

30

40

50

含む領域外エリアに区分し、RAMに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ROMの遊技用エリアとRAMの遊技用エリアをバンク0に割り当て、ROMの領域外エリアとRAMの領域外エリアをバンク1に割り当てている。

【2603】

このように、バンクごとにROMとRAMで別の領域を割り当てることによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【2604】

しかしながら、従来の構成では、所定領域のクリア処理やデータのセット処理等を行う場合に、バンクの切り替えが行われると、その間の割込み禁止、割込み許可の設定が保持されない場合があり、そのために、バンクの切り替えが行われる場合に、所定のフラグをオン、オフするなどして割込み禁止、割込み許可の設定を管理し、また、そのような所定のフラグのオン、オフについても、タイミングや処理順序を意識して行う必要があった。

【2605】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる遊技機を提供することを目的とする。

【2606】

また、さらなる本発明の目的は、所定領域のクリア処理やデータの格納処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる遊技機を提供することである。

【2607】

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

(A-1-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインCPU6201）とを備え、

前記演算処理手段は、

所定処理（例えば、データの格納処理や所定領域のクリア処理）を実行する際に、割込み禁止状態か割込み許可状態かを示す割込み制御状態（例えば、割込み許可レジスタ）を退避することの特徴とする遊技機（例えば、第3実施形態に係るパチンコ機）。

【2608】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【2609】

(A-1-2) 本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値（例えば、割込み許可レジスタ2の値）、第2の値（例えば、割込み許可レジスタ1の値）で管理され、

前記第1の値、及び第2の値は、前記割込み禁止命令、及び前記割込み許可命令によって同じ値に設定される（例えば、割込み禁止命令では禁止「0」、割込み許可命令では許可「1」）ように構成される。

【2610】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することな

10

20

30

40

50

く、所定処理を呼び出すことができる。

【2611】

(A-1-3) 本発明の第3の実施態様に係る発明は、第1または第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、

前記割込み制御状態を退避した後で（例えば、割込み許可レジスタ2の値がフラグレジスタに格納された後で）、前記割込み禁止命令を実行するように構成される。

【2612】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態としつつ、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【2613】

(A-1-4) 本発明の第4の実施態様に係る発明は、第1ないし第3のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記割込み禁止命令を実行した後で、前記第1の値を退避する（例えば、フラグレジスタに格納された割込み許可レジスタ2の値をスタックに退避する）ように構成される。

【2614】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態としつつ、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【2615】

(A-1-5) 本発明の第5の実施態様に係る発明は、第1ないし第4のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記第1の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行するように構成される。

【2616】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができる。

【2617】

(A-1-6) 本発明の第6の実施態様に係る発明は、第1ないし第5のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記第1の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、

前記データの格納処理、または前記クリア処理が終わった後で、退避していた前記第1の値を復帰させるように構成される。

【2618】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し

10

20

30

40

50

元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【2619】

(A-1-7) 本発明の第7の実施態様に係る発明は、第1ないし第6のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記第1の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、

前記データの格納処理、または前記クリア処理が終わった後で、退避していた前記第1の値を復帰させ、

復帰させた前記第1の値が割込み禁止状態を示す値である場合、割込み許可命令を実行しないように構成される。

【2620】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。さらに、呼び出された時点で割込み禁止状態であった場合は、割込み禁止状態を維持するために、重複した割込み禁止命令を行わないようにして、プログラムの構成を簡潔かつ小サイズにすることができる。

【2621】

(A-1-8) 本発明の第8の実施態様に係る発明は、第1ないし第7のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記第1の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、

前記データの格納処理、またはクリア処理が終わった後で、退避していた前記第1の値を復帰させ、

復帰させた前記第1の値が割込み許可状態を示す値である場合、割込み許可命令を実行するように構成される。

【2622】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【2623】

(A-1-9) 本発明の第9の実施態様に係る発明は、第1ないし第8のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインRAM 6203）を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メインRAM 6203の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインRAM 6203の領域外エリア）を含み、

前記所定処理が、前記遊技用の領域に係る処理から、前記遊技用以外の領域に係る処理として呼び出される際に、前記第1の値は使用されず、前記第2の値に所定の値がセットされる（例えば、割込み許可レジスタ1に「0」がセットされる）ように構成される。

【2624】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【2625】

（A-1-10）本発明の第10の実施態様に係る発明は、第1ないし第9のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、

前記所定処理が、前記遊技用の領域に係る処理から、前記遊技用以外の領域に係る処理として呼び出された後、前記遊技用の領域に係る処理に戻る際に、前記第1の値が、前記第2の値にセットされる（例えば、割込み許可レジスタ2の値が割込み許可レジスタ1にセットされる）ように構成される。

【2626】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【2627】

上記構成の遊技機によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【2628】

また、上記構成の遊技機によれば、所定領域のクリア処理やデータのセット処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を保存するとともに、当該呼び出される処理において割込み禁止状態で処理を行い、その後、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【2629】

さらに、プログラムにおいて、割込み制御状態の制御、所定領域のクリア処理、及び当該所定処理へのデータの格納処理がひとまとまりに記述されることで、管理上、及び処理上の一層の効率化が図られる。

【2630】

【10-2. 付記A-2】

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【2631】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ROM（Read Only Memory）とRAM（Random Access Memory）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2021-53443号公報）。

10

【2632】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ROMに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を含む領域外エリアに区分し、RAMに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ROMの遊技用エリアとRAMの遊技用エリアをバンク0に割り当て、ROMの領域外エリアとRAMの領域外エリアをバンク1に割り当てている。

20

【2633】

また、データの演算や記憶に用いられるレジスタの一部は、バンクごとに設けられ、さらに、データを一時的に保持するためのメモリ領域であるスタックにおける現在の操作位置を示すスタックポインタも、バンクごとに設定される。

【2634】

このように、バンクごとにROMとRAMで別の領域を割り当て、さらに、レジスタやスタックを別個に設定することによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

30

【2635】

しかしながら、初期化処理におけるスタックポインタの設定は、RAMの遊技用エリアに関しては、バンク0に係る処理（プログラム）によって行い、RAMの領域外エリアに関しては、バンク0からバンク切り替えを行って、バンク1に係る処理（プログラム）を行う必要があるものの、当該スタックポインタの設定を行う処理やバンク切り替えのタイミング・順序について、効率的かつ簡潔な構成となるように考慮されたものはなかった。また、初期化処理においてRAMをクリアする場合にも、その範囲を決定する処理について、効率的でかつ簡潔な構成となるように考慮されたものはなかった。

【2636】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行い、RAMのクリア範囲を決定する初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【2637】

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

【2638】

（A-2-1）本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインCPU6201）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例え

50

ば、メインRAM 6203)と、を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域(例えば、メインRAM 6203の遊技用エリア)、及び遊技用以外の領域(例えば、メインRAM 6203の領域外エリア)を含み、

さらに、前記遊技用の領域に設けられたスタック(例えば、スタックエリア(遊技用エリア))は前記遊技用の領域に係る処理によって利用され、前記遊技用以外の領域に設けられたスタック(例えば、スタックエリア(領域外エリア))は前記遊技用以外の領域に係る処理によって利用され、

前記遊技用以外の領域に係る処理が最初に呼び出された場合に、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定することを特徴とする遊技機(例えば、第3実施形態に係るパチンコ機)。

10

【2639】

このような本発明の構成によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行うことができ、スタックエリアの設定に係る初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

【2640】

(A-2-2)本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用の領域に係る処理から呼び出され、

前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定した後に、指定領域のCRC算出(例えば、メインRAM 6203の遊技用エリア、及び領域外エリアに関するCRC算出)を行うように構成される。

20

【2641】

このような本発明の構成によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行うことができ、スタックエリアの設定に係る初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

【2642】

(A-2-3)本発明の第3の実施態様に係る発明は、第1または第2の実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行うように構成される。

30

【2643】

このような本発明の構成によれば、電源投入の前後において、メインRAMの指定領域に関して異常を検知することができる。

【2644】

(A-2-4)本発明の第4の実施態様に係る発明は、第1ないし第3のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

40

前記電源投入時のCRC算出と、前記電断時のCRC算出は共通の処理であるように構成される。

【2645】

このような本発明の構成によれば、電源投入の前後において、メインRAMの指定領域に関して異常を検知することができる。

【2646】

(A-2-5)本発明の第5の実施態様に係る発明は、第1ないし第4のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

50

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

前記電源投入時に、起動状態（例えば、電断復帰、設定確認、メインRAM6203のクリア、及び設定変更）に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲（例えば、メインRAM6203においてデータをクリアする範囲）が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致しなかった場合であって、電源投入時に設定変更が指示されている場合、前記クリア範囲の先頭アドレスに、異常時に設定されるクリア範囲の先頭アドレス（例えば、異常時RAMクリア範囲先頭アドレス）を設定するように構成される。

【2647】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができる。

【2648】

(A-2-6) 本発明の第6の実施態様に係る発明は、第1ないし第5のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記クリア範囲を決定するクリア範囲判定データ（例えば、メインRAM6203の遊技用エリアに係るクリア範囲先頭アドレスの下位1バイト）は、前記遊技用の領域に係る処理において設定され、

前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用以外の領域についてのクリア範囲を、前記クリア範囲判定データに基づいて決定するように構成される。

【2649】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができ、さらに、遊技用エリアについて判定されたクリア範囲の一部に基づいて、領域外エリアのクリア範囲を決定することにより、処理が効率化されるとともに、プログラムのサイズを小さくすることができる。

【2650】

(A-2-7) 本発明の第7の実施態様に係る発明は、第1ないし第6のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段（例えば、設定キー差込口6174）、及び第2入力手段（例えば、RAMクリアスイッチ6176）を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、設定変更中の電断復帰である場合、今回の電源投入時における前記第1入力手段、及び前記第2入力手段の状態情報に、前回の前記第1入力手段、及び前記第2入力手段の状態情報をセットするように構成される。

【2651】

このような本発明の構成によれば、前回、設定変更の途中で電断が発生した場合であっても、電源投入時に続けて設定変更を行うことができる。

【2652】

(A-2-8) 本発明の第8の実施態様に係る発明は、第1ないし第7のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の

10

20

30

40

50

電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段、及び第2入力手段を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段と前記第2入力手段がオフの場合（例えば、起動状態が電断復帰である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定するように構成される。

【2653】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができる。

【2654】

(A-2-9) 本発明の第9の実施態様に係る発明は、第1ないし第8のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段、及び第2入力手段を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段がオンの場合（例えば、起動状態が、設定確認、または設定変更である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定しないように構成される。

【2655】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができる。

【2656】

(A-2-10) 本発明の第10の実施態様に係る発明は、第1ないし第9のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

電源投入時に、指定領域のCRC算出が行われ、

前記電源投入時の前記CRC算出によって得られたCRC値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のCRC算出によって得られたCRC値との比較処理を行い、

さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第1入力手段、及び第2入力手段を備え、

電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段と前記第2入力手段がオンの場合（例えば、起動状態が設定変更である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段がオフ、かつ前記第2入力手段がオンの場合（例えば、起動状態がメインRAM 6203のクリアである場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、

前記比較処理の結果、CRC値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第1入力手段と前記第2入力手段がオフの場合（例えば、起動状態が電断復帰である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、

前記設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを記憶する記憶領域と、前記電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを記憶する記憶領域（例えば、レジスタ

10

20

30

40

50

）は同じであるように構成される。

【2657】

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインRAMのクリア範囲を調整することができ、クリア範囲が同じ記憶領域に記憶されることで、メインRAM6203の領域外エリアのクリア範囲を決定する場合に1つの記憶領域を参照するだけでよく、処理が単純化、効率化される。

【2658】

上記構成の遊技機によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定等の初期化処理や、そのためのバンク切り替えを、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

【2659】

【10-3. 付記A-3】

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【2660】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ROM（Read Only Memory）とRAM（Random Access Memory）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2021-53443号公報）。

【2661】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ROMに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を含む領域外エリアに区分し、RAMに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ROMの遊技用エリアとRAMの遊技用エリアをバンク0に割り当て、ROMの領域外エリアとRAMの領域外エリアをバンク1に割り当てている。

【2662】

また、データの演算や記憶に用いられるレジスタの一部は、バンクごとに設けられ、さらに、データを一時的に保持するためのメモリ領域であるスタックにおける現在の操作位置を示すスタックポインタも、バンクごとに設定される。

【2663】

このように、バンクごとにROMとRAMで別の領域を割り当て、さらに、レジスタやスタックを別個に設定することによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【2664】

このような、遊技用エリアと領域外エリアが設定された遊技機では、初期化処理において、遊技用エリアに関するクリア処理と、領域外エリアに関するクリア処理を別個に行う必要があり、さらに、遊技機の起動時の状況に応じて、RAMのクリア範囲を調整する必要がある。

【2665】

また、従来の構成では、所定の処理を行う場合に、バンクの切り替えが行われると、その間の割込み禁止、割込み許可の設定が保持されない場合があり、そのために、バンクの

10

20

30

40

50

切り替えが行われる場合に、所定のフラグをオン、オフするなどして割込み禁止、割込み許可の設定を管理し、また、そのような所定のフラグのオン、オフについても、タイミングや処理順序を意識して行う必要があった。

【2666】

しかしながら、このようなRAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定するよう考慮されたものはなく、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができるような構成はなかった。

【2667】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、RAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定し、また、所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【2668】

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

【2669】

(A-3-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインCPU6201）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインRAM6203）と、を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メインRAM6203の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインRAM6203の領域外エリア）を含み、

電源投入時に、前記遊技用の領域、及び前記遊技用以外の領域の少なくとも一部をクリアするクリア制御が実行され、

前記クリア制御は、

前記遊技用以外の領域をクリアする場合、そのクリア範囲を、前記遊技用の領域のクリア範囲（遊技用の領域のクリア範囲を指定する情報であって、例えば、遊技用の領域のクリア範囲の先頭アドレスの下位1バイト）に応じて設定可能とすることを特徴とする遊技機（例えば、第3実施形態に係るパチンコ機）。

【2670】

このような本発明の構成によれば、RAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定することができ、これによって、当該クリア処理の効率化を図ることができ、さらに、プログラムの構成を簡潔にし、かつプログラムのサイズを小さくすることができる。

【2671】

(A-3-2) 本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記クリア制御は、

電源投入時の起動状態が電断復帰でない場合に、前記遊技用の領域に記憶された戻り番地を保護するために、クリア範囲を調整する（例えば、スタックエリア（遊技用エリア）のスタックポインタSPの初期設定アドレスから数バイト分をクリア範囲から除外する）ように構成される。

【2672】

このような本発明の構成によれば、呼び出したプログラムが戻り番地に正常に戻ることができ、正常なクリア処理が担保される。

【2673】

(A-3-3) 本発明の第3の実施態様に係る発明は、第1または第2の実施態様におい

10

20

30

40

50

て下記の構成を有する。

前記クリア制御は、前記記憶手段に異常が生じたと判定された場合に、

前記遊技用以外の領域の対応するクリア範囲をクリアし、

改めて、性能表示モニタを制御するための設定値を、前記遊技用以外の領域に格納する（例えば、性能モニタ制御イニシャルテーブルをメインＲＡＭ６２０３の作業領域（領域外エリア）に格納する）ように構成される。

【２６７４】

このような本発明の構成によれば、遊技用以外の領域のすべてがクリアされた場合であっても、性能表示モニタを制御するための初期値（例えば、ＬＥＤの設定等に関する初期値）が設定されるため、電源投入後に、当該初期値に基づいて性能表示モニタの制御を開始することができる。

10

【２６７５】

（Ａ－３－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第１ないし第３のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記クリア制御は、前記記憶手段に異常が生じていないと判定された場合に、

性能表示モニタを制御するための設定値を、前記記憶手段に格納することなく、

電源投入時の初期化用設定値を、前記遊技用以外の領域に格納する（例えば、電源投入時初期化用データをメインＲＡＭ６２０３の作業領域（領域外エリア）に格納する）ように構成される。

【２６７６】

このような本発明の構成によれば、遊技用以外の領域の一部がクリアされた場合であっても、電源投入時の初期化用設定値（例えば、ＬＥＤの設定等に関する設定値）が格納されるため、電源投入後に、当該設定値に基づいて制御を開始することができる。

20

【２６７７】

（Ａ－３－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第１ないし第４のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記クリア制御は、

電源投入時の起動状態が電断復帰でない場合に、前記遊技用の領域に記憶された戻り番地を保護するために、クリア範囲を調整し、

その後、調整後のクリア範囲に基づいて、前記遊技用の領域をクリアするように構成される。

30

【２６７８】

このような本発明の構成によれば、ＲＡＭのクリア処理に関し、電源投入時の起動状態に応じて、ＲＡＭのクリア範囲を効果的に切り分けることができる。

【２６７９】

（Ａ－３－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第１ないし第５のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記クリア制御は、

前記遊技用以外の領域のクリア範囲を、前記遊技用の領域のクリア範囲に対応付けられた判定データ（例えば、ＲＡＭクリア範囲判定データ）に応じて設定可能とし、

前記判定データを前記遊技用以外の領域とは異なる領域（例えば、所定のレジスタ）に退避した後、前記遊技用以外の領域のクリア範囲をクリアするように構成される。

40

【２６８０】

このような本発明の構成によれば、遊技用の領域のクリア範囲、及び遊技用以外の領域のクリア範囲を識別可能な判定データを、遊技用以外の領域のクリア範囲をクリアした後も利用可能とすることができ、判定データが利用可能なタイミングを意識する必要がなくなる。

【２６８１】

（Ａ－３－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第１ないし第６のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

50

前記演算処理手段は、

所定処理（例えば、データの格納処理や所定領域のクリア処理）を実行する際に、割込み禁止状態か割込み許可状態かを示す割込み制御状態（例えば、割込み許可レジスタ）を退避するように構成される。

【2682】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【2683】

（A-3-8）本発明の第8の実施態様に係る発明は、第1ないし第7のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値（例えば、割込み許可レジスタ2の値）、第2の値（例えば、割込み許可レジスタ1の値）で管理され、

前記第1の値、及び第2の値は、前記割込み禁止命令、及び前記割込み許可命令によって同じ値に設定される（例えば、割込み禁止命令では禁止「0」、割込み許可命令では許可「1」）ように構成される。

【2684】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【2685】

（A-3-9）本発明の第9の実施態様に係る発明は、第1ないし第8のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、

前記割込み制御状態を退避した後で（例えば、割込み許可レジスタ2の値がフラグレジスタに格納された後で）、前記割込み禁止命令を実行するように構成される。

【2686】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態として、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【2687】

（A-3-10）本発明の第10の実施態様に係る発明は、第1ないし第9のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、

前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第1の値、第2の値で管理され、

前記割込み禁止命令を実行した後で、前記第1の値を退避する（例えば、フラグレジスタに格納された割込み許可レジスタ2の値をスタックに退避する）ように構成される。

【2688】

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく

10

20

30

40

50

く、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態としつつ、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【2689】

上記構成の遊技機によれば、RAMのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定することができ、これによって、当該クリア処理の効率化を図ることができ、さらに、プログラムの構成を簡潔にし、かつプログラムのサイズを小さくすることができる。また、所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態が退避されるので、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【2690】

〔10-4. 付記A-4〕

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【2691】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、パチンコ遊技機の電断時等に発生する外部割込み要求に応じて、割込み処理を実行するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2021-53443号公報）。

【2692】

このようなパチンコ遊技機の割込み処理では、入力ポートの状態を読み出して、電断信号を検知中であると判定した場合、所定フラグをオンにセットし、他の処理は、当該所定フラグがオンの状態である場合に、所定の電断処理を行うように構成される。

【2693】

しかしながら、このようなパチンコ遊技機の構成では、割込み処理を開始した後に、他の割込み要因が発生すると、そのような状況を想定してプログラムを作成しなければならず、プログラムが複雑になるとともに、そのサイズが大きくなるという問題がある。また、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題については、上記のような割込みに関連するものだけではない。

【2694】

また、割込み処理を開始した後に、他の割込み要因が発生するという状況を想定するために、電断に係る割込処理を早急に行うことができないという問題が生じ、また、それぞれの割込み要因に対応する割込み処理に関して、実行タイミングや処理順を考慮する必要がある。

【2695】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができる遊技機を提供することを目的とする。また、割込み処理の対応や他の要因により、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題を解決することができる遊技機を提供することも目的とする。

【2696】

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

【2697】

（A-4-1）本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインCPU6201）を備え、

前記演算処理手段は、

割込み要因が電断である割込みを検知した場合に、電断に係る割込み処理（例えば、図 1 3 1 に示す外部マスカブル割込み処理）を実行し、

前記電断に係る割込み処理において、割込み要因がタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタ P T C 2）である割込み処理（例えば、図 1 3 2 に示すシステムタイマ割込み処理）を実行しないように設定することを特徴とする遊技機（例えば、第 3 実施形態に係るパチンコ機）。

【 2 6 9 8 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。また、上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【 2 6 9 9 】

（ A - 4 - 2 ）本発明の第 2 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メイン R A M 6 2 0 3）を備え、

前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレス（例えば、対応する割込み処理の開始アドレス）を有する設定領域が記憶され、

前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行するように構成される。

【 2 7 0 0 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因に応じて、対応する割込み処理が実行されるように構成され、対応するエントリアドレスに割込み処理を記述するだけで、割込み要因ごとの個別の処理を設定することができる。

【 2 7 0 1 】

（ A - 4 - 3 ）本発明の第 3 の実施態様に係る発明は、第 1 または第 2 の実施態様において下記の構成を有する。

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、

前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレスを有する設定領域が記憶され、

前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行し、

前記設定領域は、割込み要因ごとに、前記エントリアドレスと、対応する割込み処理の優先順位を含み、

前記エントリアドレスと前記優先順位は、所定のデータ（例えば、ビット「 0 」）によって区切られているように構成される。

【 2 7 0 2 】

このような本発明の構成によれば、割込み要因に応じて、対応する割込み処理が実行されるように構成されるとともに、割込み要因の優先順位を設定することができる。

【 2 7 0 3 】

（ A - 4 - 4 ）本発明の第 4 の実施態様に係る発明は、第 1 ないし第 3 のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、

前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレスを有する設定領域が記

10

20

30

40

50

憶され、

前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行し、

前記設定領域には、前記割込み要因として、複数のタイマカウンタの割込み（例えば、タイマカウンタ P T C 0 ~ P T C 2）、複数の非同期シリアル送受信の受信割込み（例えば、非同期シリアル送受信 R X 0、R X 1）、及び少なくとも外部端子（X I N T）から入力される外部割込みに係るエントリアドレスと優先順位を含むことができるように構成される。

【2704】

このような本発明の構成によれば、複数の異なる割込み要因に対して、対応する割込み処理を設定することができる。

【2705】

（A-4-5）本発明の第5の実施態様に係る発明は、第1ないし第4のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記電断に係る割込み処理は、割込み要因がタイマカウンタである割込み処理を実行しないように設定するため、マスクデータを専用のレジスタ（例えば、割込み要因マスクレジスタ）に記憶し（例えば、割込み要因マスクで割込みマスクレジスタを更新し）、

前記マスクデータの各ビットは、そのビットに対応する割込み要因が発生した場合に、対応する割込み処理を実行するか否かを決定するために用いられるように構成される。

【2706】

このような本発明の構成によれば、マスクデータの内容を調整することによって、特定の割込み要因に対応する割込み処理を実行するか否かを制御することができる。

【2707】

（A-4-6）本発明の第6の実施態様に係る発明は、第1ないし第5のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、

前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタ P T C 2）である割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、前記遊技用以外の領域に関し、異常状態監視処理（例えば、図135に示す異常状態監視処理（領域外））を実行するように構成される。

【2708】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。

【2709】

（A-4-7）本発明の第7の実施態様に係る発明は、第1ないし第6のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、L E Dの点灯データを出力する点灯データ出力処理（例えば、図136の遊技L E D点灯データ出力処理）を実行し、

前記点灯データ出力処理は、図柄表示を行うための遊技L E Dに関するL E Dコマンドデータに係る更新処理を1命令で行い、

10

20

30

40

50

前記更新処理は、前記ＬＥＤコモンデータに１を加算した場合に、

前記加算の結果が、指定した最大値以上である場合に、第１計算結果領域に０をセットするとともに、第２計算結果領域にも０をセットし、

前記加算の結果が、指定した最大値未満である場合に、第１計算結果領域に前記加算の結果をセットするとともに、第２計算結果領域にも前記加算の結果をセットする（例えば、図１３６のステップＳ６４８２に示す処理）ように構成される。

【２７１０】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。また、図柄表示を行うための遊技ＬＥＤに関するＬＥＤコモンデータに係る更新処理であって、条件に応じて、第２計算結果領域にも値をセットする処理を１命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。

10

【２７１１】

（Ａ－４－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第１ないし第７のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

20

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、ＬＥＤの点灯データを出力する点灯データ出力処理を実行し、

前記点灯データ出力処理は、図柄表示を行うための遊技ＬＥＤに関するＬＥＤコモンデータに係る更新処理を１命令で行い、

前記更新処理は、前記ＬＥＤコモンデータに１を加算した場合に、

前記加算の結果が、指定した最大値以上である場合に、第１計算結果領域に０をセットするとともに、第２計算結果領域にも０をセットし、

前記加算の結果が、指定した最大値未満である場合に、第１計算結果領域に前記加算の結果をセットするとともに、第２計算結果領域にも前記加算の結果をセットし、

30

前記第２計算結果領域にセットされた値を、前記遊技ＬＥＤのＬＥＤデータを格納する領域の数で除算し、商を前記第２計算結果領域にセットし、余りを第３計算結果領域にセットする（例えば、図１３６のステップＳ６４８３に示す処理）ように構成される。

【２７１２】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。また、図柄表示を行うための遊技ＬＥＤに関するＬＥＤコモンデータに係る更新処理であって、条件に応じて、第２計算結果領域にも値をセットする処理を１命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。

40

【２７１３】

（Ａ－４－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第１ないし第８のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、

前記タイマカウンタに係る割込み処理は、ＬＥＤの点灯データを出力する点灯データ出力処理を実行し、

50

前記点灯データ出力処理は、前記LEDのダイナミック点灯を行うためのコモンデータの初期値として定数（例えば、ビット列「10000000」）を用いるように構成される。

【2714】

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。

【2715】

(A-4-10) 本発明の第10の実施態様に係る発明は、第1ないし第9のいずれかの実施態様において下記の構成を有する。

前記演算処理手段は、

遊技状態に係る情報を更新する遊技状態情報更新処理（例えば、図137に示す遊技状態情報更新処理）を実行し、

前記遊技状態情報更新処理は、

指定した領域（例えば、2バイトレジスタ）に記憶されている1バイトデータに基づいて2バイトコマンドを生成するコマンド生成処理を1命令で実行し（例えば、図137のステップS6513に示す処理）、

前記コマンド生成処理は、前記1バイトデータを指定したビット位置で振り分け、それぞれ上位ビットに0をセットして1バイトデータとし、これらの1バイトを結合して2バイトデータのコマンドを生成するように構成される。

【2716】

このような本発明の構成によれば、2バイトレジスタに記憶されている1バイトデータに基づいて、2バイトコマンドを生成する処理を1命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。

【2717】

上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。

【2718】

また、上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【2719】

さらに、他の割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上する。

【2720】

また、割込み要因に関連するものだけでなく、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題を解決することができる。

【2721】

【11. 付記B】

【11-1. 付記B-1】

【2722】

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、この図柄の可変表示が停止して特別の結果が表示されると、特別遊技状態に移行する遊技機が知られている。

【2723】

この種の遊技機として、差枚数が規定された枚数を超過した場合に遊技者にとって有利

10

20

30

40

50

な状態である場合には、当該有利な状態が終了したタイミングで、所定の条件を満たしたと判定して、遊技の進行を停止する遊技機が開示されている（例えば、特開 2021-090808 号公報の段落 [1439] 及び [1445] 等を参照）。

【2724】

特開 2021-090808 号公報に記載の遊技機によれば、遊技の進行の停止が遊技者にとっては不意打ちとなることがあり、興味が低下するおそれがあった。

【2725】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興味の低下を抑制することにある。

【2726】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件が成立した場合にゲームの実行にかかわる制御を実行可能な第 1 制御手段（例えば、主制御回路 6200）と、

複数の演出実行手段（例えば、表示装置 6007、盤側 LED、枠側 LED、スピーカ 6032）を制御可能な第 2 制御手段（例えば、サブ制御回路 6300）と、を備えた遊技機において、

前記第 1 制御手段は、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

遊技者に付与された遊技価値を管理する第 1 管理手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

遊技者の遊技により使用された遊技価値を管理する第 2 管理手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

前記第 1 管理手段及び前記第 2 管理手段に関連する値を計数する計数手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

前記計数手段により計数されている値に応じて、前記第 2 制御手段の制御にかかわる報知状態を判定可能な報知状態判定手段（例えば、メイン CPU 6201）と、

前記計数手段により計数された値が所定値に達した場合に前記ゲームの実行を停止する遊技停止手段（例えば、メイン CPU 6201）と、を有し、

前記複数の演出実行手段は、画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置 6007）と、発光可能な第 1 発光手段（例えば、枠側 LED）と、発光可能であり前記第 1 発光手段とは異なる位置に設けられる第 2 発光手段（例えば、盤側 LED）と、を少なくとも含み、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態における前記ゲームの結果が特別結果を満たす場合に移行可能であり前記通常遊技状態よりも遊技者に多くの遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち何れかの遊技状態に制御可能であり、

前記報知状態判定手段は、

前記計数手段により計数されている値（例えば、MY）が所定の範囲（例えば、 $HL \leq MY < HH$ ）にある場合には第 1 報知状態（例えば、事前報知状態）であると判定可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH \leq MY$ ）に達しており、且つ、前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態が前記特別遊技状態である場合には第 2 報知状態（例えば、打ち止め準備状態）であると判定可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH \leq MY$ ）に達しており、且つ、前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態が前記特別遊技状態でない場合には第 3 報知状態（例えば、打ち止め状態）であると判定可能であり、

前記遊技停止手段は、前記計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH \leq MY$ ）に達しており、且つ、前記遊技状態制御手段により制御される遊技状態が前記特別遊技状態でない場合に前記ゲームを停止することが可能な手段である、

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【2727】

上記（１）に記載の遊技機によれば、ゲームが停止されるまでの過程である報知状態を判定することができるため、かかる報知状態に応じた報知を実行することが可能となる。そのため、計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH \leq MY$ ）に達したことによってゲームが停止されたとしても、かかるゲーム停止が遊技者にとって不意打ちとなることを防止でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2728】

（２）本発明に係る遊技機において、

前記第２制御手段は、

前記第１報知状態である場合に前記表示手段（例えば、表示装置 6007）において第１の報知画像（例えば、事前報知状態を示す「まもなくコンプリート機能が作動します」の画像）を表示させることが可能であり、

前記第２報知状態である場合に前記表示手段において前記第１の報知画像とは異なる第２の報知画像（例えば、打ち止め準備状態を示す「当り終了後にコンプリート機能が作動します」の画像）を表示させることが可能であり、

前記第３報知状態である場合に前記表示手段において前記第１の報知画像及び前記第２の報知画像とは異なる第３の報知画像（例えば、打ち止め状態を示す「コンプリート機能作動中 一日に払出可能な上限に達しました」の画像）を表示させることが可能であり、

第３の報知画像は、前記第１の報知画像及び前記第２の報知画像の何れよりも前記表示手段における表示領域が大きい画像である

ことを特徴とする。

【2729】

上記（２）に記載の遊技機によれば、ゲームが停止されるまでの過程を複数段階に分けて遊技者に報知することができるため、遊技者に心理的な余裕を与えることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2730】

（３）本発明に係る遊技機において、

前記第２制御手段は、前記ゲームの実行にかかわる図柄（例えば、演出図柄 60071、ミニ図柄 60075，60076）を前記表示手段に表示するように制御可能な図柄表示制御手段（例えば、サブCPU 6301）を有し、

前記図柄表示制御手段は、第１の図柄（例えば、演出図柄 60071）と、前記第１の図柄とは異なる表示領域に表示される第２の図柄（例えば、ミニ図柄 60075，60076）と、を表示可能であり、

前記第２制御手段は、前記第１の報知画像（例えば、事前報知状態を示す「まもなくコンプリート機能が作動します」の画像）又は／及び前記第２の報知画像（例えば、打ち止め準備状態を示す「当り終了後にコンプリート機能が作動します」の画像）を、前記第１の図柄（例えば、演出図柄 60071）よりも前面側の表示階層に表示するように制御可能である一方で、前記第２の図柄（例えば、ミニ図柄 60075，60076）よりも後面側の表示階層にて表示するように制御可能である

ことを特徴とする。

【2731】

上記（３）に記載の遊技機によれば、第２の図柄（例えば、ミニ図柄 60075，60076）の視認性を確保しつつ、事前報知状態であること及び打ち止め準備状態であることを、遊技者の容易に把握させることが可能となる。

【2732】

（４）本発明に係る遊技機において、

前記第１制御手段は、前記ゲームの実行を所定数まで保留可能な保留手段（例えば、メインCPU 6201）を有し、

前記第２制御手段は、前記保留手段により保留された保留数を識別可能な態様で前記表示手段に表示させる保留数表示手段（例えば、サブCPU 6301）を有し、

10

20

30

40

50

前記保留数表示手段は、第１の保留数表示（例えば、保留アイコン６００７２）と、前記第１の保留数表示とは異なる表示領域に表示される第２の保留数表示（例えば、数字保留６００７４）と、を表示可能であり、

前記第２制御手段は、前記第１の報知画像又は／及び前記第２の報知画像を前記第１の保留数表示よりも前面側の表示階層に表示するように制御可能である一方で、前記第２の保留数表示よりも後面側の表示階層にて表示するように制御可能である

ことを特徴とする。

【２７３３】

上記（４）に記載の遊技機によれば、第２の図柄（例えば、ミニ図柄６００７５，６００７６）の視認性を確保しつつ、事前報知状態であること及び打ち止め準備状態であることを、遊技者の容易に把握させることが可能となる。

10

【２７３４】

（５）本発明に係る遊技機において、

前記第２制御手段は、

前記第１報知状態（例えば、事前報知状態）である場合に前記第１発光手段（例えば、枠側ＬＥＤ）において第１の発光態様（例えば、第１発光態様、第２発光態様）にて発光させることが可能であり、

前記第２報知状態（例えば、打ち止め準備状態）である場合又は前記第３報知状態（例えば、打ち止め状態）である場合に、前記第１発光手段において前記第１の発光態様とは異なる第２の発光態様（例えば、打ち止め準備状態であれば第３発光態様、打ち止め状態であれば全消灯態様）にて発光させることが可能である

20

ことを特徴とする。

【２７３５】

上記（５）に記載の遊技機によれば、第２報知状態では、第１報知状態とは異なる発光態様で第１発光手段が発光されるため、第１報知状態と第２報知態様とを明確に区別して把握することができ、遊技者の容易に把握させることが可能となる。

【２７３６】

（６）本発明に係る遊技機において、

前記第２制御手段は、

前記第１報知状態（例えば、事前報知状態）である場合又は／及び前記第２報知状態（例えば、打ち止め準備状態）である場合に、前記第２発光手段（例えば、盤側ＬＥＤ）において前記ゲームの実行にかかわる態様に制御し、

30

前記第３報知状態（例えば、打ち止め状態）である場合に、前記第２発光手段において前記遊技停止手段による前記ゲームの実行の停止にかかわる態様（例えば、盤面ＬＥＤ全消灯）に制御する

ことを特徴とする。

【２７３７】

上記（６）に記載の遊技機によれば、第１報知状態（例えば、事前報知状態）又は／及び第２報知状態（例えば、打ち止め準備状態）では第２発光手段（例えば、盤側ＬＥＤ）がゲームの実行にかかわる態様で制御されるのに対し、第３報知状態（例えば、打ち止め状態）ではゲームの実行の停止にかかわる態様（例えば、盤面ＬＥＤ全消灯）に制御されるため、打ち止め状態であることを明確に把握することが可能となる。

40

【２７３８】

（７）本発明に係る遊技機において、

前記第１報知状態（例えば、事前報知状態）は、

前記計数手段により計数されている値が前記所定の範囲（例えば、 $HL \leq MY < HM$ ）における第１の値（例えば、 $HL \leq MY < HM$ ）である場合の所定の第１報知状態（例えば、第１事前報知状態）と、

前記計数手段により計数されている値が前記所定の範囲における第２の値（例えば、 $MM \leq MY < HH$ ）である場合の特定の第１報知状態（例えば、第２事前報知状態）と、を

50

少なくとも含み、

前記第2制御手段は、

前記所定の第1報知状態である場合には所定の発光態様（例えば、第1発光態様）にて前記第1発光手段を発光させる一方で、前記特定の第1報知状態である場合には前記所定の発光態様とは異なる特定の発光態様（例えば、第2発光態様）にて前記第1発光手段（例えば、枠側LED）を発光させるように制御可能である

ことを特徴とする。

【2739】

上記（7）に記載の遊技機によれば、第1報知状態（例えば、事前報知状態）を、さらに所定の第1報知状態（例えば、第1事前報知状態）と特定の第1報知状態（例えば、第2事前報知状態）とに分けて報知されるため、同じ第1報知状態のなかでも、遊技停止されるリスクの度合いを把握させることが可能となる。

【2740】

（8）本発明に係る遊技機において、

前記第2制御手段は、

前記第1報知状態（例えば、事前報知状態）であり且つ当該第1報知状態にかかわる報知が行われているときに電源断状態が発生した場合には、該電源断状態の復旧後において前記第1報知状態にかかわる報知を行わないように制御可能である一方で、

前記第2報知状態（例えば、打ち止め準備状態）であり且つ当該第2報知状態にかかわる報知が行われているときに電源断状態が発生した場合には、該電源断状態の復旧後において、前記電源断状態が発生する前の前記第2報知状態にかかわる報知の少なくとも一部と同じ報知を再度実行するように制御可能である

ことを特徴とする。

【2741】

上記（8）に記載の遊技機によれば、第1報知状態（例えば、事前報知状態）であり且つ当該第1報知状態にかかわる報知が行われているときに電源断状態が発生した場合には、電源断状態の復旧後において第1報知状態にかかわる報知が行われない。一方、第2報知状態（例えば、打ち止め準備状態）であり且つ当該第2報知状態にかかわる報知が行われているときに電源断状態が発生した場合には、電源断状態の復旧後において、電源断状態が発生する前の第2報知状態にかかわる報知の少なくとも一部と同じ報知が再度実行される。よって、電源断状態の復旧後に、打ち止め状態のリスク度合いに応じた報知を行うことが可能となる。

【2742】

なお、「電源断状態が発生する前の第2報知状態にかかわる報知の少なくとも一部と同じ報知」とは、電源断状態が発生する前の第2報知状態にかかわる報知と全く同じ報知だけでなく、電源断状態が発生する前の第2報知状態にかかわる報知のうち一部のみの場合も含む。

【2743】

（9）本発明に係る遊技機において、

前記複数の演出実行手段は、遊技の進行に応じて待機状態から作動状態に作動する可動役物（例えば、演出用役物群6058）を少なくとも含み、

前記第2制御手段は、

前記第1報知状態（例えば、事前報知状態）又は前記第2報知状態（例えば、打ち止め準備状態）である場合には、前記ゲームの進行に応じて前記可動役物を作動可能に制御する一方で、

前記第3報知状態（例えば、打ち止め状態）である場合には、前記可動役物を作動しないように制御可能であり、

前記第3報知状態に制御されるときに前記可動役物が前記作動状態である場合には、当該可動役物を前記作動状態から前記待機状態となるように制御する（例えば、原点復帰させる）ことが可能である

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【2744】

上記（9）に記載の遊技機によれば、第3報知状態（例えば、打ち止め状態）に制御されるときに可動役物（例えば、演出用役物群6058）が作動状態である場合には、第3報知状態となる前に、可動役物を待機状態とすることができる。そのため、可動役物が中途の位置で停止した状態でゲームが停止されてしまうことを防止できる。

【2745】

（10）本発明に係る遊技機において、

前記複数の演出実行手段は、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ6032）を少なくとも含み、

前記第2制御手段は、前記第1報知状態（例えば、事前報知状態）、前記第2報知状態（例えば、打ち止め準備状態）、及び前記第3報知状態（例えば、打ち止め状態）のうち少なくとも何れか一つの報知状態である場合に、当該報知状態を報知することが可能な所定音（例えば、状態報知態様）を前記音出力手段により出力可能であり、

前記所定音は、遊技者による音量調整に基づく音量値に関係ない値（例えば、一定音量）で出力され得る音である

ことを特徴とする。

【2746】

上記（10）に記載の遊技機によれば、第1報知状態（例えば、事前報知状態）、第2報知状態（例えば、打ち止め準備状態）、及び第3報知状態（例えば、打ち止め状態）のうち少なくとも何れか一つの報知状態である場合に出力される所定音（例えば、状態報知態様）が、他の演出音等にかき消されてしまうことを防止できる。

【2747】

（11）本発明に係る遊技機において、

前記複数の演出実行手段は、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ6032）を少なくとも含み、

前記第2制御手段は、前記第1報知状態（例えば、事前報知状態）、前記第2報知状態（例えば、打ち止め準備状態）、及び前記第3報知状態のうち少なくとも何れか一つの報知状態である場合に、当該報知状態を報知することが可能な所定音を出力可能であり、

前記所定音は、遊技者による音量調整に基づく音量値にて出力され得る音である

ことを特徴とする。

【2748】

上記（11）に記載の遊技機によれば、遊技者は、他の演出音等（例えば、特別図柄ゲームの実行にかかわる演出音）を楽しみつつ、現在の報知状態を把握することが可能となる。

【2749】

（12）本発明に係る遊技機において、

前記第2制御手段は、

第1エラーが発生した場合に当該第1エラー（例えば、弱エラー）が発生したことを報知可能な第1エラー報知手段（例えば、サブCPU6301）と、

前記第1エラーとは異なる第2エラー（例えば、強エラー）が発生した場合に当該第2エラーが発生したことを報知可能な第2エラー報知手段（例えば、サブCPU6301）と、を有し、

前記第1報知状態（例えば、事前報知状態）又は前記第2報知状態（例えば、打ち止め準備状態）であり、且つ、前記第1エラーが発生している場合には、前記第1報知状態又は前記第2報知状態にかかわる報知を前記第1エラー報知手段による報知よりも優先して実行可能である一方で、

前記第1報知状態又は前記第2報知状態であり、且つ、前記第2エラーが発生している場合には、前記第1報知状態又は前記第2報知状態にかかわる報知よりも前記第2エラー報知手段による報知を優先して実行可能である

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【2750】

上記（12）に記載の遊技機によれば、第1エラー（例えば、軽微なエラー）が発生した場合と、第2エラー（例えば、重大なエラー）が発生した場合とで、優先度を変えて報知を実行することが可能となる。そのため、第1報知状態又は第2報知状態では、第2エラーが発生した場合には第2エラーの発生が見逃されてしまうことを防止しつつ、第1報知状態又は第2報知状態であることを遊技者に把握させることが可能となる。

【2751】

（13）本発明に係る遊技機において、

前記特別遊技状態は、第1特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記第1特別遊技状態よりも遊技者に付与する遊技価値が相対的に多い第2特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を少なくとも含み、

前記遊技状態制御手段は、前記第1特別遊技状態が実行されているときに特定条件（例えば、小当り遊技状態におけるV入賞）が成立した場合に該第1特別遊技状態の終了後に前記第2特別遊技状態に制御することが可能であり、

前記遊技停止手段は、

前記第1特別遊技状態に制御されているときに前記計数手段により計数されている値が前記所定値（例えば、 $HH \leq MY$ ）に達した場合において、

実行中の前記第1特別遊技状態にて前記特定条件が成立した場合には前記第2特別遊技状態に移行させ、該第2特別遊技状態の終了後に遊技を停止させることが可能であり、

実行中の前記第1特別遊技状態にて前記特定条件が成立しなかった場合には該第1特別遊技状態の終了後に遊技を停止させることが可能である

ことを特徴とする。

【2752】

上記（13）に記載の遊技機によれば、計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH \leq MY$ ）に達した場合において、実行中の第1特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）にて特定条件（例えば、小当り遊技状態におけるV入賞）が成立した場合には、第2特別遊技状態の実行が担保される一方、実行中の第1特別遊技状態にて特定条件が成立しなかった場合には第1特別遊技状態の終了後に遊技が停止される。そのため、実行中の第1特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）にて特定条件（例えば、小当り遊技状態におけるV入賞）が成立したにもかかわらず第2特別遊技状態に制御されないことによって遊技者に与える落胆を軽減できる。また、第1特別遊技状態に緊張感を持たせて面白みのある遊技とすることが可能となる。

【2753】

また、付記B-1に係る遊技機は、上記（1）に記載された遊技機において、整合を図ることができる範囲内で、上記（2）～（13）に記載された一つ又は複数の遊技機を任意に組み合わせることができる。例えば、上記（1）に記載された遊技機に係る発明において、上記（2）～（13）に記載された全部の遊技機を組み合わせてもよいし、上記（3）の遊技機のみを組み合わせたり、上記（2）、（3）、（4）及び（7）に記載された遊技機を組み合わせることもできる。すなわち、特許請求の範囲に記載された従属関係にかかわらず、整合を図ることができる範囲内で、自由な従属関係とすることが可能である。

【2754】

また、上記（1）に記載された遊技機において、上記（2）～（13）に記載された何れかの遊技機を組み合わせるとき、上記（2）～（13）に記載された何れかの遊技機の全部の構成要件を組み合わせることは必須でなく、整合を図ることができる範囲内で、一部の構成要件のみを組み合わせることもできる。例えば、上記（1）に記載された遊技機において、上記（2）に記載された遊技機の構成要件のうち、「前記第2制御手段は、前記第1報知状態である場合に前記表示手段において第1の報知画像を表示させることが可能であり、」、前記第3報知状態である場合に前記表示手段において前記第1の報知画像とは異なる第3の報知画像を表示させることが可能であり、」及び「第3の報知画像は、

前記第 1 の報知画像よりも前記表示手段おける表示領域が大きい画像である」の構成要件のみを組み合わせることもできる。

【2755】

本発明によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【2756】

[11-2. 付記 B-2]

【2757】

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、この図柄の可変表示が停止したときの結果にもとづいて遊技者に有利な遊技状態に移行可能であり、遊技者に有利な遊技状態に移行する可能性があるときに、期待度の高い演出が行われる遊技機が知られている。

10

【2758】

この種の遊技機として、遊技者による操作に応じて、演出に関する設定を変更（カスタム）することが可能な遊技機が開示されている（例えば、特開 2022-055210 号公報の段落 [0440] 等を参照）。

【2759】

特開 2022-055210 号公報に記載の遊技機によれば、演出に関する設定をカスタムする場合、図柄の可変表示を停止させる必要があるため、これに伴って興趣が低下するおそれがある。また、稼働率の低下も招きかねないおそれがあった。

【2760】

20

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することにある。

【2761】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件が成立した場合にゲームを実行させ、該ゲームの実行結果が特別結果である場合に遊技者に有利な特別遊技状態に制御することが可能な第 1 制御手段（例えば、主制御回路 6200）と、

前記ゲームの実行にかかわる演出を実行可能な演出実行手段を制御する第 2 制御手段（例えば、サブ制御回路 6300）と、を備えた遊技機において、

前記第 2 制御手段は、

30

遊技者による操作手段の操作に基づいて、前記ゲームの実行にかかわる演出の実行態様を、複数の演出実行態様のうち何れかに決定（例えば、複数の演出カスタムのうち何れかに決定）可能な演出実行態様決定手段（例えば、サブ CPU 6301）と、

遊技者による操作手段（例えば、演出ボタン 54、操作部 66）の操作に基づいて、前記演出実行態様決定手段により決定された演出実行態様を変更（例えば、演出カスタムを変更）可能な演出実行態様変更手段（例えば、サブ CPU 6301）と、を備え、

演出実行態様変更手段は、

前記ゲームが実行されていないとき（例えば、デモ演出中）に前記演出実行態様を変更可能な第 1 変更手段（例えば、S6720 の処理を実行するサブ CPU 6301）と、

前記ゲームが実行されているとき（例えば、変動演出中）に前記演出実行態様を変更可能な第 2 変更手段（例えば、S6750 の処理を実行するサブ CPU 6301）と、を少なくとも含む

40

ことを特徴とする。

【2762】

上記 (1) に記載の遊技機によれば、ゲームが実行されていないとき（例えば、デモ演出中）、及び、ゲームが実行されているとき（例えば、変動演出中）、のいずれにおいても、ゲームを中断することなく演出の実行態様（例えば、演出カスタム）を変更することができるため、ゲームの中断によって生じる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2763】

(2) 本発明に係る遊技機において、

50

前記複数の演出実行態様は、

通常の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）と、

前記通常の演出実行態様とは所定の先読演出の実行させる割合が異なる所定の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）と、

前記通常の演出実行態様とは演出部品（例えば、演出ボタン５４）を動作させる割合が異なる特定の演出実行態様（例えば、ボタンバイブカスタム）と、を少なくとも含むことを特徴とする。

【２７６４】

上記（２）に記載の遊技機によれば、複数の演出実行態様に、通常の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）と、所定の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）と、特定の演出実行態様（例えば、ボタンバイブカスタム）と、が少なくとも含まれるため、演出実行態様を、バリエーションのある複数の演出実行態様のなかから変更することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

10

【２７６５】

（３）本発明に係る遊技機において、

前記操作手段は、第１の操作手段（例えば、操作部６６）と、前記第１の操作手段とは異なる第２の操作手段（例えば、演出ボタン５４）と、を少なくとも含み、

前記第１変更手段（例えば、Ｓ６７２０の処理を実行するサブＣＰＵ６３０１）は、前記第１の操作手段及び第２の操作手段の操作に基づいて前記演出実行態様を変更可能な手段であり、

20

前記第２変更手段（例えば、Ｓ６７５０の処理を実行するサブＣＰＵ６３０１）は、前記第１の操作手段の操作に基づいて前記演出実行態様を変更可能な手段である

ことを特徴とする。

【２７６６】

上記（３）に記載の遊技機によれば、ゲームが実行されているとき、第２の操作手段（例えば、演出ボタン５４）を用いた演出の実行を可能としつつ、第１の操作手段の操作に基づいて演出実行態様を変更することが可能となる。

【２７６７】

（４）本発明に係る遊技機において、

前記第１変更手段は、前記第２の操作手段（例えば、演出ボタン５４）の操作に基づいて前記演出実行態様の変更を決定可能な手段であり、

30

前記第２変更手段は、前記第２の操作手段（例えば、演出ボタン５４）の操作がない場合であっても前記演出実行態様の変更を決定可能な手段である

ことを特徴とする。

【２７６８】

上記（４）に記載の遊技機によれば、ゲームが実行されているとき、第２の操作手段（例えば、演出ボタン５４）の操作がない場合であっても演出実行態様を変更することができるため、第２の操作手段を用いた演出を阻害してしまうことを抑制できる。

【２７６９】

（５）本発明に係る遊技機において、

40

前記第２変更手段は、一の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）に制御されているときに他の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）に変更する変更操作が行われた場合に、前記他の演出実行態様とは異なる所定状態（例えば、演出カスタム変更準備状態）に制御することが可能であり、

前記所定状態は、前記ゲームの実行にかかわる所定条件が成立した場合（例えば、最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出されたとき）に、前記他の演出実行態様に変更される

ことを特徴とする。

【２７７０】

上記（５）に記載の遊技機によれば、ゲームの実行にかかわる所定条件が成立するまで

50

(例えば、最後の待機保留についての特別図柄ゲームの結果が導出されるまで)は他の演出実行態様に変更されないため、制御負荷が徒に増大してしまうことを抑制できる。

【2771】

(6) 本発明に係る遊技機において、

前記第2変更手段は、一の演出実行態様に制御されているときに再度前記一の演出実行態様に変更する変更操作が行われた場合(例えば、デフォルトカスタムでボタン操作を行い、最終的に再びデフォルトカスタムで規定時間が経過した場合)には、前記所定状態(例えば、演出カスタム変更準備状態)に制御されることなく前記一の演出実行態様に制御する

ことを特徴とする。

【2772】

上記(6)に記載の遊技機によれば、制御負荷を徒に増大させることもなく、興趣の低下も抑制できる。

【2773】

(7) 本発明に係る遊技機において、

前記第2変更手段は、一の演出実行態様(例えば、デフォルトカスタム)に制御されているときに他の演出実行態様(例えば、先読み無しカスタム)に変更する変更操作が行われた場合に、前記変更操作が行われてから第1の条件が成立したこと(例えば、第3規定時間が経過したこと)に基づいて前記所定状態(例えば、演出カスタム変更準備状態)に制御することが可能であり、

前記第1の条件が成立する前に前記第1の条件とは異なる第2の条件が成立した場合(例えば、操作部66が操作された場合)には、前記所定状態に制御することなく前記他の演出実行態様に変更することが可能である

ことを特徴とする。

【2774】

上記(7)に記載の遊技機によれば、演出実行態様の変更にかかる操作の利便性を向上することが可能となる。

【2775】

(8) 本発明に係る遊技機において、

前記第2制御手段は、前記所定状態(例えば、演出カスタム変更準備状態)に制御されているときに入賞した保留に対して実行可能な先読み演出のうち、少なくとも一部の先読み演出の実行を決定しないように制御することが可能である

ことを特徴とする。

【2776】

上記(8)に記載の遊技機は、所定状態(例えば、演出カスタム変更準備状態)に制御されているときに入賞した保留に対して実行可能な先読み演出のうち、少なくとも一部の先読み演出が実行されないようにしたものである。このようにすることで、一の演出実行態様(例えば、デフォルトカスタム)から、先読み演出の実行割合が一の演出実行態様とは異なる他の演出実行態様(例えば、先読み無しカスタム)に変更する場合に、演出実行態様の変更に伴う特別結果に対する期待度(例えば、大当たり期待度)を遊技者が誤認しないようにすることができ、ひいては遊技の興趣低下を抑制することが可能となる。

【2777】

(9) 本発明に係る遊技機において、

前記第2制御手段は、前記ゲームの実行中において前記複数の演出実行態様(例えば、演出カスタム)のうち現在選択されている演出実行態様の種類を所定の演出実行手段(例えば、演出カスタム表示領域6007E)にて報知可能な演出実行態様報知手段(例えば、サブCPU6301)を備え、

前記演出実行態様報知手段は、前記所定状態(例えば、演出カスタム変更準備状態)に制御されている場合には当該所定状態に制御されていることを前記所定の演出実行手段にて報知する(例えば、「準備中」を表示する)ことが可能である、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【2778】

上記（9）に記載の遊技機によれば、所定状態（例えば、演出カスタム変更準備状態）において、現在選択されている演出実行態様の種類を報知可能な所定の演出実行手段（例えば、演出カスタム表示領域6007E）に、所定状態に制御されていることが報知されるため、所定の演出実行手段に報知されている演出実行態様を変更できるのか変更できないのかを容易に区別することが可能となる。

【2779】

（10）本発明に係る遊技機において、

前記第2制御手段は、音量又は輝度を調整可能な調整機能を備え、

前記ゲームが実行されていない状態であり、且つ、所定の変更条件が成立していない場合（例えば、デモ演出中のメニュー画面（図155（B）において「演出カスタム機能の設定」のメニュー項目が選択決定されていない場合）には、前記第1変更手段による演出実行態様の変更を実行することなく、前記調整機能による音量又は輝度の調整を実行することが可能であり、

前記ゲームが実行されていない状態であり、且つ、所定の変更条件が成立している場合（例えば、デモ演出中のメニュー画面（図155（B）において「演出カスタム機能の設定」のメニュー項目が選択決定された場合）には、前記第1変更手段による演出実行態様の変更を実行することが可能である

ことを特徴とする。

【2780】

上記（10）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作に基づいて、音量又は輝度の調整を実行したり、演出実行態様を変更したりすることができると、操作の利便性を高めることが可能となる。

【2781】

（11）本発明に係る遊技機において、

前記第2制御手段は、

前記ゲームが特定時間のあいだ実行されない場合に、前記演出実行態様を変更するか否かを遊技者に促す促進画像を表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする。

【2782】

上記（11）に記載の遊技機によれば、ゲームが特定時間のあいだ実行されない場合に、演出実行態様（例えば、演出カスタム）を変更するか否かを遊技者に促す促進画像が表示されるため、遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、稼働率アップに寄与することもできる。

【2783】

（12）本発明に係る遊技機において、

前記複数の演出実行態様は、

通常演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）と、

前記通常演出実行態様と比べて、所定の先読演出の実行割合が異なる所定の演出実行態様（例えば、先読み無しカスタム）と、を少なくとも含み、

前記第2制御手段は、

前記ゲームが実行されていないときであり、前記所定の演出実行態様に制御されているときには、前記演出実行態様変更手段により演出実行態様に変更されていることを示唆する所定画像（例えば、演出カスタム報知画像）を表示手段に表示可能であり、

前記ゲームが実行されていないときであり、前記通常演出実行態様に制御されているときには、前記所定画像を前記表示手段に表示しないようにすることが可能である

ことを特徴とする。

【2784】

上記（12）に記載の遊技機によれば、所定の演出実行態様（例えば、先読み無しカス

10

20

30

40

50

タム）制御されているときには所定画像（例えば、演出カスタム報知画像）を表示可能であり、通常の演出実行態様（例えば、デフォルトカスタム）に制御されているときには所定画像を表示しないため、制御負荷を抑制しつつ、現在の演出実行態様を把握させることができる。

【2785】

（13）本発明に係る遊技機において、

前記ゲームの実行条件を所定数保留可能な保留手段（例えば、メインCPU6201）を備え、

先のゲームが実行されており、且つ、前記保留手段に後のゲーム（例えば、最後の待機保留の次の保留についての特別図柄ゲーム）の実行条件が保留されている場合において、前記先のゲームの終了条件が成立したタイミングにおいて前記演出実行態様を変更されずに、前記後のゲームの開始条件が成立したタイミングにおいて前記演出実行態様を変更され得る

ことを特徴とする。

【2786】

上記（13）に記載の遊技機は、演出実行態様が先のゲームの終了条件が成立したタイミングにおいて変更されずに、後のゲームの開始条件が成立したタイミングで変更されるようにしたものである。

【2787】

また、付記B-2に係る遊技機は、上記（1）に記載された遊技機において、整合を図ることができる範囲内で、上記（2）～（13）に記載された一つ又は複数の遊技機を任意に組み合わせることができる。例えば、上記（1）に記載された遊技機に係る発明において、上記（2）～（13）に記載された全部の遊技機を組み合わせてもよいし、上記（3）の遊技機のみを組み合わせたり、上記（2）、（3）、（4）及び（7）に記載された遊技機を組み合わせることもできる。すなわち、特許請求の範囲に記載された従属関係にかかわらず、整合を図ることができる範囲内で、自由な従属関係とすることができる。

【2788】

また、上記（1）に記載された遊技機において、上記（2）～（13）に記載された何れかの遊技機を組み合わせるとき、上記（2）～（13）に記載された何れかの遊技機の全部の構成要件を組み合わせることは必須でなく、整合を図ることができる範囲内で、一部の構成要件のみを組み合わせることもできる。例えば、上記（1）に記載された遊技機において、上記（2）に記載された遊技機の構成要件のうち、「前記複数の演出実行態様は、通常の演出実行態様と、前記通常の演出実行態様とは所定の先読演出の実行させる割合が異なる所定の演出実行態様と、を少なくとも含む」といったように、上記（2）の遊技機が備える構成要件のうち一部の構成要件のみを組み合わせることもできる。

【2789】

【12. 付記C】

【2790】

従来、パチンコ機あるいはパチスロ機といった遊技機において、当落判定を行い、この当落判定の結果に応じて遊技者に有利なゲームを実行する遊技機が知られている。

【2791】

この種の遊技機では、当落判定の結果が表示される前に、当落判定の結果が遊技者に有利な結果であることを期待させるために可動役物を作動させる可動役物演出を行い、演出効果を高めるようにしたものがある。

【2792】

例えば、特開2014-076208号公報に開示された遊技機では、可動役物演出が行われる可動役物として、第1の可動体及び第2の可動体を備えており、第1の可動体と第2の可動体とが近接方向へ回動して表示画面の前方に露出する可動体演出を行う。

【2793】

しかしながら、例えば特開2014-076208号公報の遊技機では、第1の可動体

10

20

30

40

50

と第２の可動体とが近接方向へ回動するといった、あらかじめ定められた一の動作パターンで演出動作するだけであり、可動役物演出としての変化に乏しく、興趣を高めるには限界があった。

【２７９４】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【２７９５】

(１) 本発明に係る遊技機は、

遊技の演出にかかわる作動を行う可動部（例えば、上部演出ユニット３２００、３３００、下部演出ユニット３４００、上部中間演出ユニット３５００、上部後方演出ユニット３６００等）と、

前記演出の進行に応じて発光可能な発光手段（例えば、左演出発光部、右演出発光部３３７０、装飾発光基板３３４６、意匠発光基板３４３４、発光基板３５４４、３５４８、発光基板３６２０、盤面ＬＥＤ部３７００等）に実装されたＬＥＤ）と、

前記可動部及び前記発光手段の作動を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記演出の一つとして、前記可動部（例えば、上部左演出ユニット３２００が有する左装飾部３２４０、上部右演出ユニット３３００が有する右装飾部３３４０等）を第１の位置（例えば、原点位置（右装飾部３３４０であれば図１７８に示される作動開始位置）から前記第１の位置とは異なる第２の位置（例えば、作動限界位置（右装飾部３３４０であればボス３３５４の位置が右ガイドレール３３２０の終端部３３２１）まで作動させること（例えば、ボス３３５４を右ガイドレール３３２０の終端部３３２１まで移動させること）と、前記発光手段（例えば、左演出発光部（不図示）及び右演出発光部３３７０それぞれに実装されたＬＥＤ）を発光させることが可能である

ことを特徴とする。

【２７９６】

上記（１）の遊技機によれば、可動部（例えば、上部左演出ユニット３２００が有する左装飾部３２４０、上部右演出ユニット３３００が有する右装飾部３３４０等）を第１の位置（例えば、原点位置（右装飾部３３４０であれば図１７８に示される作動開始位置）から第２の位置（例えば、作動限界位置（右装飾部３３４０であればボス３３５４の位置が右ガイドレール３３２０の終端部３３２１）まで作動させること（例えば、ボス３３５４を右ガイドレール３３２０の終端部３３２１まで移動させること）と、発光手段（例えば、左演出発光部（不図示）及び右演出発光部３３７０それぞれに実装されたＬＥＤ）を発光させることが可能であるため、興趣を高めることが可能となる。

【２７９７】

(２) 本発明に係る遊技機において、

前記可動部（例えば、上部演出ユニット３２００、３３００、下部演出ユニット３４００、上部中間演出ユニット３５００、上部後方演出ユニット３６００等）は、第１の可動部（例えば、左演出可動ユニット３２３０、右演出可動ユニット３３３０）を有し、

前記第１の可動部は、第１装飾部（例えば、左装飾部３２４０、右装飾部３３４０）を有し、

前記演出制御手段は、

第１の移動方向（例えば、上下方向）と、

前記第１の移動方向と異なる第２の移動方向（例えば、遊技盤中央方向）とに前記第１装飾部を移動させることが可能である

ことを特徴とする。

【２７９８】

上記（２）の遊技機によれば、第１の移動方向（例えば、上下方向）と第２の移動方向

(例えば、遊技盤中央方向)といった異なる方向に第1装飾部を移動させることが可能であるため、興趣をさらに高めることが可能となる。

【2799】

(3) 本発明に係る遊技機において、

前記可動部(例えば、下部演出ユニット3400等)は、第2の可動部(例えば、意匠本体部3430)を有し、

前記第2の可動部は、演出動作(例えば、回転)可能な第2装飾部(例えば、前方装飾部3432)を有し、

前記演出制御手段は、

前記第2装飾部を回転させることと、前記第2装飾部の後方に設けられる装飾片(例えば、装飾片3440)を視認困難又は視認不可能な第1態様(例えば、全閉状態)から視認容易又は視認可能な第2態様(例えば、全開状態)に変位させることが可能であることを特徴とする。

【2800】

上記(3)の遊技機によれば、第2装飾部(例えば、意匠本体部3430)を回転させることと、第2装飾部の後方に設けられる装飾片(例えば、装飾片3440)を視認困難又は視認不可能な第1態様(例えば、全閉状態)から視認容易又は視認可能な第2態様(例えば、全開状態)に変位させることが可能であるため、より一層興趣を高めることが可能となる。

【2801】

(4) 本発明に係る遊技機において、

前記第2の可動部(例えば、意匠本体部3430)は、

前記第2装飾部(例えば、前方装飾部3432)を演出動作(例えば、回転)可能にする第2装飾部演出作動手段(例えば、回転ギア3482等)と、

前記第2装飾部の後方に設けられる前記装飾片(例えば、装飾片3440)を視認可能にさせる装飾片作動手段(例えば、後方装飾ギア3470等)と、を有し、

前記第2装飾部演出作動手段及び前記装飾片動作手段は、共通の駆動手段(例えば、モータ3486)を用いて作動させることが可能である

ことを特徴とする。

【2802】

上記(4)の遊技機によれば、第2装飾部演出作動手段(例えば、回転ギア3482等)及び装飾片動作手段(例えば、後方装飾ギア3470等)を、共通の駆動手段(例えば、モータ3486)を用いて作動させることが可能であるため、制御負荷を軽減できるとともに、部品点数の削減及びコストの抑制を図ることができる。

【2803】

(5) 本発明に係る遊技機において、

前記装飾片(例えば、装飾片3440)は、

前記第2装飾部(例えば、前方装飾部3432)の第1の作動(例えば、正面視で時計回り回転)で前記第2態様(例えば、全開状態)となり、

前記第2装飾部の第2の作動(例えば、正面視で反時計回り回転)では前記第1態様を維持可能である

ことを特徴とする。

【2804】

上記(5)の遊技機によれば、第1の作動(例えば、正面視で時計回り回転)と第2の作動(例えば、正面視で反時計回り回転)とで(例えば、装飾片3440)の態様を変えることができるため、作動を変えるための簡単な制御により、第2装飾部(例えば、前方装飾部3432)の見映えを変化させることができ、興趣を高めることが可能となる。

【2805】

(6) 本発明に係る遊技機において、

前記可動部(例えば、上部演出ユニット3200, 3300、下部演出ユニット3400

10

20

30

40

50

0、上部中間演出ユニット3500、上部後方演出ユニット3600等）は、第3の可動部（例えば、上部中間演出ユニット3500）を有し、

前記第3の可動部は、第3装飾部（例えば、演出本体部3540）を有し、

前記演出制御手段は、

所定の移動軌跡を描く第1の移動軌跡（例えば、回転軌跡）と、

前記所定の移動軌跡と異なる第2の移動軌跡（例えば、直線軌跡）で前記第3装飾部を移動させることが可能である

ことを特徴とする。

【2806】

上記（6）の遊技機によれば、第3装飾部（例えば、演出本体部3540）を、第1の移動軌跡（例えば、回転軌跡）と第2の移動軌跡（例えば、直線軌跡）とで移動させることができるため、多彩な演出により興趣を高めることが可能となる。

【2807】

（7）本発明に係る遊技機において、

前記第3の可動部（例えば、上部中間演出ユニット3500）を、前記第1の移動軌跡（例えば、回転軌跡）で移動させる第1移動軌跡手段（例えば、第1ギア3571～第5ギア3575等）と、前記第2の移動軌跡で移動させる第2移動軌跡手段（例えば、第6ギア3576～第8ギア3578等）と、を備え、

前記第1移動軌跡手段及び前記第2移動軌跡手段は、共通の駆動手段（例えば、第1ギア3571を軸支する図示しないモータ）を用いて作動させることが可能であり、

前記第2移動軌跡手段により前記第3装飾部（例えば、演出本体部3540）が少なくとも作動可能となる

ことを特徴とする。

【2808】

上記（7）の遊技機によれば、第3の可動部（例えば、上部中間演出ユニット3500）を、第1の移動軌跡（例えば、回転軌跡）で移動させる第1移動軌跡手段（例えば、第1ギア3571～第5ギア3575等）と、第2の移動軌跡で移動させる第2移動軌跡手段（例えば、第6ギア3576～第8ギア3578等）と、を備えるため、多彩な演出を行うことができ、興趣を高めることが可能となる。また、第3装飾部（例えば、演出本体部3540）は、第2移動軌跡手段により少なくとも作動可能である。

【2809】

（8）本発明に係る遊技機において、

前記可動部は、複数の可動部（例えば、上部演出ユニット3200、3300、下部演出ユニット3400、上部中間演出ユニット3500、上部後方演出ユニット3600等）を有し、

前記演出制御手段は、

所定の条件を満たしたこと（例えば、遊技者に有利な遊技状態に制御される可能性がある場合）を条件に、該所定の条件を満たしたことを、前記複数の可動部を用いて遊技者に対して認識可能とさせる作動（例えば、「V」を模した形態がかたちづくられる作動）を実行可能である

ことを特徴とする。

【2810】

上記（8）の遊技機によれば、所定の条件を満たしたことを、複数の可動部を用いて遊技者に対して認識可能とさせる作動が実行されるため、興趣を高めることが可能となる。

【2811】

（9）本発明に係る遊技機において、

前記発光手段（例えば、左演出発光部、右演出発光部3370、装飾発光基板3346、意匠発光基板3434、発光基板3544、3548、発光基板3620、盤面LED部3700等）に実装されたLEDは、前記可動部の後方に設けられた第1発光手段（例えば、左演出発光部、右演出発光部3370）を有し、

前記可動部が前記第１の位置（例えば、作動開始位置（図１７８に示される原点位置））にあるときは前記第１発光手段の発光を視認不可能又は視認困難であり、

前記可動部が前記第２の位置（例えば、作動限界位置）にあるときは前記第１発光手段の発光を視認可能又は視認容易であり、

前記演出制御手段は、前記第１発光手段を、前記可動部が少なくとも前記第２の位置にあるときに発光可能である

ことを特徴とする。

【２８１２】

上記（９）の遊技機によれば、可動部が第２の位置（例えば、作動限界位置）にあるときは第１発光手段の発光を視認可能又は視認容易であり、可動部が少なくとも第２の位置にあるときに第１発光手段（例えば、左演出発光部、右演出発光部３３７０）が発光可能であるため、第１発光手段の発光を視認可能又は視認容易であるときに第１発光手段が発光されるため、興趣を高めることが可能となる。

10

【２８１３】

（１０）本発明に係る遊技機において、

透光可能な透光部（例えば、有色透光フィルム３８２８が前面に貼付された発光領域３８２３）をさらに備え、

前記発光手段は、前記透光部の後方に第２発光手段（例えば、中央実装部３７１０に実装されたＬＥＤ）を有し、

前記第２発光手段は、

複数の発光色を発光可能な第１発光素子（例えば、フルカラーＬＥＤ）と、

単色の発光のみを発光可能な第２発光素子（例えば、白色ＬＥＤ）と、を有する

ことを特徴とする。

20

【２８１４】

上記（１０）の遊技機によれば、透光部（例えば、有色透光フィルム３８２８が前面に貼付された発光領域３８２３）は、後方に設けられた第２発光手段（例えば、中央実装部３７１０に実装されたＬＥＤ）により、複数の発光色を発光可能な第１発光素子（例えば、フルカラーＬＥＤ）と、単色の発光のみを発光可能な第２発光素子（例えば、白色ＬＥＤ）との両方で発光することにより、第２発光素子が輝度を補う作用を発揮し、発光部を、明るく且つ綺麗な発色で発光させることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

30

【２８１５】

なお、第２発光手段は、第１発光手段と同じ発光手段であってもよいし、第１発光手段とは異なる発光手段であってもよい。

【２８１６】

（１１）本発明に係る遊技機において、

前記発光手段は、発光基板を有する第３発光手段（例えば、装飾発光基板３３４６に実装されたＬＥＤ）を有し、

前記第３発光基板には開口部（例えば、中空部３３４７）が設けられ、

前記開口部には、前記可動部（例えば、第２装飾部としての前方装飾部３４３２）の作動に関する部品（例えば、ボス３３４３）を配置可能である

40

ことを特徴とする。

【２８１７】

上記（１１）の遊技機によれば、第３発光手段（例えば、装飾発光基板３３４６に実装されたＬＥＤ）の開口部（例えば、中空部３３４７）に、可動部（例えば、第２装飾部としての前方装飾部３４３２）の作動に関する部品（例えば、ボス３３４３）を配置可能であるため、可動部及び第３発光手段を含む役物の前後方向における厚みを抑制することができる。

【２８１８】

なお、第３発光手段は、第１発光手段及び第２発光手段のうち少なくともいずれかと同

50

じ発光手段であってもよいし、第１発光手段及び第２発光手段のいずれとも異なる発光手段であってもよい。

【２８１９】

（１２）本発明に係る遊技機において、

前記発光手段は、透光可能な透光部（例えば、装飾発光レンズ３５５２）の後方に設けられる複数の発光基板（例えば、第１発光基板３５４４及び第２発光基板３５４８）を有する第４発光手段（例えば、第１発光ＬＥＤ３５４６、第２発光ＬＥＤ３５５０）を有し、

前記透光部が発光される部位が少なくとも曲面または段差状に構成されており、

前記複数の発光基板は、曲面または段差状に構成された前記透光部の後方において、部品（例えば、第１発光ＬＥＤ３５４６、第２発光ＬＥＤ３５５０）実装面の面高さ（例えば、各発光基板３５４４、３５４８の前面から装飾発光レンズ３５５２の裏面までの距離）を異ならせて固定される

ことを特徴とする。

【２８２０】

上記（１２）の遊技機によれば、曲面または段差状に構成された透光部（例えば、装飾発光レンズ３５５２）の後方において、複数の発光基板（例えば、第１発光基板３５４４及び第２発光基板３５４８）が部品（例えば、第１発光ＬＥＤ３５４６、第２発光ＬＥＤ３５５０）実装面の面高さ（例えば、各発光基板３５４４、３５４８の前面から装飾発光レンズ３５５２の裏面までの距離）を異ならせて固定されるため、透光部に立体感をもたせつつも、このような立体感のある透光部の前面を均一に発光させることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【２８２１】

なお、第４発光手段は、第１発光手段、第２発光手段、及び第３発光手段のうち少なくともいずれかと同じ発光手段であってもよいし、第１発光手段、第２発光手段、及び第３発光手段のいずれとも異なる発光手段であってもよい。

【２８２２】

本発明によれば興趣を高めることが可能な遊技機を提供することが可能となる。

【２８２３】

〔１３．付記Ｄ〕

【２８２４】

従来より、例えばパチンコ機又はパチスロ機などの遊技機が公知である。この種の遊技機として、例えば特開２０１３－０５１９８９号公報には、可動体を液晶表示装置の前方に進出させることによって、興趣を盛り上げるようにした遊技機が開示されている。

【２８２５】

特開２０１３－０５１９８９号公報に記載の遊技機によれば、液晶表示装置に前方に可動体を進出させることで興趣を盛り上げることは可能である。しかし、液晶表示装置に前方に可動体を進出させると、可動体の後方において液晶表示装置に表示される演出画像の視認が困難となり、かえって興趣が低下するおそれがある。

【２８２６】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２８２７】

（１）本発明の遊技機は、

遊技の進行に応じて制御可能な第１発光手段（例えば、発光部４４４０）と、

遊技の進行に応じて制御可能な前記第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、表示装置４０７０）と、

前記第２発光手段の前方に位置することが可能な平板状の可動部（例えば、透光レンズ部４４７４）を含む役物（例えば、左下役物ユニット４３１０、左上役物ユニット４５８０）と、

を備え、

前記可動部は、

前記第2発光手段の前方に位置するときに、後方に位置する前記第2発光手段から発光される光を前方に向けて進行させることが可能な透光部（例えば、透光レンズ部4474における先端傾斜部4476よりも下方の領域）と、

前記第2発光手段の前方に位置するときに、後方に位置する前記第2発光手段から発光される光を前方に向けて進行させることが困難または不可能な非透光部（例えば、先端傾斜部4476の領域）と、を有する、

ことを特徴とする。

【2828】

10

上記（1）の遊技機によれば、第2発光手段の前方に可動部が位置するときに、後方に位置する第2発光手段から発光される光を、前方に向けて進行させることが可能な透光部と、前方に向けて進行させることが可能な非透光部とを備える。よって、第2発光手段の前方に可動部が位置するときに、可動部の後方に位置する第2発光手段による演出をただ単に視認を困難とするのではなく、可動部の後方に位置する演出であっても透光部では視認できるようにすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2829】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記可動部は、

一の端部（例えば、上方側の端部）に、後方から前方に向けて上り傾斜となることで厚みが徐々に薄くなる傾斜部（例えば、先端傾斜部4476）を有し、

20

前記傾斜部が前記非透光部として構成されてなる、

ことが好ましい。

【2830】

上記（2）の遊技機によれば、第2発光手段の前方に可動部が位置するときに、可動部の一の端部の傾斜部が非透光部として構成されているため、第2発光手段の前方に可動部が位置するときに、可動部の後方に位置する第2発光手段による演出を視認できる領域を大きなものとしつつ、好適な演出を行うことが可能となる。

【2831】

（3）上記（2）の遊技機において、

30

前記第1発光手段は、

前記可動部の前記一の端部とは反対側の他の端部（例えば、下方側の端部）から、前記可動部の面に沿って光を入光させることができるように設けられている、

ことが好ましい。

【2832】

上記（3）の遊技機によれば、非透光部としての傾斜部では、可動部の後方に位置する第2発光手段による演出を視認困難であるかまたは視認できないものの、可動部の一の端部とは反対側の他の端部から可動部の面に沿って入光した光を視認することができる。そのため、透光部において視認できる演出と非透光部において視認できる演出との協働演出を行うことが可能となり、興趣を高めることができる。

40

【2833】

（4）上記（3）に記載の遊技機において、

前記傾斜部は、

前記第1発光手段から発光されて前記可動部の面に沿って進行する光を屈折させて前方に向けて進行させることが可能に構成されてなる、

ことが好ましい。

【2834】

上記（4）の遊技機によれば、第1発光手段から発光されて可動部の面に沿って進行する光を、効率よく前方に向けて進行させることができ、興趣を高めることができる。

【2835】

50

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つの遊技機において、

前記非透光部は、

後方側の面が、微細な凹凸が形成されるようにレンズカットされてなる、
ことが好ましい。

【2836】

上記(5)の遊技機によれば、簡単な構成で、可動体の後方に位置する第2発光手段から発光される光を遮ることが可能となる。

【2837】

(6) 上記(2)～(5)のいずれか1つの遊技機において、

前記第1発光手段は、赤色発光素子、青色発光素子、及び緑色発光素子が三角形状に配置された発光源(例えば、発光基板4446に実装されたLED)を有し、

前記可動部の前記一の端部とは反対側の他の端部(例えば、下方側の端部)は、平面部(例えば、入光面4477)を有し、

前記発光源は、

前記赤色発光素子、前記青色発光素子、及び前記緑色発光素子が前記平面部と対向するように配置されてなる、

ことが好ましい。

【2838】

上記(6)の遊技機によれば、赤色発光素子、青色発光素子、及び緑色発光素子を一例に配置した場合と比べて白色発光できる領域を大きくすることができ、興趣を高めることが可能となる。

【2839】

(7) 上記(6)の遊技機において、

前記第1発光手段は、

前記発光源を実装する基板(例えば、発光基板4446)と前記平面部との間に、前記発光源から発光された光を前記可動部の幅方向に拡散させることが可能なレンズ(例えば、導光レンズ4448)を有する、

ことが好ましい。

【2840】

上記(7)の遊技機によれば、発光源から発光された光を均一に拡散して平面部から入光させることができるため、スペースが小さいことによって、発光源を実装する基板と平面部との間の距離を十分に確保できない場合であっても、平面部から均一に入光させることが可能となる。

【2841】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つの遊技機において、

前記遊技機は、

少なくとも前記第1発光手段に対して外部からの電源を供給可能なフラットケーブル(例えば、フラットケーブル4574)を備え、

前記フラットケーブルは、

前記可動部を構成する二つ以上の部材(例えば、前面カバー4434の後面4435及び透光レンズ部4474の前面)で挟み込んで固定されつつ、前記可動部の作動に追従可能に構成されてなる、

ことが好ましい。

【2842】

上記(8)の遊技機によれば、可動部の作動に追従させつつフラットケーブルが抜けてしまうことを防止することが可能となり、フラットケーブルを好適に保持することができる。

【2843】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つの遊技機において、

前記遊技機は、

10

20

30

40

50

所定の駆動源からの動力により前記役物を作動させることが可能な駆動機構（例えば、左役物ユニット駆動機構 4 2 1 0）をさらに備え、

前記役物は、

相対的に下方に配置される第 1 役物（例えば、左下役物ユニット 4 3 1 0）と、

前記第 1 役物よりも上方に配置される第 2 役物（例えば、左上役物ユニット 4 5 8 0）と、を含み、

前記駆動機構は、

前記第 1 役物及び前記第 2 役物のうち、いずれか一方の役物が重力方向に抗う方向に向けて作動したときに、前記一方の役物とは異なる他方の役物が重力方向に作動可能となるように構成されてなる、

ことが好ましい。

【2 8 4 4】

上記（9）の遊技機によれば、重力方向に抗う方向に向けて一方の役物が作動したときに、重力方向に向けて他方の役物が作動するため、駆動源の負荷を軽減することができる。

【2 8 4 5】

（1 0）上記（1）～（9）のいずれか 1 つの遊技機において、

前記第 2 発光手段は、三次元画像を表示可能な表示領域を有し、

前記役物は、

前記表示領域に表示される三次元画像との間で特定の役物を構成する第 3 役物（例えば、上役物ユニット 4 1 0 0）を含む、

ことが好ましい。

【2 8 4 6】

上記（1 0）の遊技機によれば、奥行きのある実体物感を出すことができ、実体物である第 3 役物と三次元画像との相乗効果により臨場感を増大させることが可能となり、興趣を高めることができる。

【2 8 4 7】

なお、「前記表示領域に表示される三次元画像との間で特定の役物を構成する第 3 役物」は、上記の第 1 役物（例えば、左下役物ユニット 4 3 1 0）であること、および、上記の第 2 役物（例えば、左上役物ユニット 4 5 8 0）であることを排除する趣旨ではない。よって、上記の第 3 役物は、上記の第 1 役物または／および上記の第 2 役物であってもよい。

【2 8 4 8】

本発明によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することが可能となる。

【2 8 4 9】

[1 4 . 付記 E]

【2 8 5 0】

従来より、複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態で遊技が行われるとともに、遊技状態に応じた演出モードに制御される遊技機が知られている。

【2 8 5 1】

この種の遊技機として、例えば特開 2 0 1 6 - 1 0 4 1 6 7 号公報に、電源投入後などいずれの演出モードでもないモード N、高ベース状態であることを認識できる一方で高確状態であるか否かを認識することが困難なモード A、高確高ベース状態であることを確定的に認識することができるモード B、または、高確状態であるか否かを認識することが困難なモード C に制御される遊技機が開示されている。そして、モード A またはモード B であるときには、時短制御が終了することに対応して、演出モードがモード N に移行する。

【2 8 5 2】

特開 2 0 1 6 - 1 0 4 1 6 7 号公報に記載の遊技機によれば、モード A またはモード B であるときには、時短制御が終了することに対応して演出モードがモード N に移行するた

10

20

30

40

50

め、モードNに移行した時点で興味が低下するおそれがある。

【2853】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、興味の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【2854】

(1) 本発明に係る遊技機は、

第1の条件（例えば、特別図柄の始動開始条件）が成立したことに基づいて第1ゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）を実行することが可能な第1ゲーム実行手段（例えば、メインCPU2201）と、

第2の条件（例えば、普通図柄の始動開始条件）が成立したことに基づいて第2ゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）を実行することが可能な第2ゲーム実行手段（例えば、メインCPU2201）と、

第1ゲーム実行手段により実行される前記第1ゲームの実行を所定数（例えば、4個）保留することが可能な保留手段（例えば、メインCPU2201）と、

遊技に関する状態を制御可能な状態制御手段（例えば、メインCPU2201）と、

演出の実行を制御可能な演出制御手段（例えば、サブCPU2301）と、

演出に関するモードを制御可能なモード制御手段（例えば、サブCPU2301）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記第1ゲーム実行手段により実行される前記第1ゲームの結果が第1の結果（例えば、大当り、小当り）である場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な特別状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、

前記第2ゲーム実行手段により実行される前記第2ゲームの結果（例えば、普通図柄ゲーム）が第2の結果（例えば、普通図柄当り）である場合には、前記第1の条件（例えば、特別図柄の始動開始条件）が相対的に成立しやすくなるような状態に制御することが可能であり、

前記モード制御手段は、

第1モード（例えば、チャンスモード）、及び、該第1モードとは異なる演出の実行を前記演出制御手段により制御可能であり、前記第1モードよりも遊技者に有利な第2モード（例えば、プレミアムモード）を含む複数のモードのうちの何れかのモードに制御可能であり、

前記第1モードは、前記第2モードにおいて所定条件が成立した（例えば、第2特別図柄の残保留がなくなった）場合に移行可能なモードである、

ことを特徴とする。

【2855】

上記(1)の遊技機によれば、遊技者に有利な第2モードにおいて所定条件が成立したとしても第1モードに移行するため、興味の低下を抑制することが可能である。

【2856】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記第1モード（例えば、チャンスモード）は、前記第2ゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）を主として行うモードである一方で、

前記第2モード（例えば、プレミアムモード）は、前記第1ゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）を主として行うモードである、

ことを特徴とする。

【2857】

上記(2)の遊技機によれば、第1モードと第2モードとで主として行われるゲームが異なるため、興味を高めることが可能である。

【2858】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記第1ゲーム実行手段は、前記第1ゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）の実行結果と

10

20

30

40

50

して前記第 1 結果（例えば、大当り、小当り）とは有利度合いが異なる第 3 の結果（例えば、時短当り）を導出可能であり、

前記モード制御手段は、前記第 1 ゲーム実行手段により実行される前記第 1 ゲームの結果が前記第 3 の結果（例えば、時短当り）である場合に、前記特別状態に制御することなく前記第 2 モード（例えば、プレミアムモード）に制御可能である、

ことを特徴とする。

【2859】

上記（3）の遊技機によれば、第 1 ゲームの結果が第 3 の結果であると、特別遊技状態に制御することなく遊技者に有利な第 2 モードに制御されるため、興趣を高めることが可能である。

【2860】

（4）上記（3）の遊技機において、

前記第 1 モード（例えば、チャンスモード）に制御されているときに前記第 2 ゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）が前記第 2 の結果（例えば、普通図柄当り）になる場合には、前記第 1 ゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）を前記所定数（例えば、4 個）より少ない数（例えば、1 個）を保留することが可能であり、

前記第 2 モード（例えば、プレミアムモード）に制御されているときに前記第 1 ゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）が前記第 3 の結果（例えば、時短当り）になる場合には、前記第 1 ゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）を前記所定数（例えば、4 個）記憶することが可能である、

ことを特徴とする。

【2861】

上記（4）の遊技機によれば、第 2 モードに制御されているときに第 1 ゲームが第 3 の結果になる場合には第 1 ゲーム所定数記憶することができるため、興趣を高めることが可能である。

【2862】

（5）上記（3）または（4）の遊技機において、

前記モード制御手段は、前記第 1 モード（例えば、チャンスモード）に制御されているときに特定条件が成立すると第 3 モード（例えば、プレミアムチャンスモード）に制御可能であり、

前記第 3 モードに制御されているときに前記第 1 ゲーム実行手段の実行結果として前記第 1 の結果（例えば、大当り、小当り）が導出されると前記特別状態の制御が終了した後に第 1 モード（例えば、チャンスモード）に制御することが可能であり、

前記第 3 モードに制御されているときに前記第 1 ゲーム実行手段の実行結果として前記第 3 の結果（例えば、時短当り）が導出されると前記特別状態に制御することなく前記第 2 モード（例えば、プレミアムモード）に制御することが可能である、

ことを特徴とする。

【2863】

上記（5）の遊技機によれば、第 3 モードに制御されているときに第 1 の結果が導出されるか第 3 の結果が導出されるかといった興味を遊技者に与えることで、興趣を高めることが可能となる。

【2864】

（6）上記（3）～（5）のいずれか 1 つの遊技機において、

前記第 1 ゲーム実行手段は、

前記第 3 の結果（例えば、時短当り）が導出されるときに前記保留手段に記憶された保留数が第 1 の数（例えば、保留数 3）である場合に前記第 1 ゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）を第 1 の時間（例えば、8000 msec）にて実行可能であり、

前記第 3 の結果（例えば、時短当り）が導出されるときに前記保留手段に記憶された保留数が第 1 の数（例えば、保留数 3）より少ない第 2 の数（例えば、保留数 1）である場合に第 1 ゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）を前記第 1 の時間（例えば、8000 msec）にて実行可能であり、

10

20

30

40

50

c) より長い第2の時間（例えば、13000msec）にて実行可能である、
ことを特徴とする。

【2865】

上記(6)の遊技機によれば、第3の結果が導出されるときに保留数が第1の数より少ない第2の数である場合に、第1ゲームを第1の時間より長い第2の時間にて実行可能である。そのため、保留数が相対的に少ない第2の数であるときは保留を溜める時間を容易に確保することができ、保留数が相対的に多い第1の数であるときには遊技の間延び感を軽減することが可能となる。

【2866】

(7) 上記(3)～(6)のいずれか1つの遊技機において、

前記第1モード（例えば、チャンスモード）は、所定の第1モード（例えば、イレギュラーモード）と、前記所定の第1モードとは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定の第1モード（例えば、チャンスモード）と、を少なくとも含み、

前記モード制御手段は、

前記第2モード（例えば、プレミアムモード）において前記所定条件が成立する（例えば、第2特別図柄の残保留がなくなった）場合に前記特定の第1モード（例えば、チャンスモード）に制御することが可能であり、

前記第2モード（例えば、プレミアムモード）において前記所定条件（例えば、第2特別図柄の残保留がなくなる）とは異なる条件（イレギュラー当り）が成立する場合に、前記所定の第1モードに制御することが可能である、

ことを特徴とする。

【2867】

上記(7)の遊技機によれば、第2モードにおいて、所定条件が成立する場合と、所定条件とは異なる条件が成立する場合とで、制御されるモードが異なるため、興趣を高めることが可能である。

【2868】

(8) 上記(3)～(7)のいずれか1つの遊技機において、

前記第1ゲーム（例えば、特別図柄ゲーム）の実行結果が特別結果となったことに基いて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することが可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインCPU2201）を備え、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されているときに、前記保留手段に前記第3の結果（例えば、時短当り）となる保留が存在している場合に当該第3の結果となることを示唆する示唆演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

【2869】

上記(8)の遊技機によれば、特別遊技状態に制御されているときに第3の結果となる保留が存在している場合に、第3の結果となることを示唆する示唆演出を実行可能であるため、興趣を高めることが可能である。

【2870】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つの遊技機において、

前記第2ゲーム実行手段は、

前記第1モード（例えば、チャンスモード）及び前記第2モード（例えば、プレミアムモード）の何れのモードに制御されている場合であっても、前記第2ゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）を実行することが可能であり、

前記第1モード（例えば、チャンスモード）に制御されているときに前記第2ゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）を実行する場合よりも前記第2モード（例えば、プレミアムモード）に制御されているときに前記第2ゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）を実行する場合の方が相対的に長い時間にて当該第2ゲームを実行可能である、

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【2871】

上記（9）の遊技機によれば、第1モードに制御されているときに第2ゲームを実行する場合よりも第2モードに制御されているときに第2ゲームを実行する場合の方が相対的に長い時間にて第2ゲームを実行可能である。そのため、第1モードでは保留手段に記憶される保留が溜まらないようにしつつ、第2モードでは遊技の進行を早くすることが可能となり、好適に、興趣を高めることが可能である。

【2872】

（10）上記（1）～（9）のいずれか1つの遊技機において、

前記モード制御手段は、

前記第1モード（例えば、チャンスモード）及び前記第2モード（例えば、プレミアムモード）において前記第2ゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）が所定回数（例えば、100回）実行されることで終了される所定の終了条件を備え、

前記所定の終了条件は、前記第1モードの方が前記第2モードよりも相対的に成立しやすい、

ことを特徴とする。

【2873】

上記（10）の遊技機によれば、第1モード及び第2モードは何れの終了条件でもある所定の終了条件は、第1モードの方が第2モードよりも相対的に成立しやすいため、興趣を高めることが可能である。

【2874】

（11）上記（1）～（10）のいずれか1つの遊技機において、

遊技に関する制御を実行可能な主制御手段（例えば、メインCPU2201）と、

演出を実行可能な演出実行手段を制御可能な演出制御手段（例えば、サブCPU2301）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記主制御手段から所定のコマンド（例えば、デモコマンド、当り図柄の変動確定コマンド）を受信可能であり、

前記第2ゲーム（例えば、普通図柄ゲーム）の結果が前記第2の結果（例えば、普通図柄当り）であるときに、特殊条件（例えば、第2始動口2140への入賞）が成立するまで所定表示（例えば、右打ち報知画像）を行うことが可能であり、

前記特殊条件が成立しない場合に、前記所定のコマンドを受信したことに基づき前記所定表示を終了可能である、

ことを特徴とする。

【2875】

本発明によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【2876】

さらに、付記A-1～A-4、付記B-1、付記B-2、付記C、付記D、付記Eに記載された各遊技機を構成する構成要件の全部又は一部を、整合を図ることができる範囲内で、任意に組み合わせることができる。例えば、付記（A-1-1）に記載された構成要件と、付記B-1の（1）に記載された構成要件と、付記B-1の（2）に記載された遊技機の構成要件のうち、「前記第2制御手段は、前記第1報知状態である場合に前記表示手段において第1の報知画像を表示させることが可能であり、」、前記第3報知状態である場合に前記表示手段において前記第1の報知画像とは異なる第3の報知画像を表示させることが可能であり、」及び「第3の報知画像は、前記第1の報知画像よりも前記表示手段おける表示領域が大きい画像である」の構成要件のみと、を組み合わせることもできる。

【符号の説明】

【2877】

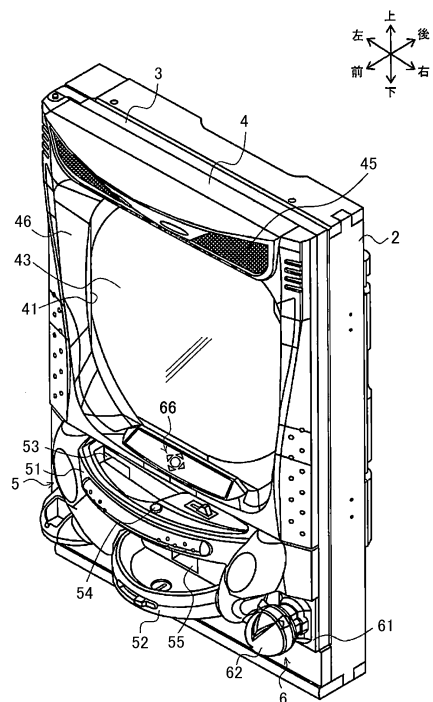
201, 1201, 2201, 6201 メインCPU

301, 1301, 2301, 6301 サブCPU

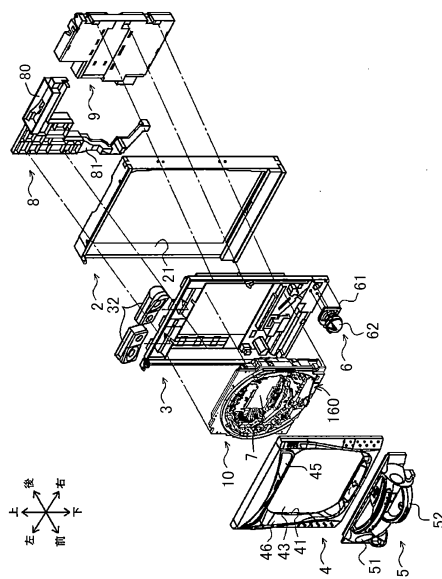
1 2 0 , 1 1 2 0 , 2 1 2 0	第 1 始動口	
1 4 0 , 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B , 2 1 4 0	第 2 始動口	
3 2 0 0	上部左演出ユニット	
3 2 2 0	左ガイドレール	
3 2 4 0	左装飾部	
3 3 0 0	上部右演出ユニット	
3 3 2 0	右ガイドレール	
3 3 4 0	右装飾部	
3 3 4 3	ボス	
3 3 4 6	装飾発光基板	10
3 3 4 7	中空部	
3 3 5 4	ボス	
3 3 7 0	右演出発光基板	
3 4 0 0	下部演出ユニット	
3 4 3 2	前方装飾部	
3 4 3 4	意匠発光基板	
3 4 4 0	装飾片	
3 4 7 0	後方装飾ギア	
3 4 8 2	回転ギア	
3 4 8 6	モータ	20
3 5 0 0	上部中間演出ユニット	
3 5 4 0	演出本体部	
3 5 4 4	第 1 発光基板	
3 5 4 6	第 1 発光 L E D	
3 5 4 8	第 2 発光基板	
3 5 5 0	第 2 発光 L E D	
3 6 0 0	上部後方演出ユニット	
3 6 2 0	発光基板	
3 7 0 0	盤面 L E D 部	
3 7 1 0	中央実装部	30
3 8 2 3	発光領域	
4 1 0 0	上役物ユニット	
4 2 1 0	左役物ユニット駆動機構	
4 4 4 0	発光部	
4 0 7 0	表示装置	
4 3 1 0	左下役物ユニット	
4 4 3 4	前面カバー	
4 4 3 5	前面カバーの後面	
4 4 4 0	発光部	
4 4 4 6	発光基板	40
4 4 4 8	導光レンズ	
4 4 7 4	透光レンズ部	
4 4 7 7	入光面	
4 5 8 0	左上役物ユニット	
4 4 7 6	先端傾斜部	
4 5 7 4	フラットケーブル	

【図面】

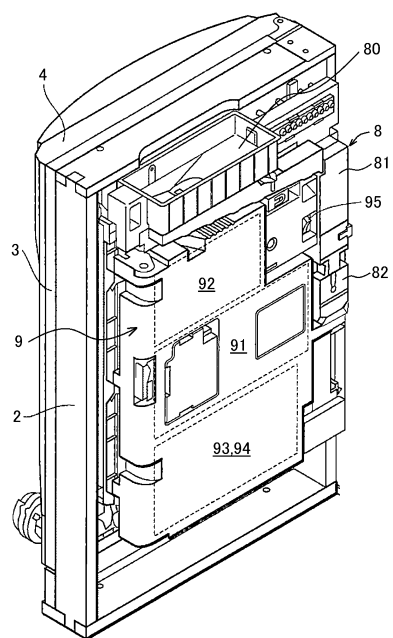
【図 1】



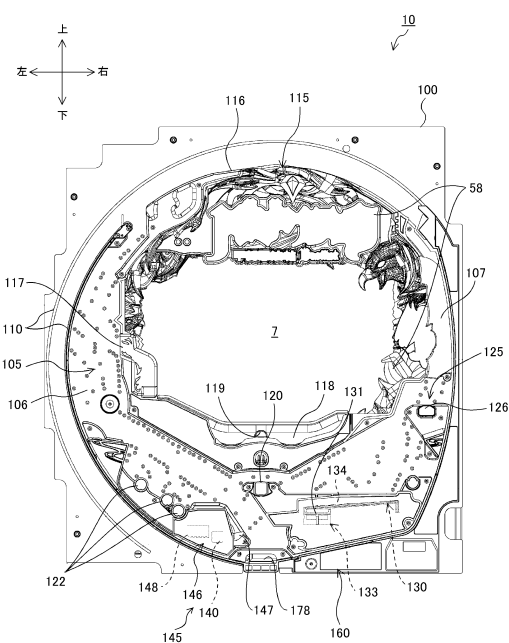
【圖 2】



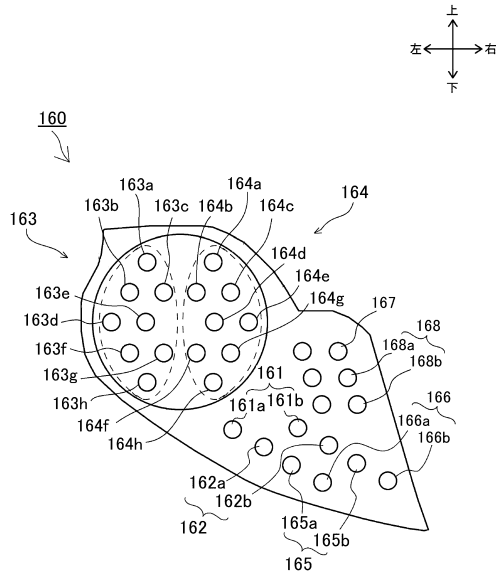
【圖 3】



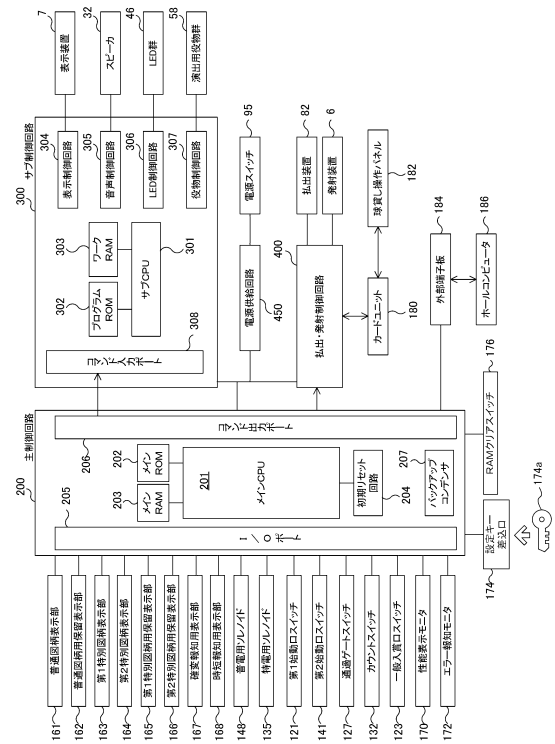
【図 4】



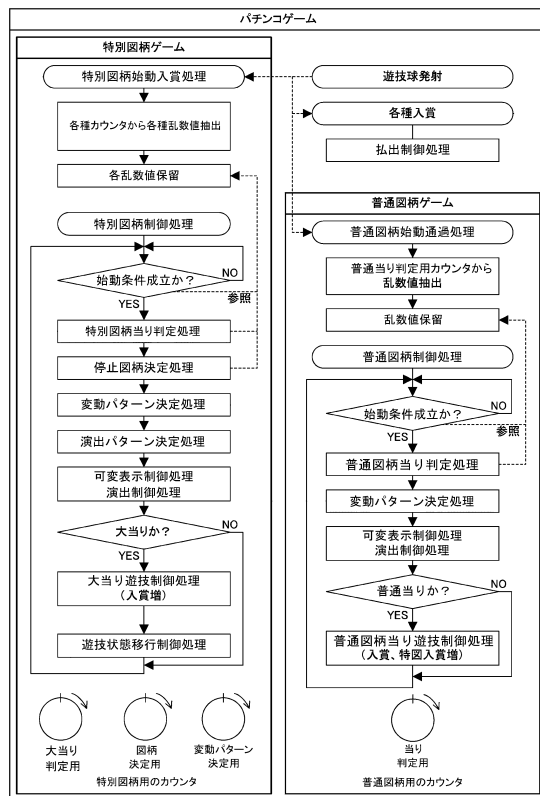
【図 5】



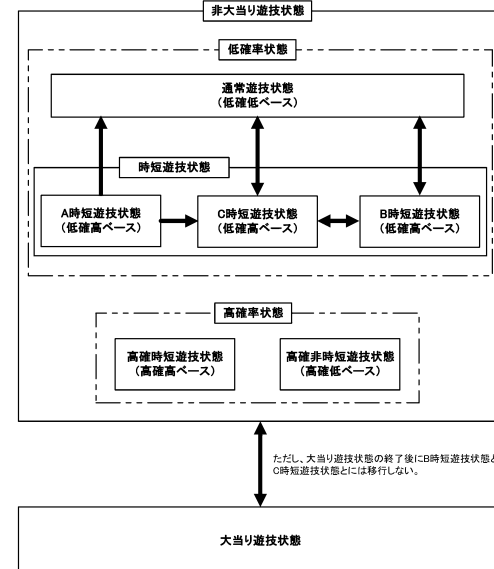
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

【図 9】

設定値毎の確率(概算)を示すテーブル								
特別図柄の種類	当りの種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240

【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	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第 1 特別図柄	0	幅 409 (0～408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅 205 (409～613)	1/319	大当たり判定値データ
		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	大当たり判定値データ
		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	大当たり判定値データ
		幅 65058 (478～65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅 273 (0～272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅 851 (273～1123)	1/77	大当たり判定値データ
		幅 64412 (1124～65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ

10

20

【図 11】

特別図柄判定テーブル				
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド 図柄指定コマンド
第 1 特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	70/100	z0
		70～96	27/100	z1
		97～99	3/100	z2
	大当たり判定値データ	0～9	10/100	z3
		10～59	50/100	z4
		60～99	40/100	z5
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z6
		0～96	97/100	z7
第 2 特別図柄	時短当り判定値データ	97～99	3/100	z8
	大当たり判定値データ	0～59	60/100	z9
		60～99	40/100	z10
	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	0

30

(B)装飾図柄停止懸様決定テーブル				
図柄指定 コマンド	装飾図柄の停止懸様 ※			備考
	左図柄	中図柄	右図柄	
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
				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
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)
				z4
zA5	6	1	4	ばらけ目
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
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
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)
zA9	3	時短	7	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)
zA10	6	1	4	ばらけ目

※「装飾図柄の停止懸様」の欄に示される停止懸様は例示

40

50

【図 1 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	200
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	50
z8	—	—	—	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	300
z11	—	—	—	—	—

【図 1 4】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	50
z1	—	—	—	1	100
z2	—	—	—	1	200
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	50
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	100
z8	—	—	—	1	200
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	50
z11	—	—	—	—	—

10

20

【図 1 5】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン 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
				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
		1	0～25	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
	ハズレ	0	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
				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
		1	0～25	0～69	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
				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

【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

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					
普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン(msec)		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	—	—
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000
fz2	03H	91H03H	2500	200	2500
fz3	04H	91H04H	3000	200	3000
fz4	05H	92H05H	2500	—	—
fz5	06H	92H06H	2000	600	2000
fz6	07H	92H07H	2500	600	2500
fz7	05H	93H05H	2500	—	—
fz8	06H	93H06H	2000	600	2000
fz9	07H	93H07H	2500	600	2500

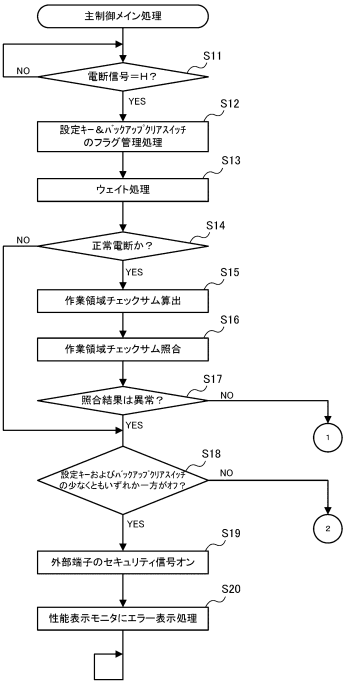
10

20

【図 19】

普通図柄の変動パターンテーブル				
遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
A時短遊技状態	0～69	02H	86H02H	500
	90～99	03H	86H03H	800
B時短遊技状態	0～39	02H	87H02H	500
	40～79	04H	87H04H	1000
	80～89	05H	87H05H	1500
	0～39	02H	88H02H	500
C時短遊技状態	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

【図 20】

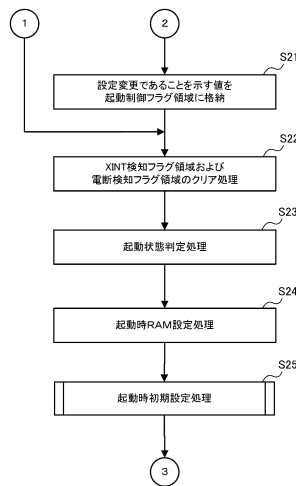


30

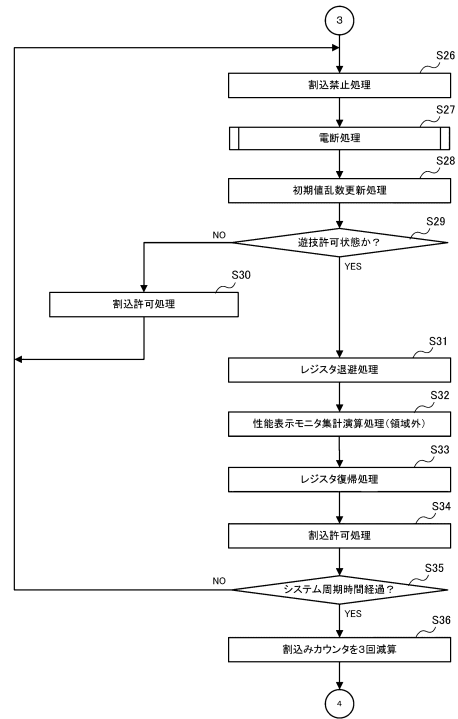
40

50

【図 2 1】



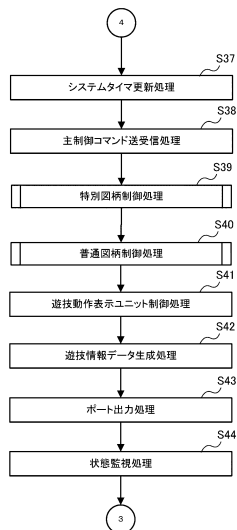
【図 2 2】



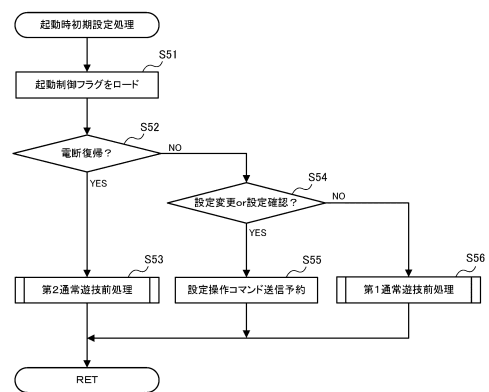
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

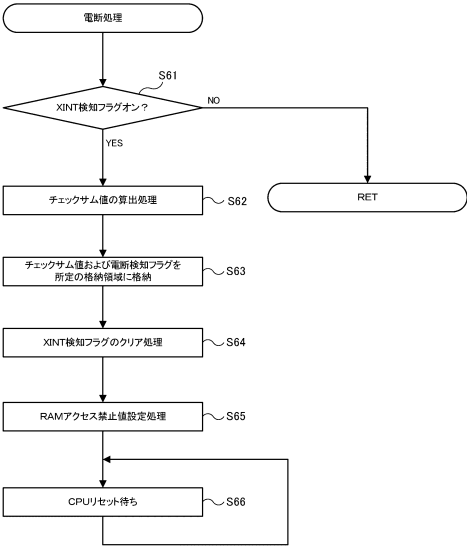


30

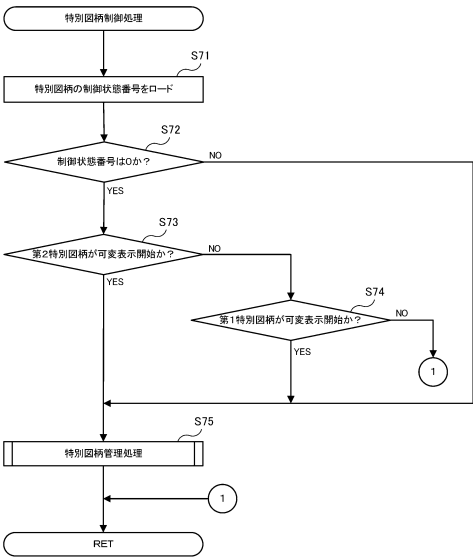
40

50

【図 2 5】



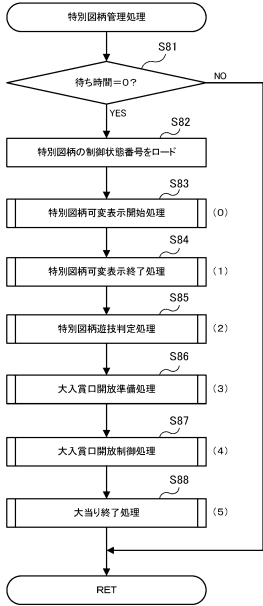
【図 2 6】



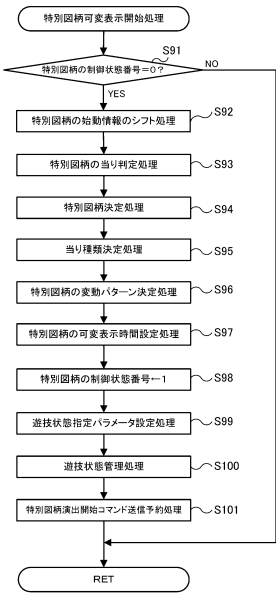
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

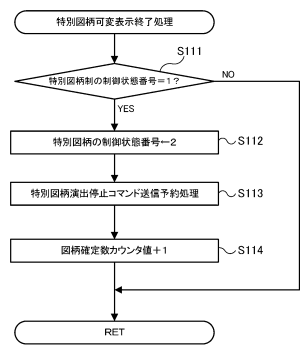


30

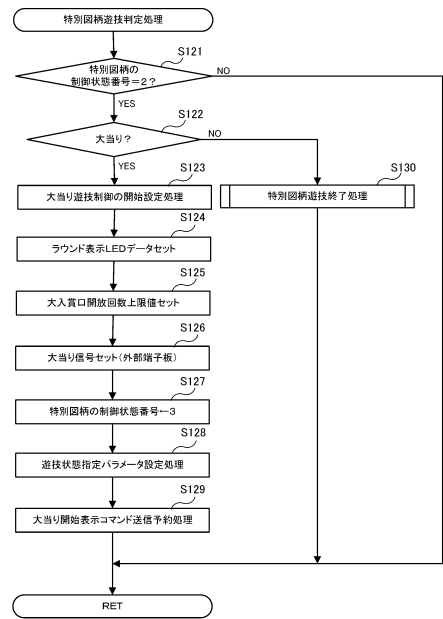
40

50

【図 29】



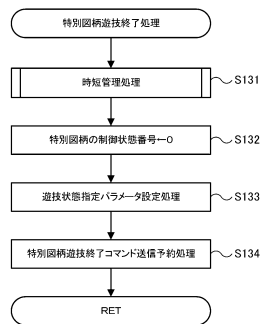
【図 30】



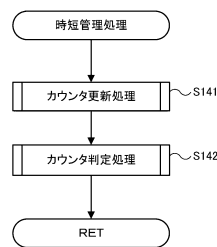
10

20

【図 31】



【図 32】

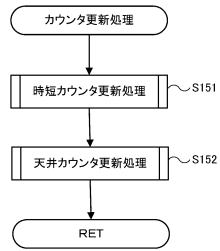


30

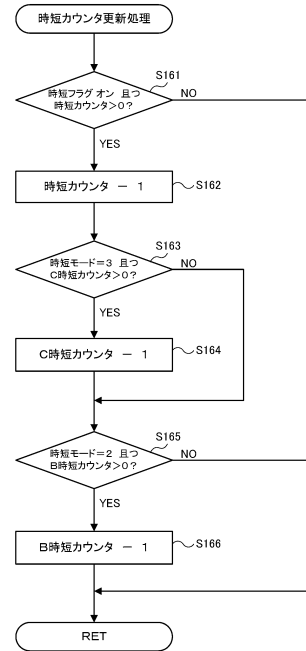
40

50

【図 3 3】



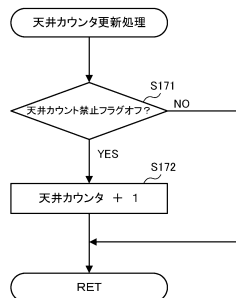
【図 3 4】



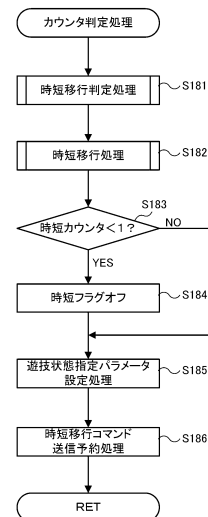
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

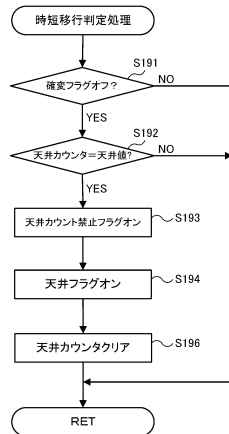


30

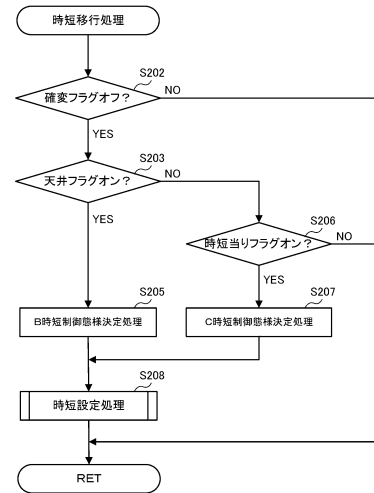
40

50

【図 37】



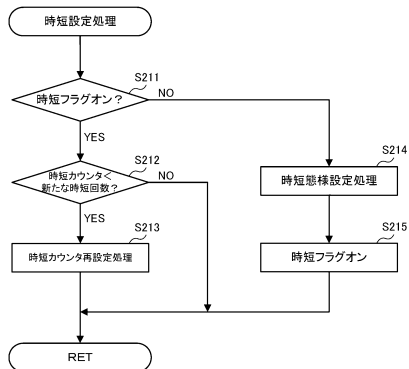
【図 38】



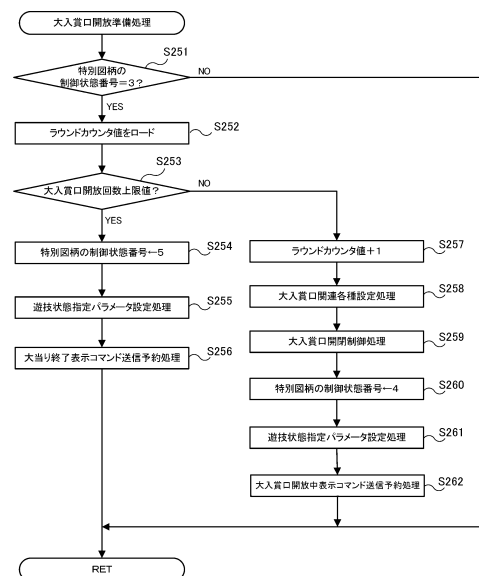
10

20

【図 39】



【図 40】

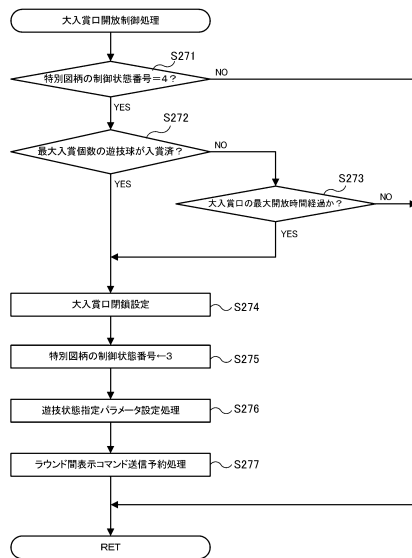


30

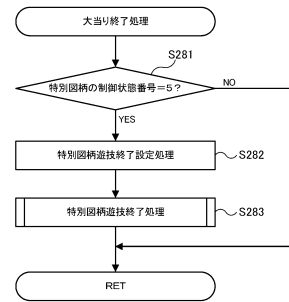
40

50

【図 4 1】



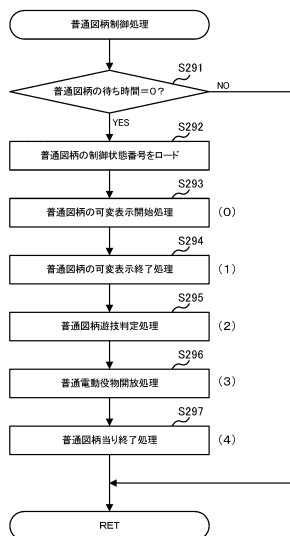
【図 4 2】



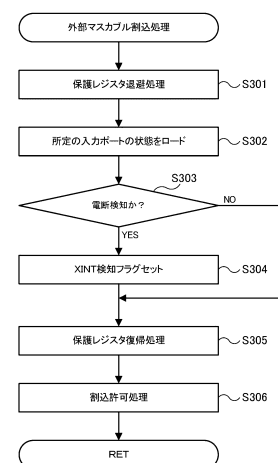
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

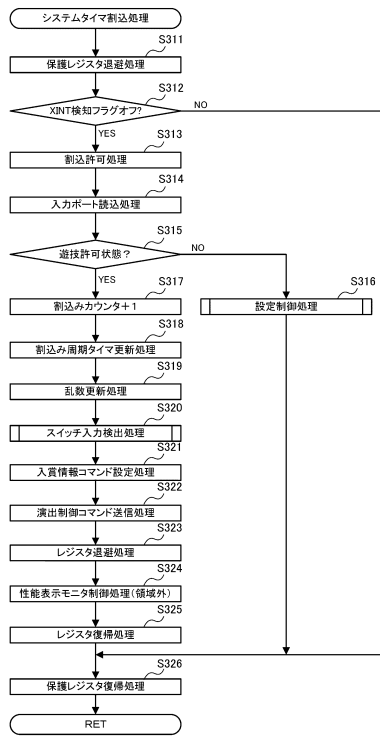


30

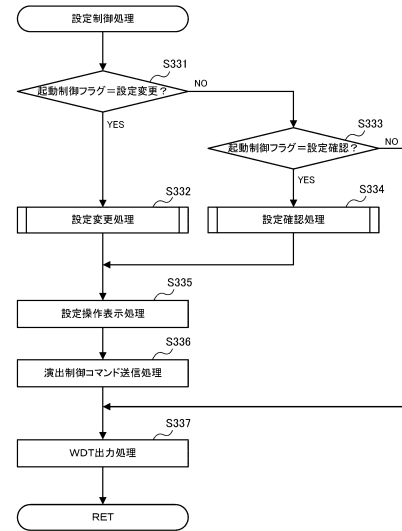
40

50

【図 4 5】



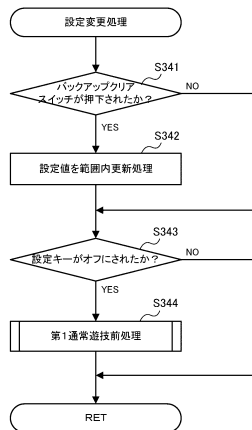
【図 4 6】



10

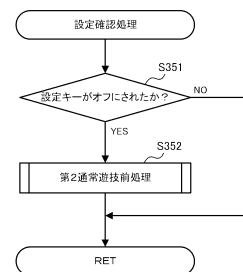
20

【図 4 7】



30

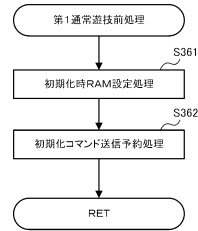
【図 4 8】



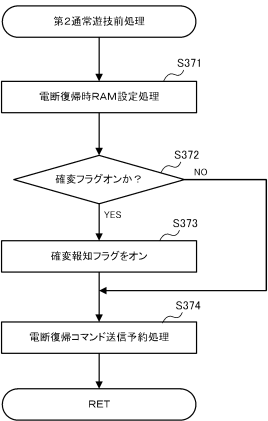
40

50

【図 49】



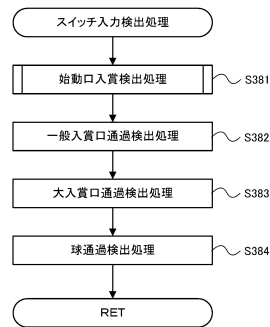
【図 50】



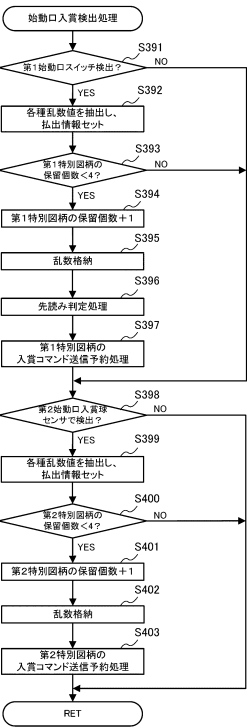
10

20

【図 51】



【図 52】

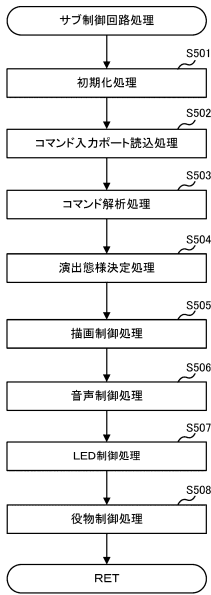


30

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	可変表示時間 (ms)	備考		第1特別図柄	
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA			
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB		時短当り	
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		ハズレ	
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ			
13H	83H13H	105000	共通リーチB			
14H	83H14H	105000	共通リーチC			
15H	83H15H	170000	共通リーチD			
16H	83H16H	180000	共通リーチE			
17H	83H17H	13000	通常変動A			
18H	83H18H	8000	通常変動B			
19H	83H19H	13000	通常変動C			
01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA		時短当り	
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			
0AH	84H0AH	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			

【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														
SASPT 番号	サブ演出 選択用乱数値1 (0~99)	SAS演出 パターン	備考 (保留対応)											
			1	2	3	4								
1	0~49	01H	C	-	-	-	22	0~49	3FH	C	C	-	-	
	50~99	02H	A	-	-	-		50~79	40H	A	C	-	-	
	0~49	03H	C	C	-	-		80~99	41H	A	A	-	-	
	50~79	04H	A	C	-	-		0~49	42H	C	C	C	-	
2	80~99	05H	A	A	-	-	23	50~69	43H	A	C	C	-	
	0~49	06H	C	C	C	-		70~99	44H	A	A	C	-	
	50~69	07H	A	C	C	-		90~99	45H	A	A	A	-	
	70~99	08H	A	A	C	-		0~29	46H	C	C	C	C	
3	80~99	09H	A	A	A	-	24	30~59	47H	A	C	C	C	
	0~29	0AH	C	C	C	C		60~79	48H	A	A	C	C	
	30~59	0BH	A	C	C	C		80~94	49H	A	A	A	C	
	60~79	0CH	A	C	A	C		95~99	4AH	A	A	A	A	
4	80~94	0DH	A	A	A	C	25	0~49	4BH	C	-	-	-	
	95~99	0EH	A	A	A	A		50~99	4CH	B	-	-	-	
	0~49	0FH	C	-	-	-		0~49	4DH	C	C	-	-	
	50~99	10H	B	-	-	-		50~79	4EH	B	C	-	-	
5	80~99	11H	C	C	-	-	26	80~99	4FH	B	B	-	-	
	0~49	12H	B	C	-	-		0~49	50H	C	C	C	-	
	50~99	13H	B	B	-	-		50~69	51H	B	C	C	-	
	70~99	14H	C	C	C	-		70~99	52H	B	B	C	-	
6	80~99	15H	B	C	C	-	27	90~99	53H	B	B	B	-	
	0~49	16H	B	B	C	-		0~29	54H	C	C	C	C	
	50~99	17H	B	B	B	-		30~59	55H	B	C	C	C	
	70~99	18H	C	C	C	C		60~79	56H	B	B	C	C	
7	80~99	19H	B	C	C	C	28	80~94	57H	B	B	B	C	
	0~29	2AH	A	A	A	C		95~99	58H	B	B	B	B	
	30~59	2BH	A	C	C	C		0~99	59H	C	-	-	-	
	60~79	2CH	A	A	A	C		0~99	5AH	C	C	-	-	
8	80~79	2AH	B	B	B	B	29	31	0~99	5BH	C	B	B	B
	95~99	1EH	B	B	B	B		0~99	57H	C	-	-	-	
	0~49	1EH	B	B	B	B		32	0~99	5CH	C	C	C	C
	50~99	1EH	B	B	B	B		33	0~99	5AH	C	C	C	C
9	0~49	1EH	C	-	-	-	30	0~49	5DH	C	-	-	-	
	50~99	1EH	B	B	B	B		50~99	5EH	A	-	-	-	
	0~49	21H	C	C	C	C		0~49	5FH	C	-	-	-	
	50~99	22H	A	-	-	-		50~79	60H	A	C	-	-	
10	0~49	23H	A	-	-	-	34	80~99	61H	A	A	-	-	
	50~79	24H	A	C	-	-		0~49	62H	C	C	C	-	
	80~99	25H	A	A	C	-		50~69	63H	A	C	C	-	
	0~49	26H	A	A	C	-		70~99	64H	A	A	C	-	
11	50~69	27H	A	A	C	-	35	90~99	65H	A	A	A	-	
	70~99	28H	A	A	C	-		0~29	66H	C	C	C	C	
	80~99	29H	A	A	C	-		60~79	67H	A	A	C	C	
	0~29	2AH	A	A	C	-		80~99	68H	A	A	A	A	
12	30~59	2BH	A	A	C	-	36	0~49	69H	A	A	A	A	
	60~79	2CH	A	A	C	C		80~94	69H	A	A	A	A	
	80~94	2CH	A	A	C	C		95~99	6AH	A	A	A	C	
	95~99	2EH	A	A	A	A		0~49	6BH	C	-	-	-	
13	0~49	2EH	A	A	A	A	37	50~99	6CH	B	-	-	-	
	50~99	30H	B	-	-	-		0~49	6DH	C	-	-	-	
	80~99	31H	C	-	-	-		50~79	6EH	B	B	-	-	
	0~49	32H	B	C	-	-		0~49	6FH	B	C	-	-	
14	50~79	33H	B	B	-	-	38	50~69	71H	A	A	-	-	
	80~99	34H	C	C	-	-		70~99	72H	B	B	B	-	
	0~49	35H	B	C	C	-		90~99	73H	B	B	C	-	
	50~69	36H	B	B	C	-		0~29	74H	A	A	-	-	
15	70~99	37H	B	B	B	-	39	50~79	75H	B	B	C	C	
	0~29	38H	A	C	C	C		80~99	76H	B	B	C	C	
	30~59	39H	B	C	C	C		90~99	77H	A	A	A	-	
	60~79	3AH	B	B	C	C		95~99	78H	B	B	B	B	
16	80~94	3BH	B	B	B	B	40	0~49	79H	C	-	-	-	
	95~99	3CH	B	B	B	B		0~49	7AH	A	A	-	-	
	0~49	3AH	B	B	B	C		95~99	79H	C	-	-	-	
	50~99	3CH	B	B	B	B		0~49	7AH	A	A	-	-	
17	0~49	3EH	C	-	-	-	43	0~49	7BH	C	C	C	-	
	50~99	3EH	A	-	-	-		44	0~99	7CH	C	C	C	C

10

20

30

40

50

【図 5 7】

先読み期待値演出パターン決定テーブル(当り時)						
保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	000~099	00H	2	—	—	—
	100~199	01H	3	—	—	—
	200~299	02H	3	—	—	—
	300~399	03H	3	—	—	—
	400~499	04H	3	—	—	—
	500~599	05H	3	0	—	—
	600~699	06H	3	0	—	—
	700~799	07H	2	0	—	—
	800~899	08H	4	0	—	—
	900~999	09H	3	0	—	—
2	000~099	00H	1	1	—	—
	100~199	01H	3	1	—	—
	200~299	02H	4	1	—	—
	300~399	03H	4	1	—	—
	400~499	04H	2	2	—	—
	500~599	05H	2	2	—	—
	600~699	06H	4	2	—	—
	700~799	07H	4	2	—	—
	800~899	08H	3	3	—	—
	900~999	09H	3	3	—	—
3	000~099	00H	2	2	—	—
	100~199	01H	4	2	—	—
	200~299	02H	5	2	—	—
	300~399	03H	4	3	—	—
	400~499	04H	2	4	—	—
	500~599	05H	5	4	—	—
	600~699	06H	3	5	—	—
	700~799	07H	4	5	—	—
	800~899	08H	2	6	—	—
	900~999	09H	2	6	—	—
4	000~099	00H	1	1	0	0
	100~199	01H	2	0	0	0
	200~299	02H	2	0	0	0
	300~399	03H	2	0	0	0
	400~499	04H	2	0	0	0
	500~599	05H	2	0	0	0
	600~699	06H	2	0	0	0
	700~799	07H	2	0	0	0
	800~899	08H	2	0	0	0
	900~999	09H	2	0	0	0
5	000~099	00H	2	2	0	0
	100~199	01H	3	2	0	0
	200~299	02H	3	2	0	0
	300~399	03H	3	2	0	0
	400~499	04H	3	2	0	0
	500~599	05H	3	2	0	0
	600~699	06H	3	2	0	0
	700~799	07H	3	2	0	0
	800~899	08H	3	2	0	0
	900~999	09H	3	2	0	0
6	000~099	00H	2	2	1	—
	100~199	01H	3	2	1	—
	200~299	02H	3	2	1	—
	300~399	03H	3	2	1	—
	400~499	04H	3	2	1	—
	500~599	05H	3	2	1	—
	600~699	06H	3	2	1	—
	700~799	07H	3	2	1	—
	800~899	08H	3	2	1	—
	900~999	09H	3	2	1	—
7	000~099	00H	2	2	1	1
	100~199	01H	3	2	1	1
	200~299	02H	3	2	1	1
	300~399	03H	3	2	1	1
	400~499	04H	3	2	1	1
	500~599	05H	3	2	1	1
	600~699	06H	3	2	1	1
	700~799	07H	3	2	1	1
	800~899	08H	3	2	1	1
	900~999	09H	3	2	1	1
8	000~099	00H	2	2	1	2
	100~199	01H	3	2	1	2
	200~299	02H	3	2	1	2
	300~399	03H	3	2	1	2
	400~499	04H	3	2	1	2
	500~599	05H	3	2	1	2
	600~699	06H	3	2	1	2
	700~799	07H	3	2	1	2
	800~899	08H	3	2	1	2
	900~999	09H	3	2	1	2
9	000~099	00H	2	2	1	3
	100~199	01H	3	2	1	3
	200~299	02H	3	2	1	3
	300~399	03H	3	2	1	3
	400~499	04H	3	2	1	3
	500~599	05H	3	2	1	3
	600~699	06H	3	2	1	3
	700~799	07H	3	2	1	3
	800~899	08H	3	2	1	3
	900~999	09H	3	2	1	3
10	000~099	00H	2	2	1	4
	100~199	01H	3	2	1	4
	200~299	02H	3	2	1	4
	300~399	03H	3	2	1	4
	400~499	04H	3	2	1	4
	500~599	05H	3	2	1	4
	600~699	06H	3	2	1	4
	700~799	07H	3	2	1	4
	800~899	08H	3	2	1	4
	900~999	09H	3	2	1	4
11	000~099	00H	2	2	1	5
	100~199	01H	3	2	1	5
	200~299	02H	3	2	1	5
	300~399	03H	3	2	1	5
	400~499	04H	3	2	1	5
	500~599	05H	3	2	1	5
	600~699	06H	3	2	1	5
	700~799	07H	3	2	1	5
	800~899	08H	3	2	1	5
	900~999	09H	3	2	1	5

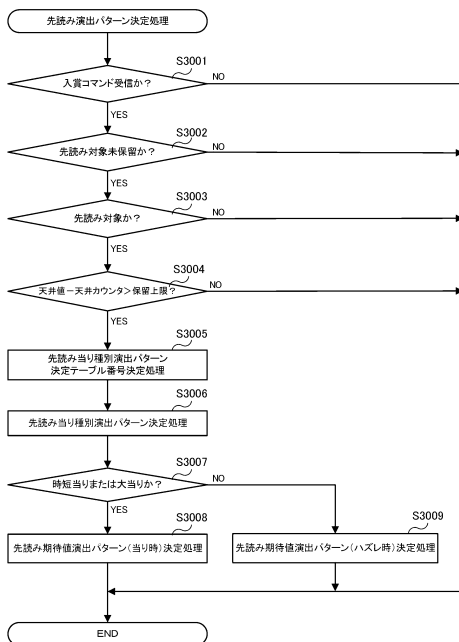
【図 5 8】

先読み期待値演出パターン決定テーブル(ハズレ時)						
保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~499	01H	1	—	—	—
	500~799	02H	2	—	—	—
	800~979	03H	3	—	—	—
	980~999	04H	4	—	—	—
	0~249	06H	1	0	—	—
	250~349	07H	2	0	—	—
	350~394	08H	3	0	—	—
	395~398	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	—
3	220~238	1CH	3	0	0	—
	239	1DH	4	0	0	—
	240~409	1FH	1	1	0	—
	410~459	20H	2	1	0	—
	460~478	21H	3	1	0	—
	479	22H	4	1	0	—
	480~529	24H	2	2	0	—
	530~548	25H	3	2	0	—
	549	26H	4	2	0	—
	550~568	28H	3	3	0	—
4	569	29H	4	3	0	—
	570	29H	4	4	0	—
	571~730	2EH	1	1	1	—
	731~780	2FH	2	1	1	—
	781~799	30H	3	1	1	—
	800	31H	4	1	1	—
	801~850	32H	2	2	1	—
	851~888	34H	3	2	1	—
	889	35H	4	2	1	—
	870~887	37H	3	3	1	—
5	888	38H	4	3	1	—
	889	3AH	4	4	1	—
	890~939	3DH	2	2	2	—
	940~957	3EH	3	2	2	—
	958	3FH	4	2	2	—
	959~976	41H	3	3	2	—
	977	42H	4	3	2	—
	978	44H	4	4	2	—
	979~996	47H	3	3	3	—
	997	48H	4	3	3	—
6	998	4AH	4	4	3	—
	999	4DH	4	4	4	—

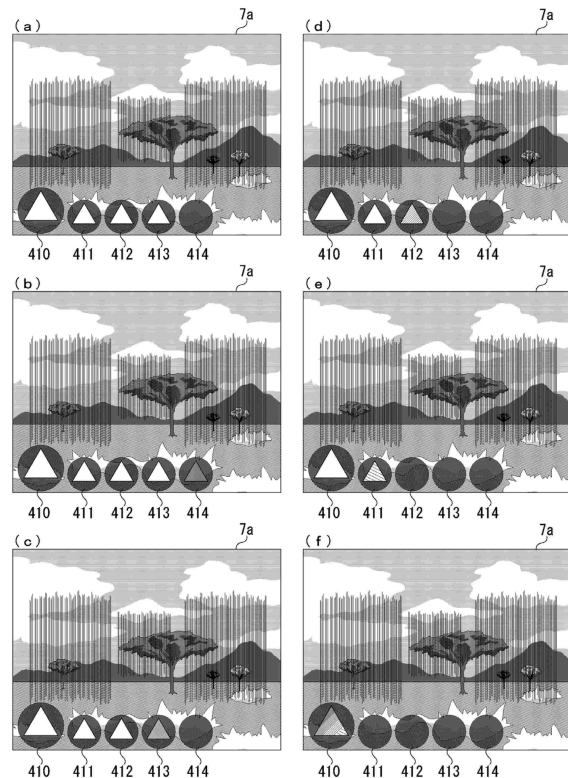
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

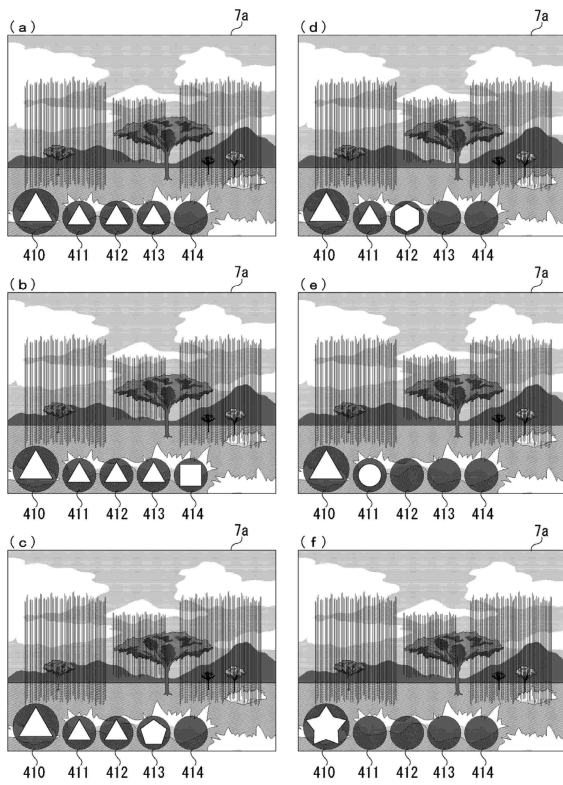


30

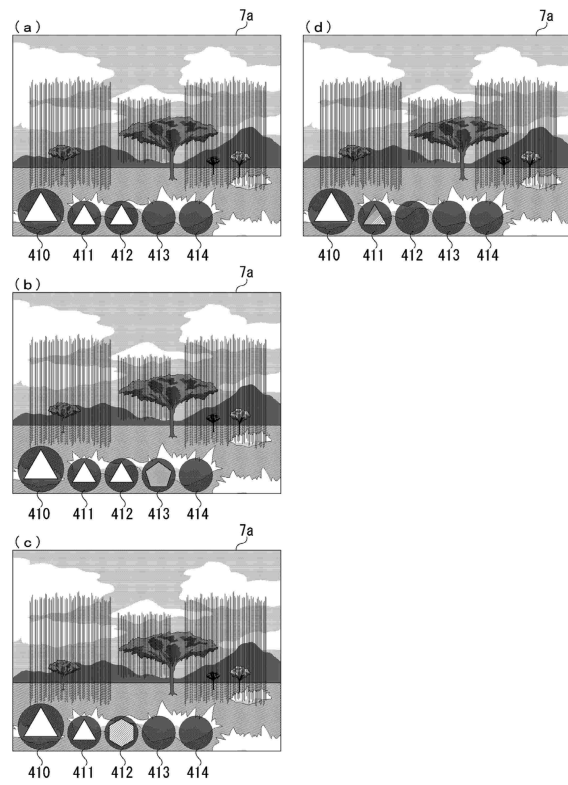
40

50

【図 6 1】



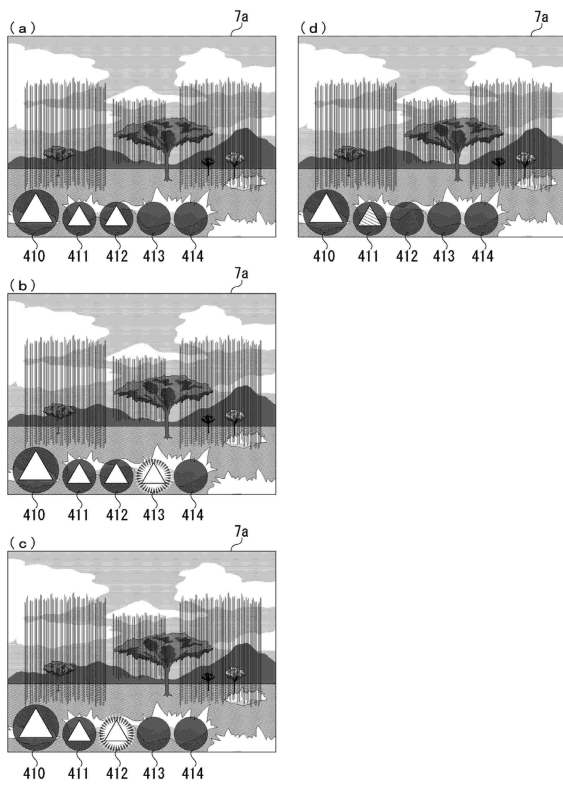
【図 6 2】



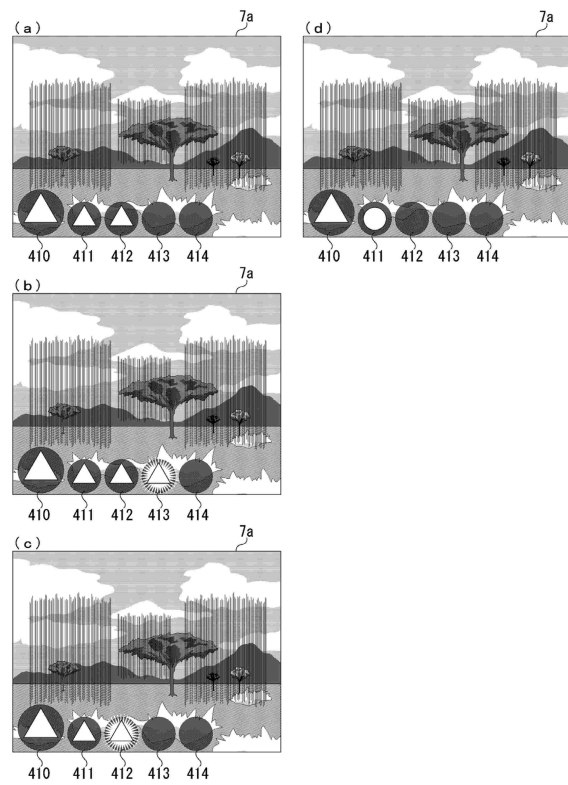
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

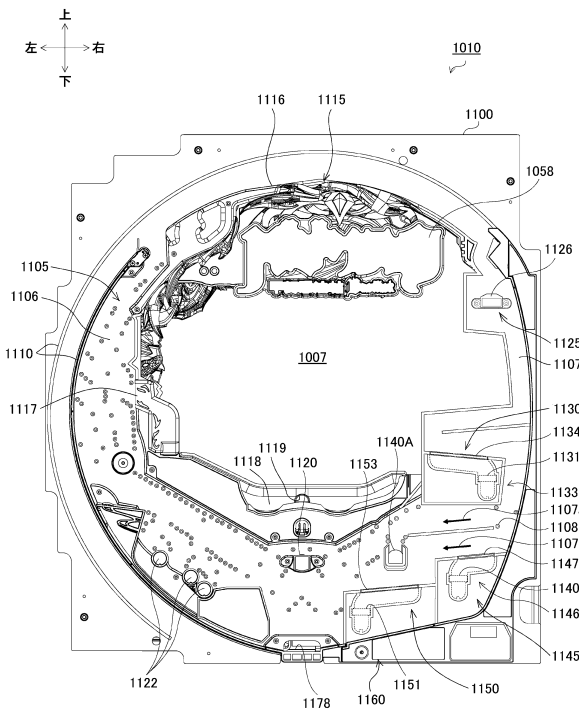


30

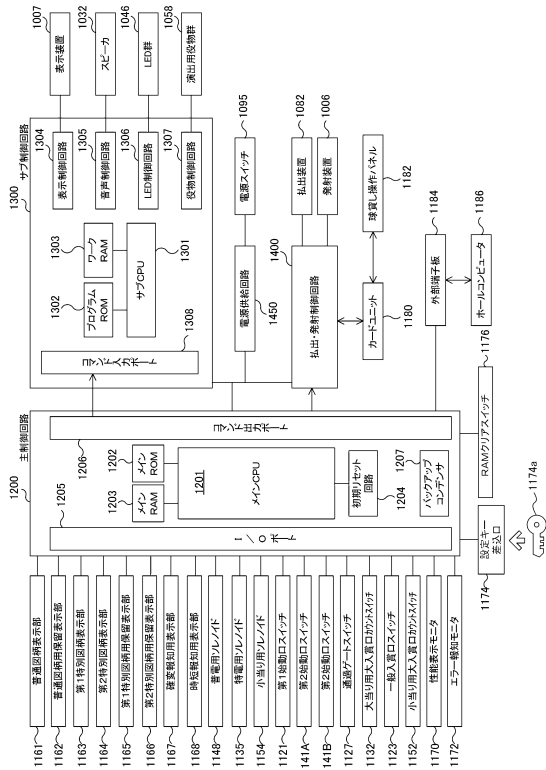
40

50

【図 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409 (0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205 (409~613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922 (614~65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409 (0~408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851 (409~1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276 (1260~65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273 (0~272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845 (273~22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205 (22118~22322)	1/319	大当り判定値データ
	1	幅43213 (22323~65535)	1/1.52	ハズレ判定値データ
		幅273 (0~272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845 (273~22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅851 (22118~22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567 (22969~65535)	1/1.54	ハズレ判定値データ

【図 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	選択図柄コメント	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	60/100	z0	zA1
		70~96	30/100	z1	
		97~99	10/100	z2	
	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	
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0~99	40/100	z6	zA4
		60~99	40/100	z6	
		0~99	100/100	z7	
	大当り判定値データ	0~96	90/100	z8	zA6
		97~99	10/100	z9	
		0~99	100/100	z10	
第3特別図柄	時短当り判定値データ	0~99	30/100	z11	zA9
		30~59	30/100	z12	
		60~99	40/100	z13	
	大当り判定値データ	0~99	100/100	z14	zA11
		0~99	100/100	z14	
		0~99	100/100	z14	

10

20

30

40

50

【図 7 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コメント	当り遊技状態の態様		その他の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	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	3000
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

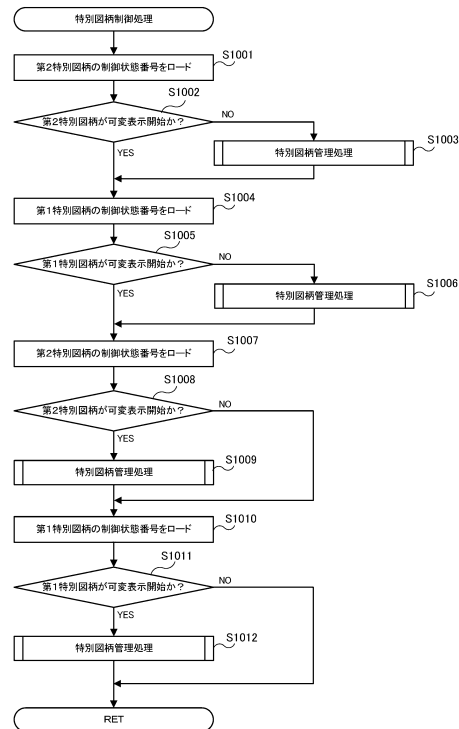
特別図柄 の種類	当落	リチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パター ンコメント	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第 1 特別 図柄	時短当り	—	0～4	01H	83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000	—	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	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
第 1 特別 図柄	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
第 1 特別 図柄	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
第 2 特別 図柄	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
第 2 特別 図柄	大当り	—	20～59	22H	84H22H	590000	—	長変動B
			59～99	23H	84H23H	580000	—	長変動C
			0～19	21H	84H21H	600000	—	長変動A

【図 7 5】

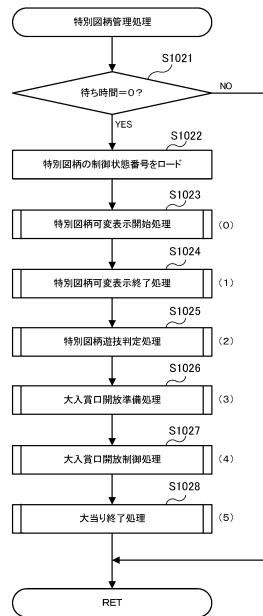
高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

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 ンコメント	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		
			0～51	05H	83H17H	7000	通常変動A		
			52～99	06H	83H18H	4000	通常変動B		
			時短当り	-	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			
小当り	-	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			
		0～39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC			
大当り	-	40～44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD			
		45～84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC			
		85～89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD			
		90～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC			
ハズレ	0～25	26～249	0～99	09H	84H09H	1000	超速変動		

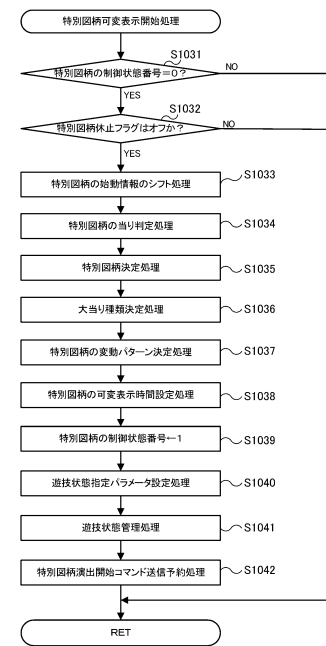
【図 7 6】



【図 77】



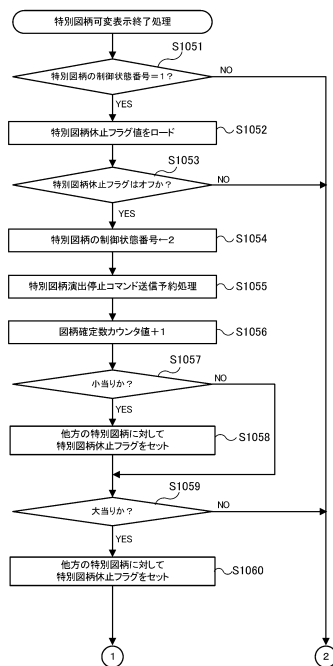
【図 78】



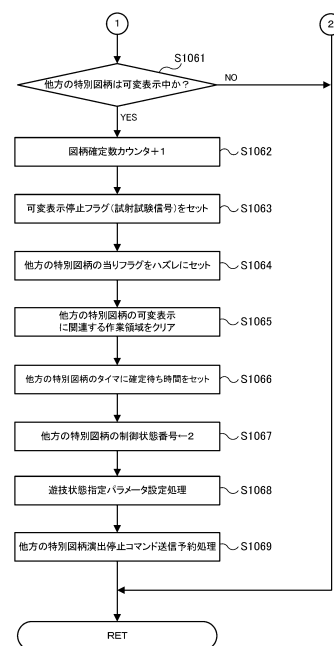
10

20

【図 79】



【図 80】

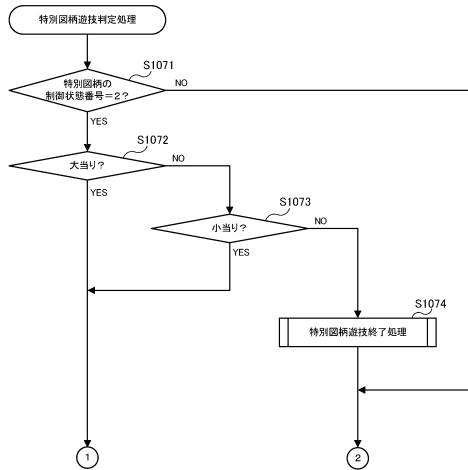


30

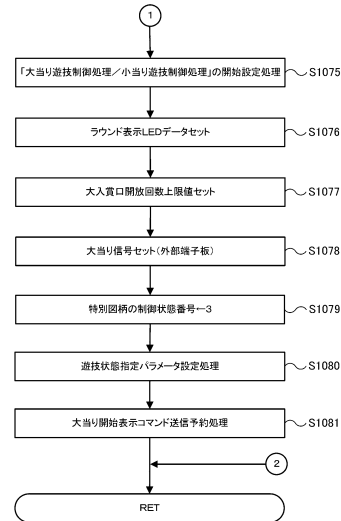
40

50

【図 8 1】



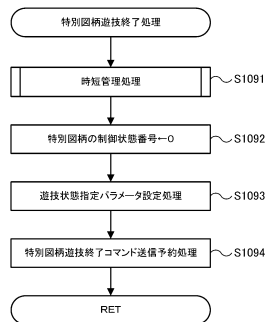
【図 8 2】



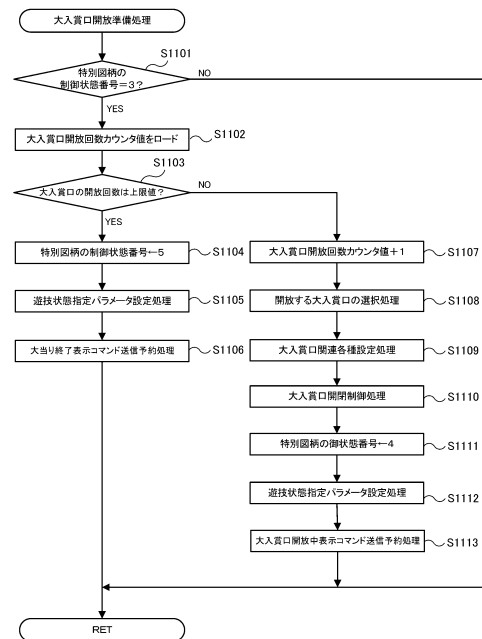
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

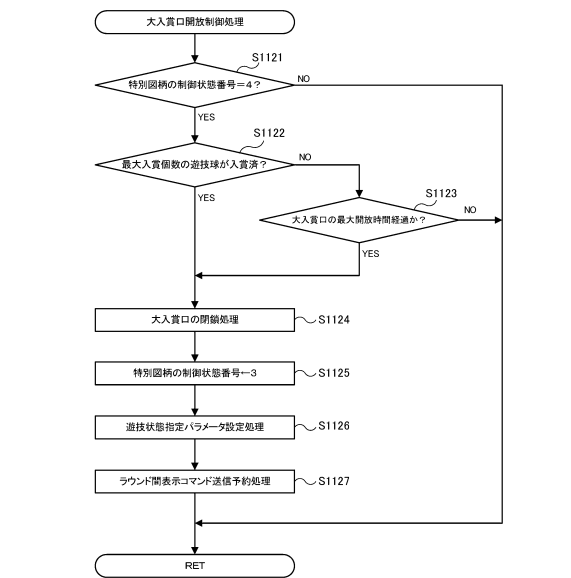


30

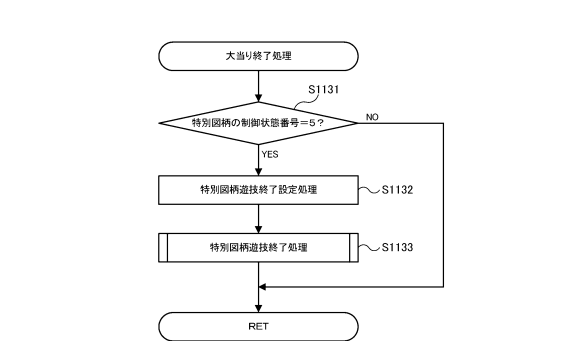
40

50

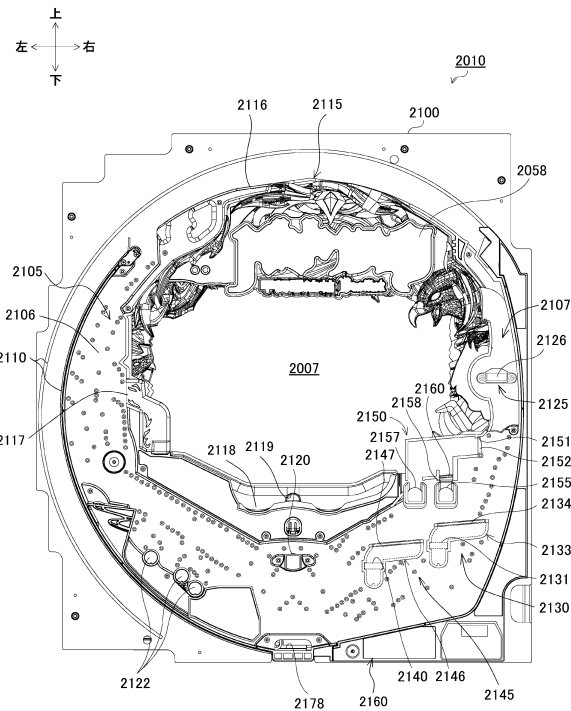
【図 8 5】



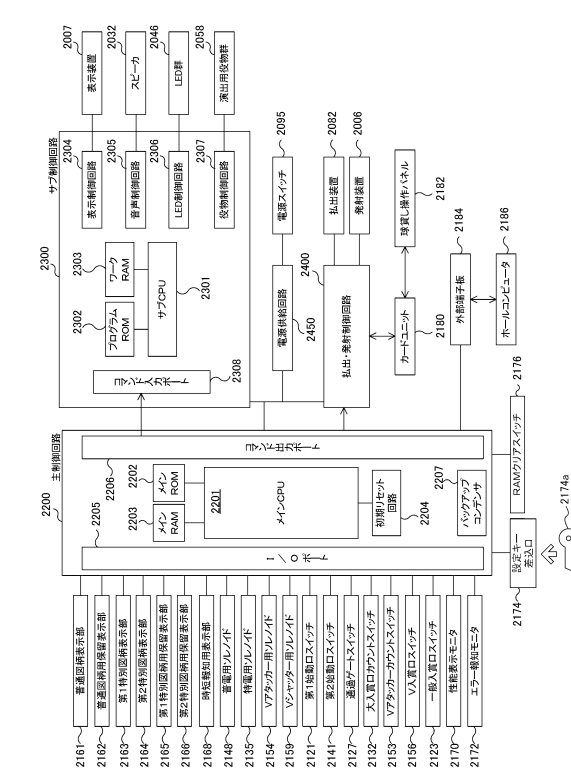
【図 8 6】



【図 8 7】



【図 8 8】



10

20

30

40

50

【図 8 9】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	幅409 (0-408)	1/160	時短当り判定値データ
	幅235 (409-643)	1/279	大当り判定値データ
	幅64892 (644-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅9362 (0-9361)	1/7	時短当り判定値データ
	幅235 (9362-9596)	1/279	大当り判定値データ
	幅55939 (9597-65535)	1/1.17	役物開放当り判定値データ

【図 9 0】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コメント	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

10

20

【図 9 1】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	大当り遊技状態 の態様(ラウンド数)	その後の遊技状態の態様				備考
		時短フラグ	時短の終了条件			
			L	M	N	
z0	—	1	30	6	3	—
z1	10	1	50	5	2	—
z2	4	1	50	5	1	—
z3	4	0	—	—	—	—
z4	—	—	—	—	—	—
z5	—	1	30	3	3	—
z6	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限る
z7	10	1	50	5	2	

L: 第1特別図柄の可変表示回数+第2特別図柄の可変表示回数
M: 第2特別図柄の可変表示回数
N: 役物開放当り回数

【図 9 2】

特別図柄の変動パターンテーブル

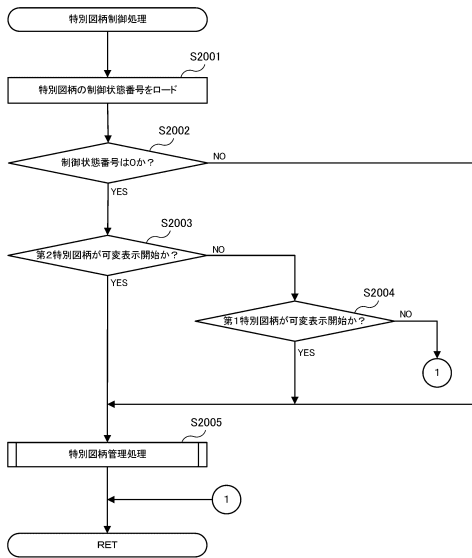
特別図柄 の種別	当落	時短 フラグ	リ-リ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考	
第1特別 図柄	時短当り	-	-	0～4	01H	83H01H	95000	-	時短当り系リーチA	
				5～14	02H	83H02H	65000	-	時短当り系リーチB	
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC	
				25～34	07H	83H07H	95000	-	共通リーチA	
				35～54	08H	83H08H	105000	-	共通リーチB	
	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	
第2特別 図柄	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	-	時短当り系ノミフルリーチ	
				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	-	大当り系ノミフルリーチ	
				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	
				56～75	12H	83H12H	30000	-	共通ノミフルリーチ	
				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	
	時短当り	-	-	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	-	時短当り系ノミフルリーチ
					20～29	0DH	83H0DH	65000	-	時短当り系リーチB
					30～49	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系ノミフルリーチ
					50～59	10H	83H10H	75000	-	大当り系リーチB
					60～89	12H	83H12H	30000	-	共通ノミフルリーチ
					90～99	13H	83H13H	105000	-	共通リーチB
					0～69	1AH	83H1AH	3000	-	短縮変動A
	大当り	-	-	26～249	70～99	1BH	83H1BH	2000	-	短縮変動B
					0～14	01H	84H01H	95000	-	時短当り系リーチA
					15～29	02H	84H02H	65000	-	時短当り系リーチB
					30～64	07H	84H07H	95000	-	共通リーチA
					65～99	08H	84H08H	105000	-	共通リーチB
					0～14	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	09H	84H09H	600000	-	長変動
	役物開放 当り	1	0	0～25	20～29	0DH	84H0DH	65000	-	時短当り系ノミフルリーチ
30～49					0FH	84H0FH	13000	-	大当り系ノミフルリーチ	
50～59					10H	84H10H	75000	-	大当り系リーチB	
60～89					12H	84H12H	30000	-	共通ノミフルリーチ	
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	

30

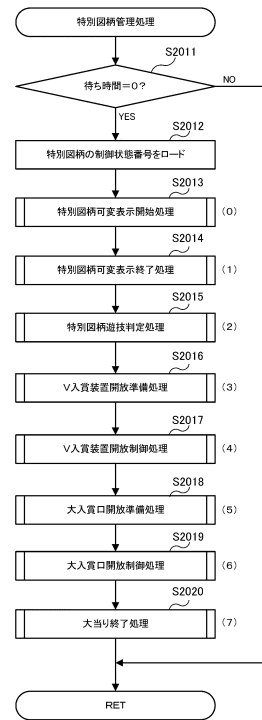
40

50

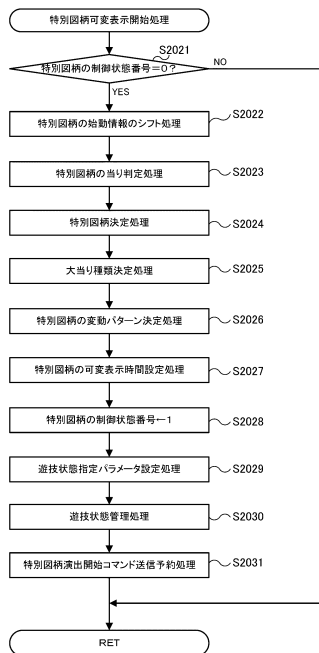
【図 9 3】



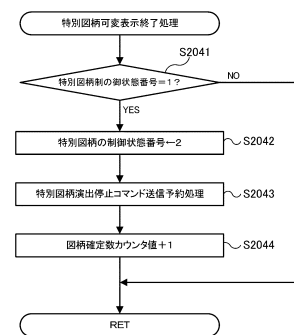
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



10

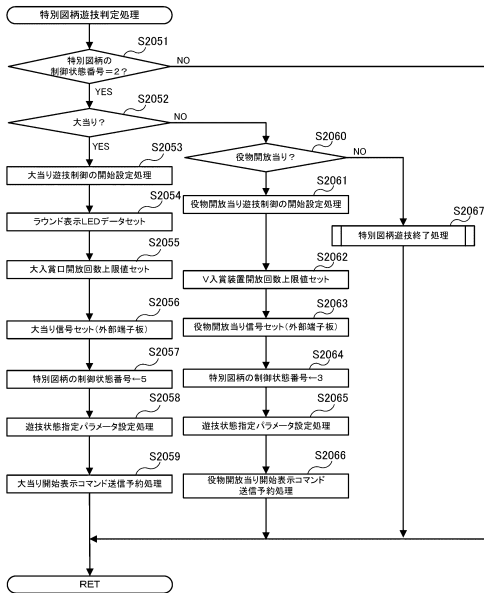
20

30

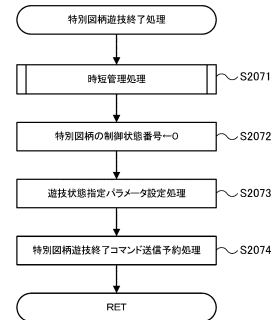
40

50

【図 97】



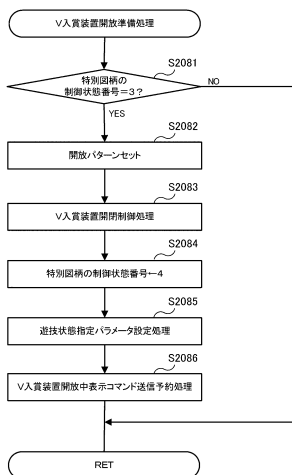
【図 98】



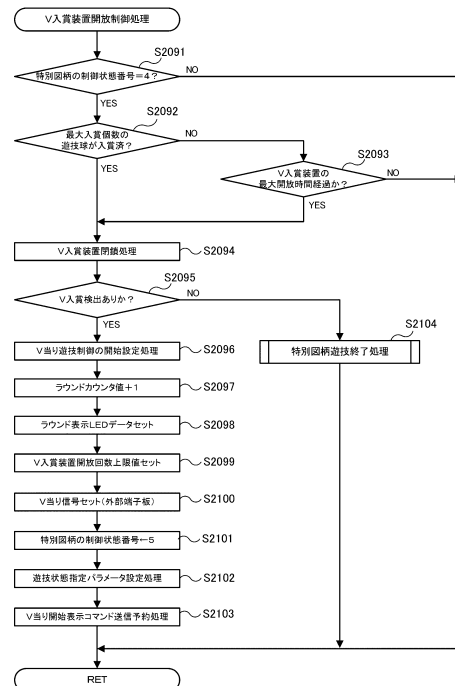
10

20

【図 99】



【図 100】

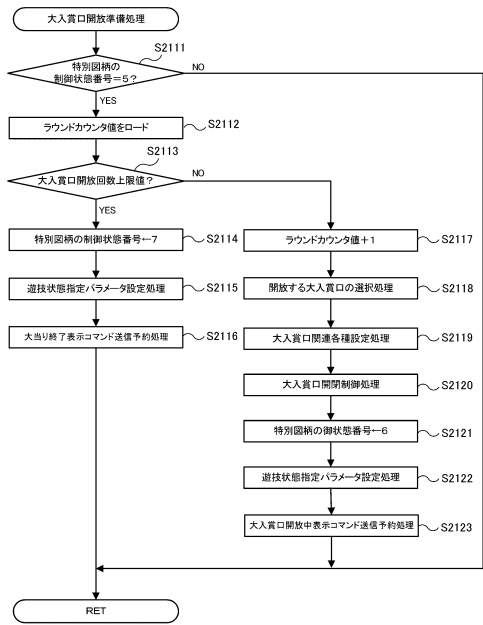


30

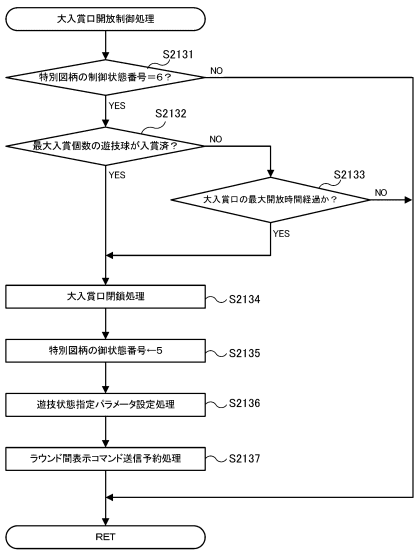
40

50

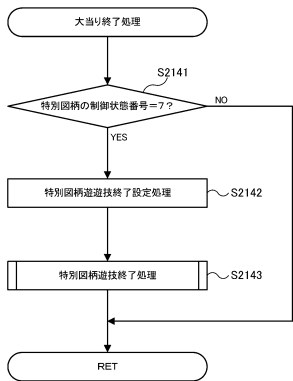
【図 1 0 1】



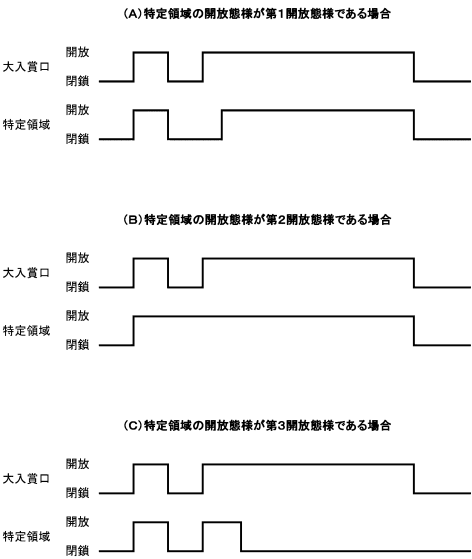
【図 1 0 2】



【図 1 0 3】



【図 1 0 4】



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	当り時 選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~39	40/100	z0	zA1
		40~49	10/100	z1	zA2
		50~99	50/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	-	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0~14	15/100	z3	zA4
		15~64	50/100	z4	
		65~99	35/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	-	zA5

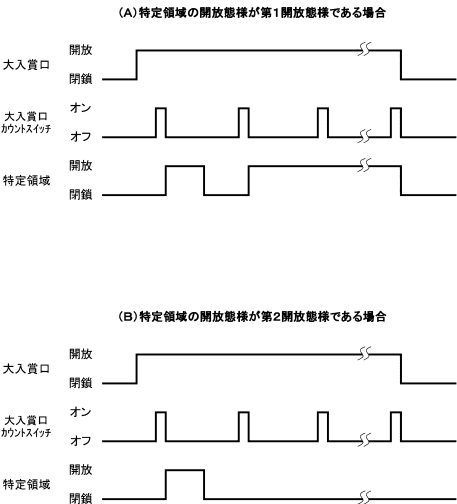
【図 1 0 6】

大当り種類決定テーブル		
当り時 選択図柄コマンド	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

10

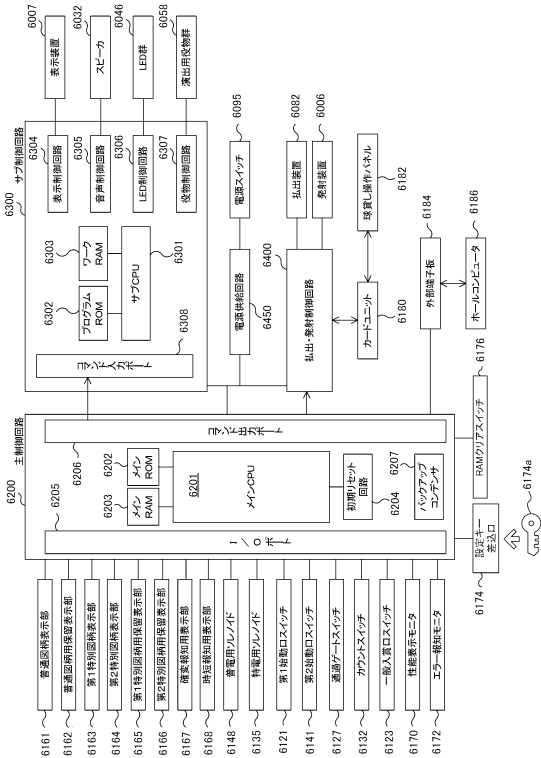
20

【図 1 0 7】



30

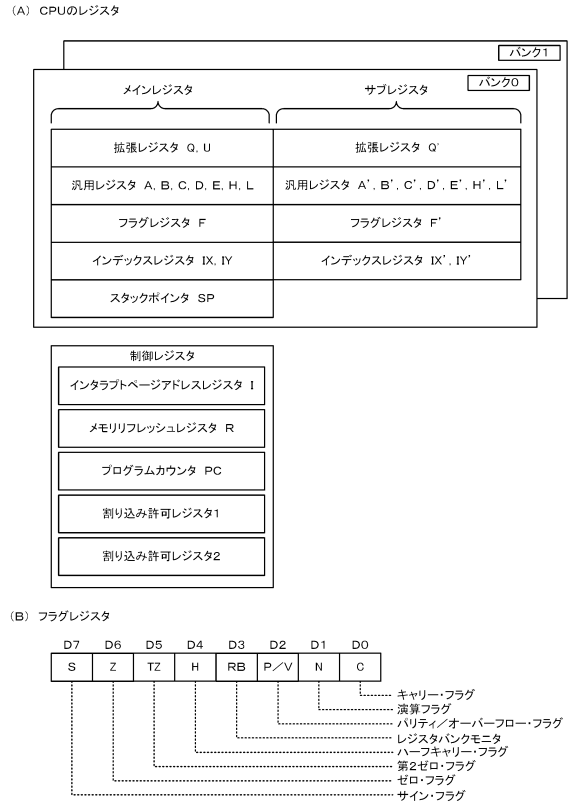
【図 1 0 8】



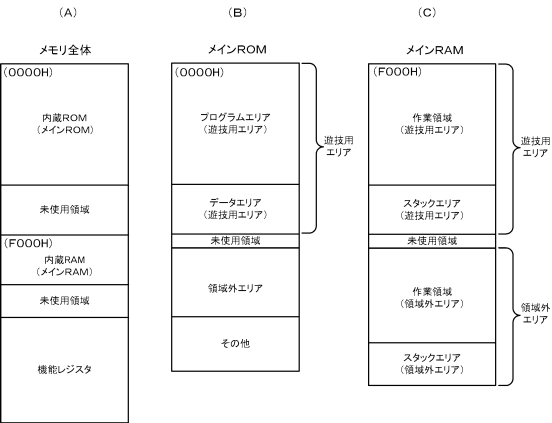
40

50

【図 1 0 9】



【図 1 1 0】



【図 1 1 1】

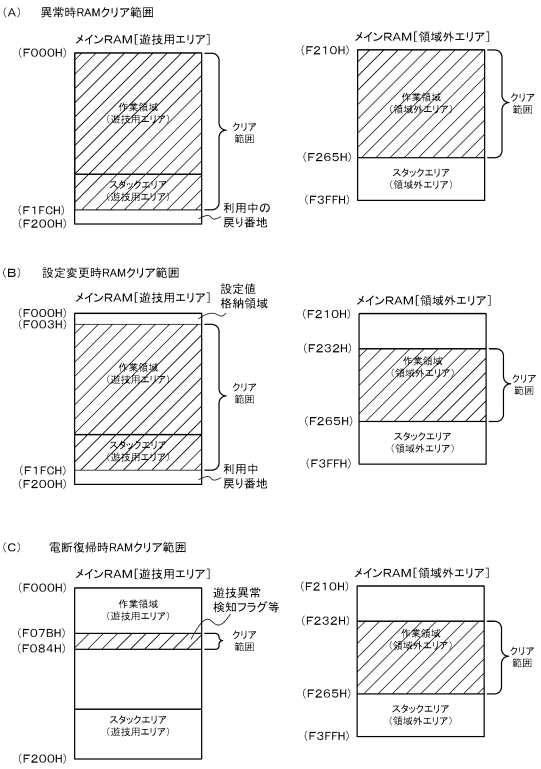
(A)

NO.	メインRAM異常	電源投入時の操作				設定変更中電源復帰	起動状態	クリア範囲
		A	B	C	D			
1	なし	○	×	×	×	×	電源復帰	電源復帰時RAMクリア範囲
2	なし	×	○	×	×	×	設定確認	電源復帰時RAMクリア範囲
3	なし	×	×	○	×	×	RAMクリア	設定変更時RAMクリア範囲
4	なし	×	×	×	○	×	設定変更	設定変更時RAMクリア範囲
5	なし	ANY				○	設定変更	設定変更時RAMクリア範囲
6	あり	×	×	×	○	ANY	RAM異常1	異常時RAMクリア範囲
7	あり	ANY				×	RAM異常2	(遊技復帰不可能エラー)

(B)

電源投入時の操作		
パターン	設定キー	RAMクリアスイッチ
A	オフ	オフ
B	オン	オフ
C	オフ	オン
D	オン	オン

【図 1 1 2】



10

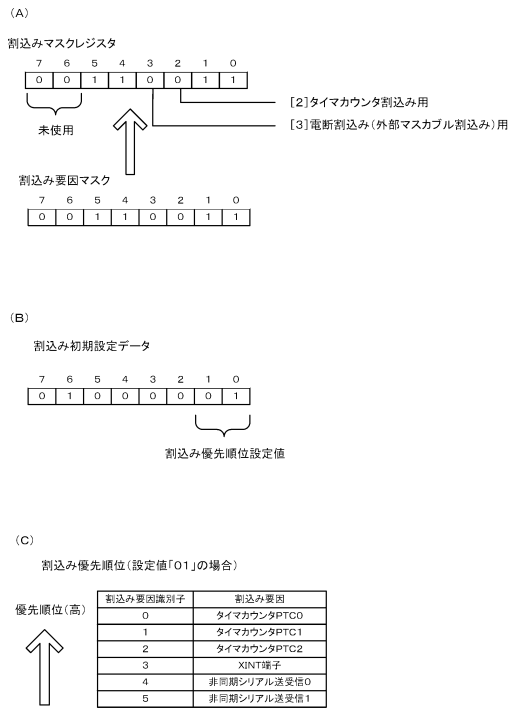
20

30

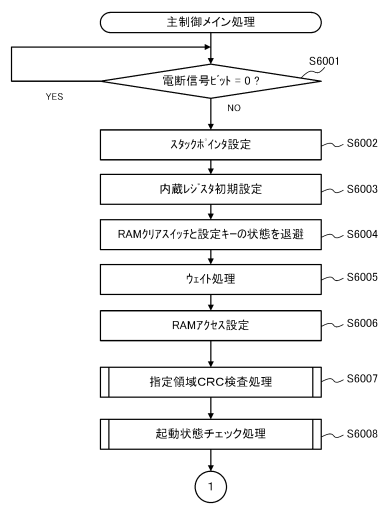
40

50

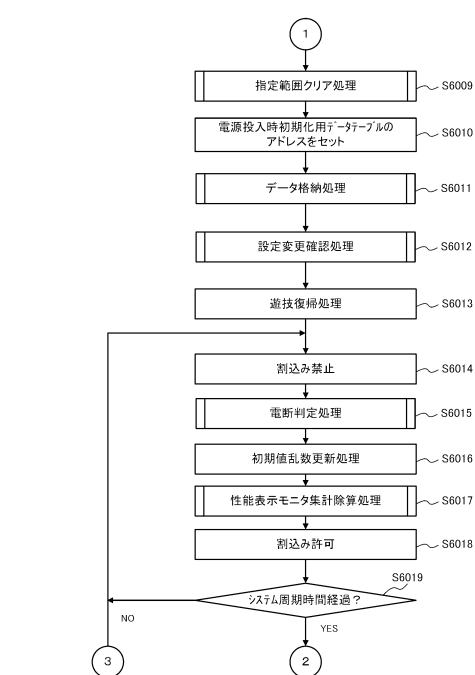
【図 1 1 3】



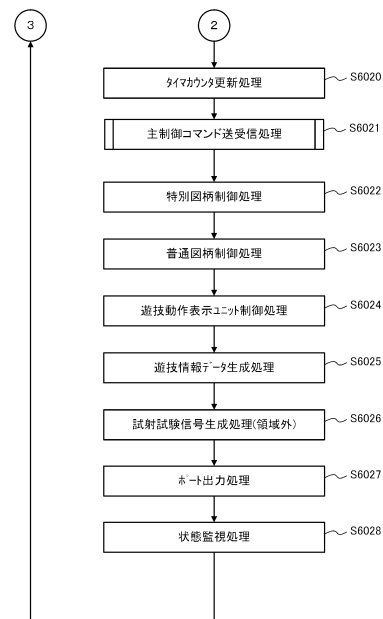
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



10

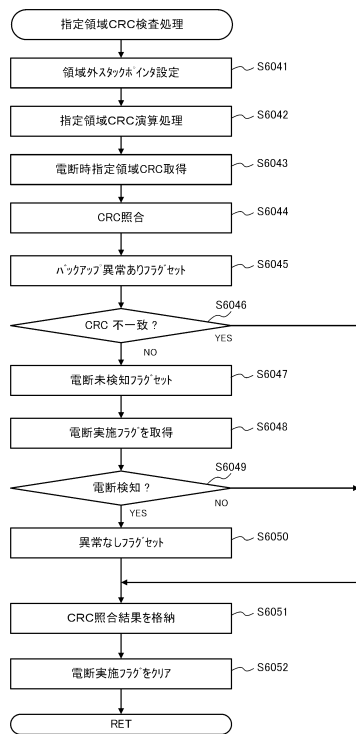
20

30

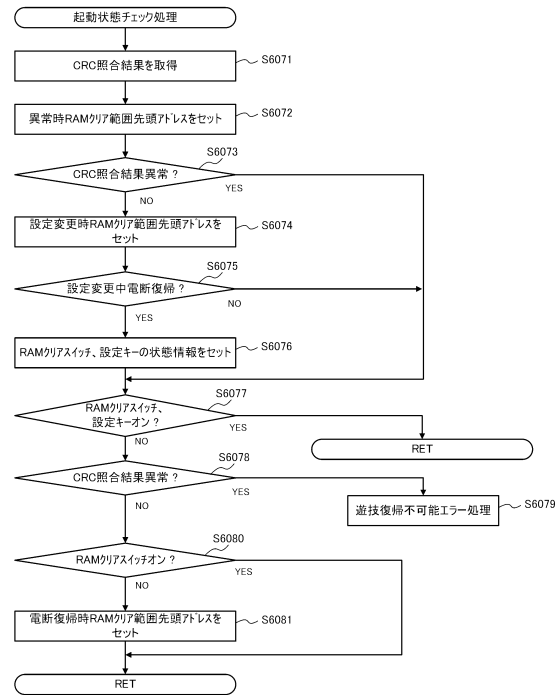
40

50

【図 1 1 7】



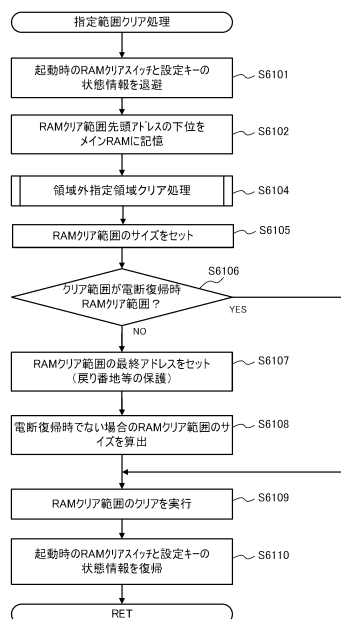
【図 1 1 8】



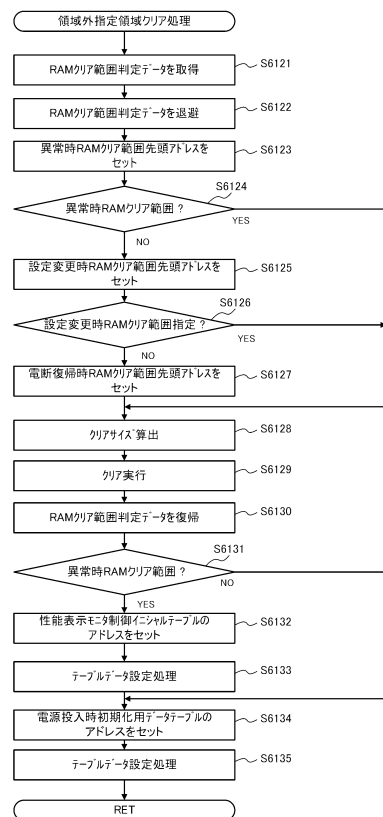
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

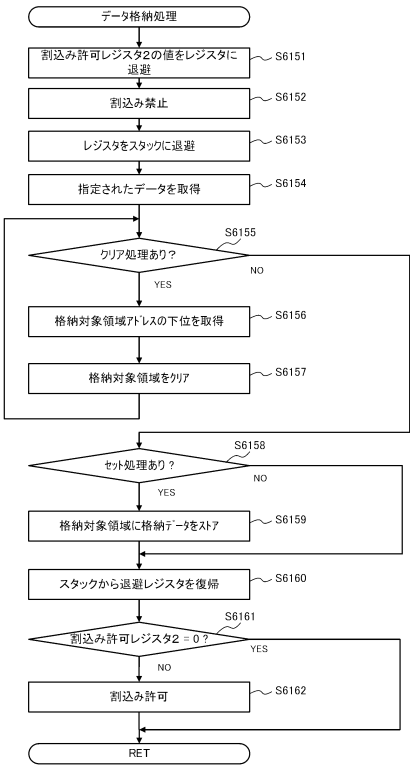


30

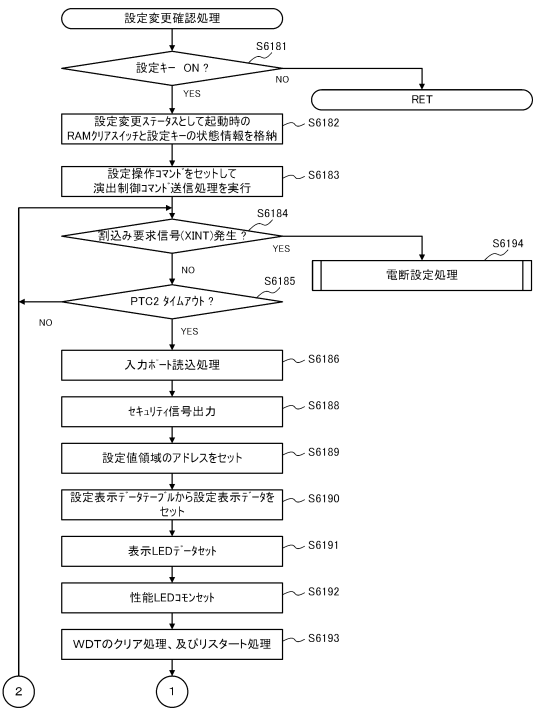
40

50

【図 1 2 1】



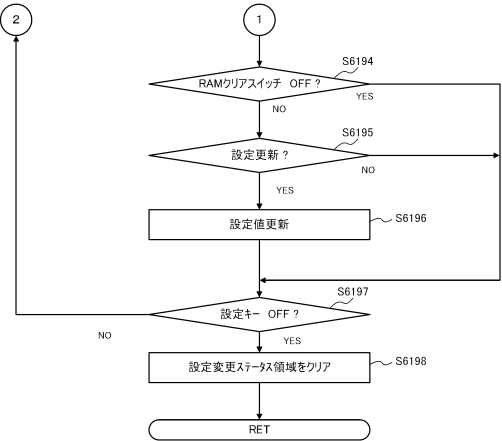
【図 1 2 2】



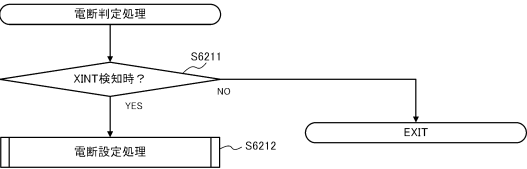
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

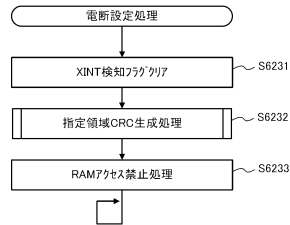


30

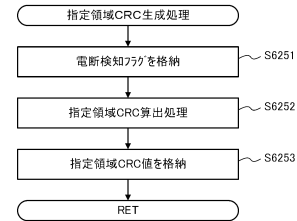
40

50

【図 1 2 5】



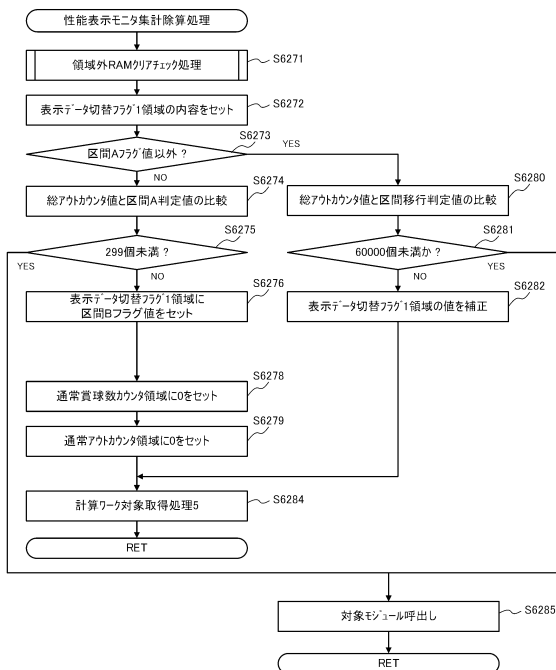
【図 1 2 6】



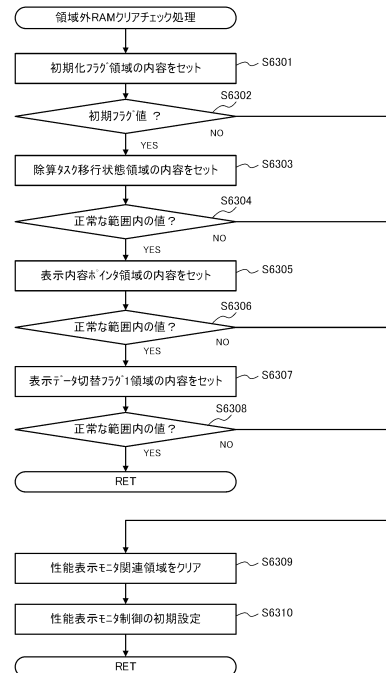
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

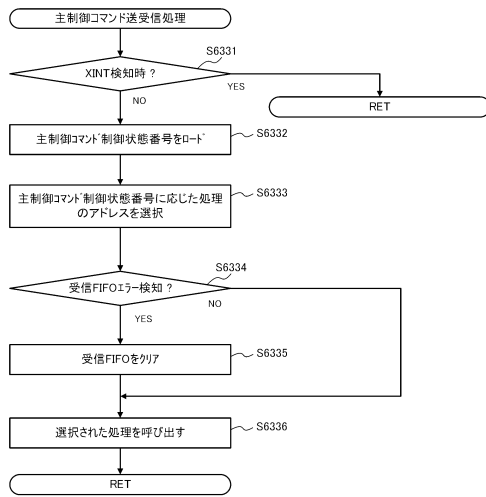


30

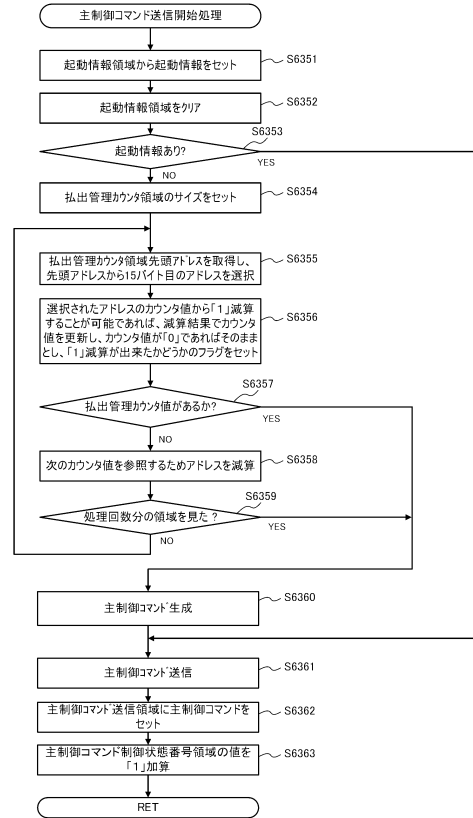
40

50

【図 1 2 9】



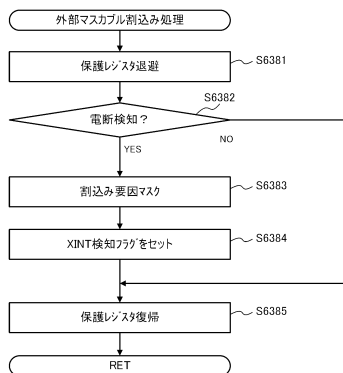
【図 1 3 0】



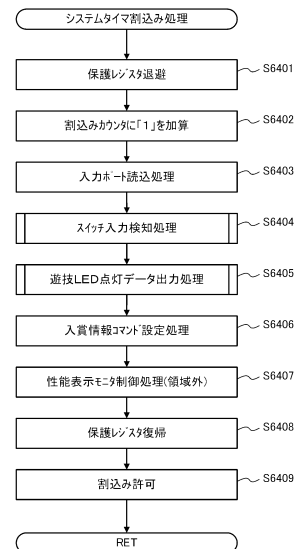
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

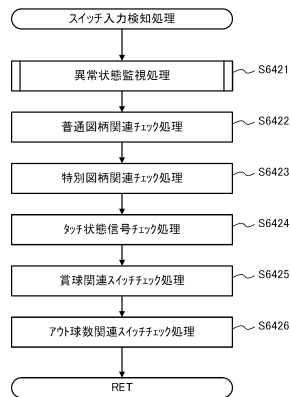


30

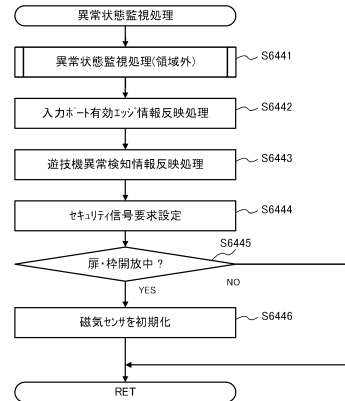
40

50

【図 1 3 3】



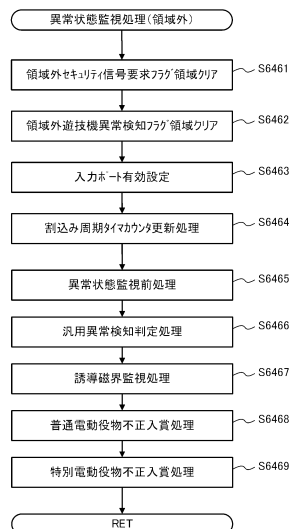
【図 1 3 4】



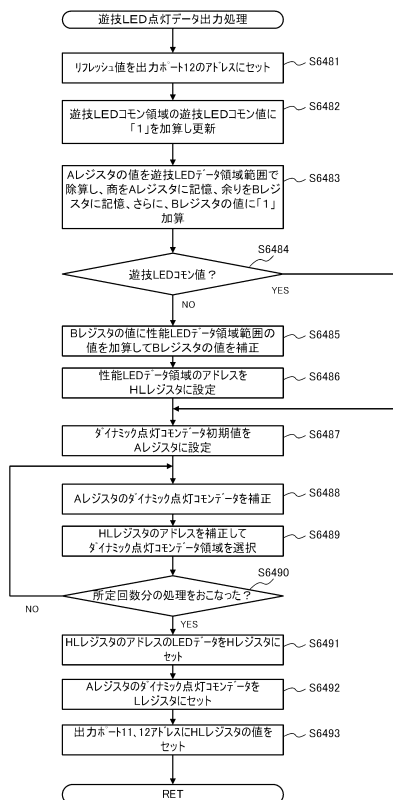
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

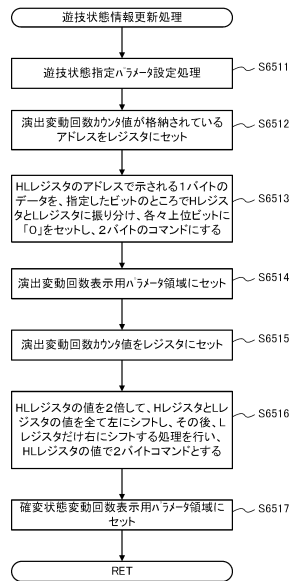


30

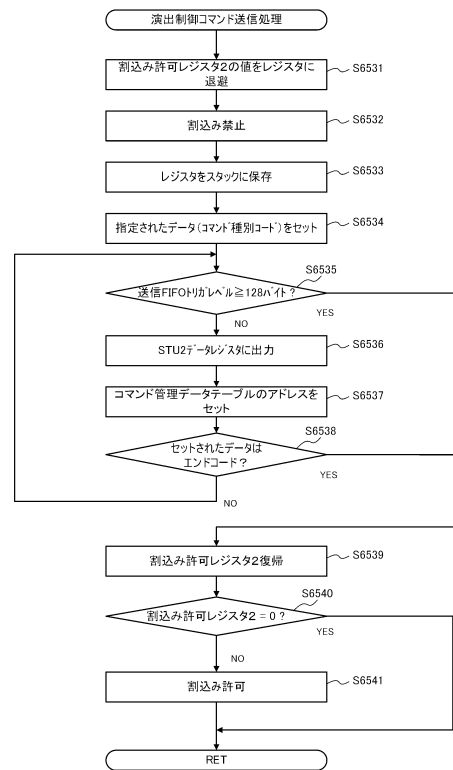
40

50

【図 137】



【圖 138】



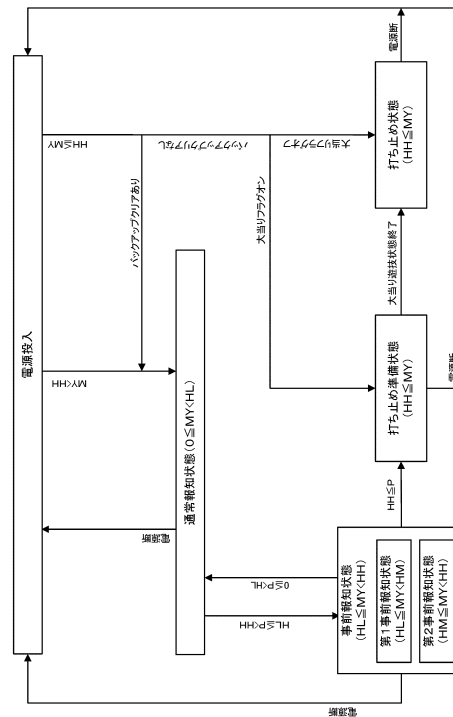
10

20

【図 139】

MY	大当りフラグ	報知状態	報知モード
$0 \leq MY < HL$	—	通常報知状態	0
$HL \leq MY < HM$	—	第1事前報知状態	1
$HM \leq MY < H$	—	第2事前報知状態	2
$H \leq MY$	ON	打ち止め準備状態	3
	OFF	打ち止め状態	4

【図 140】

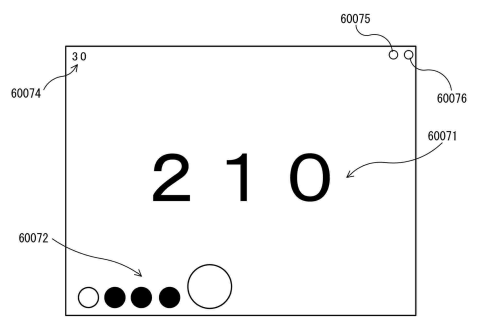


30

40

50

【図 1 4 1】



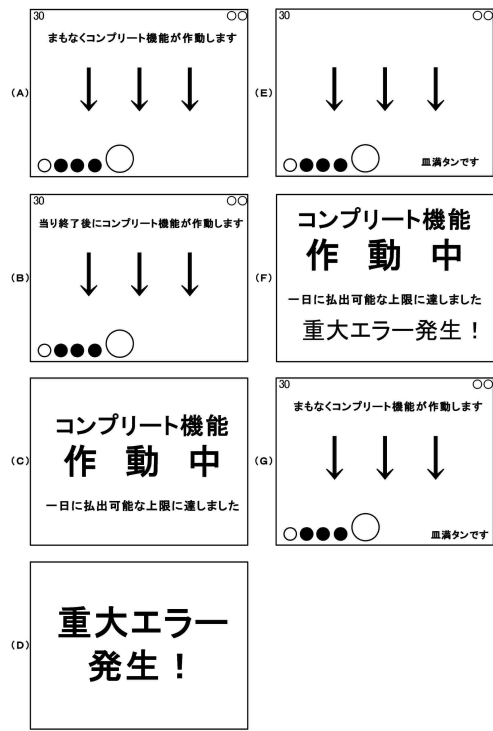
【図 1 4 2】

優先順位	表示内容
1	打ち止め状態を示す報知画像
2	強エラー画像
...	...
10	数字保留
10	ミニ図柄
...	...
20	事前報知状態を示す報知画像
20	打ち止め準備状態を示す報知画像
...	...
30	保留アイコン
30	演出図柄
...	...
35	弱エラー画像
...	...
40	背景画像

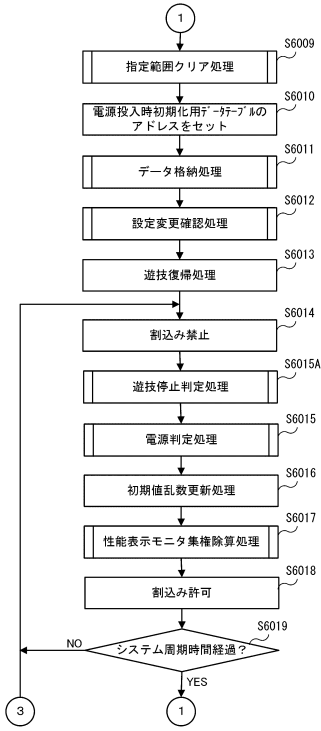
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

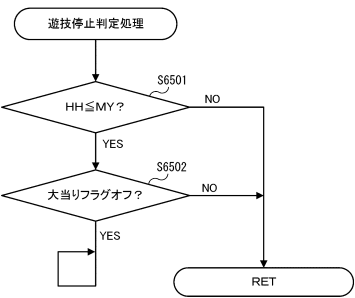


30

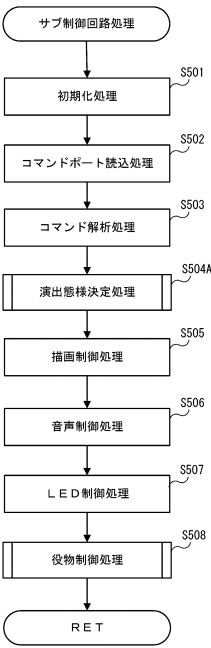
40

50

【図 1 4 5】



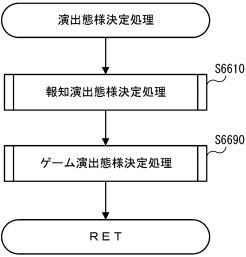
【図 1 4 6】



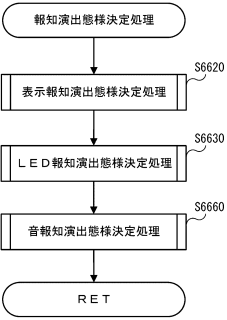
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

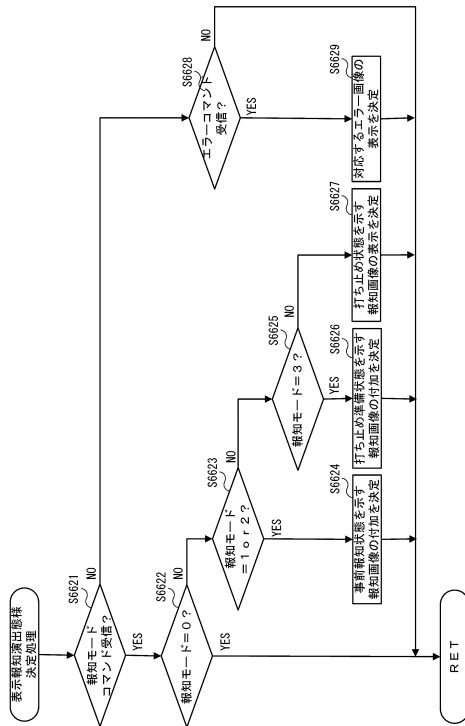


30

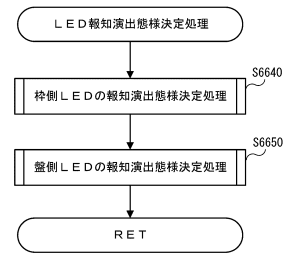
40

50

【図 1 4 9】



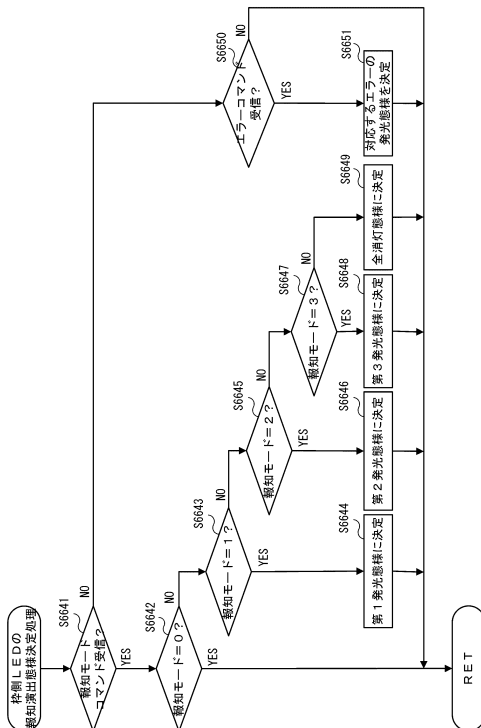
【図 1 5 0】



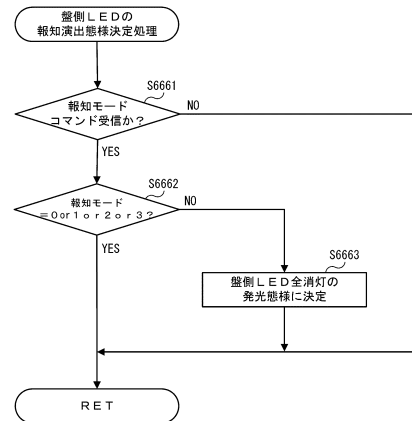
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

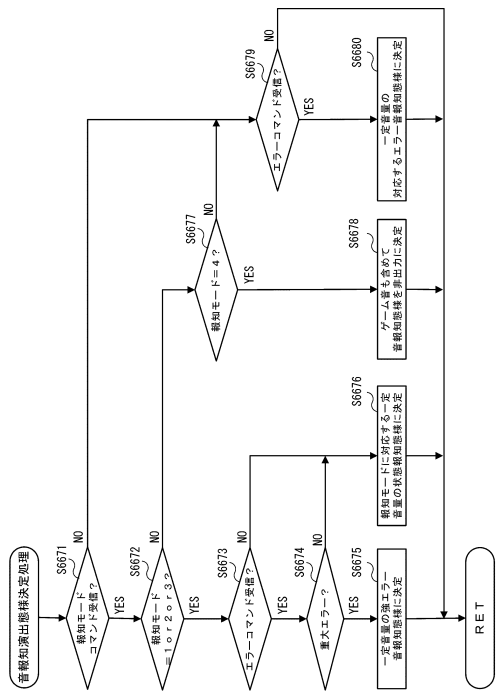


30

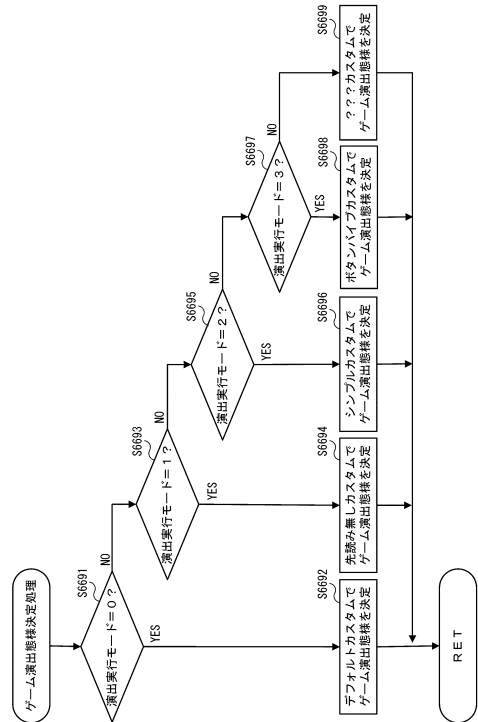
40

50

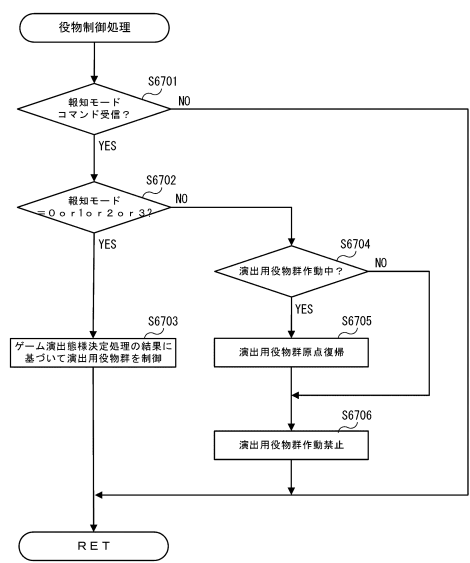
【図 1 5 3】



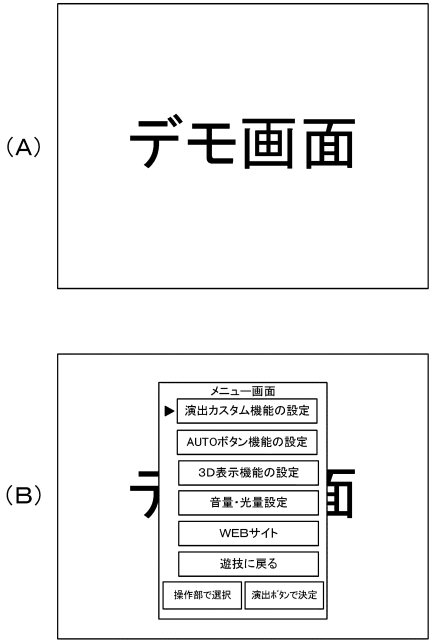
【図 1 5 4】



【図 1 5 5】



【図 1 5 6】



10

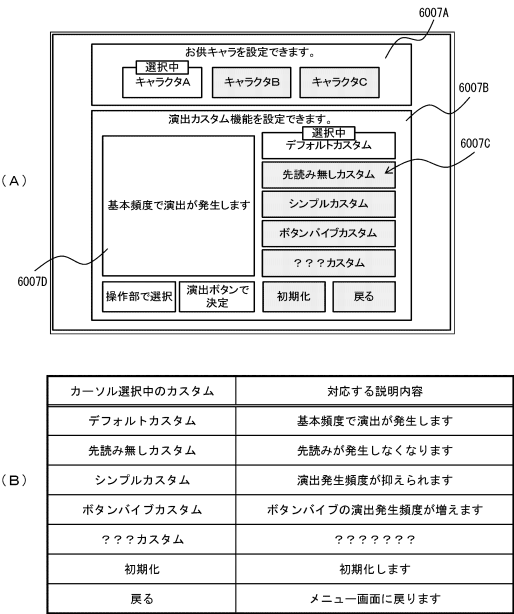
20

30

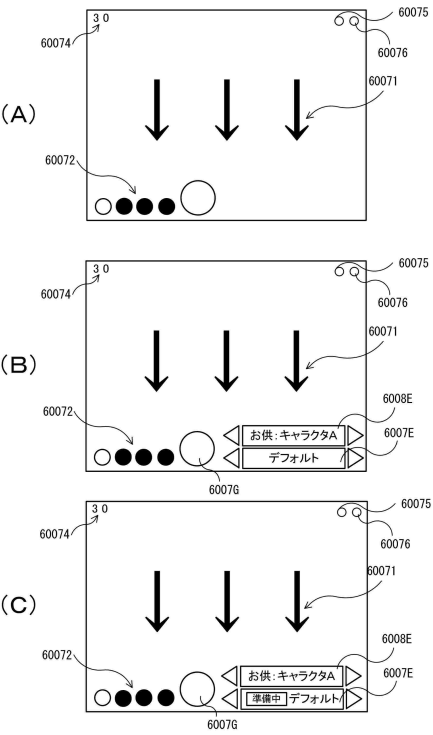
40

50

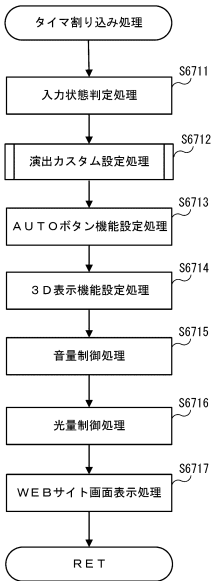
【図 1 5 7】



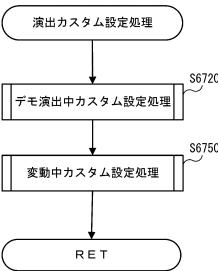
【図 1 5 8】



【図 1 5 9】



【図 1 6 0】



10

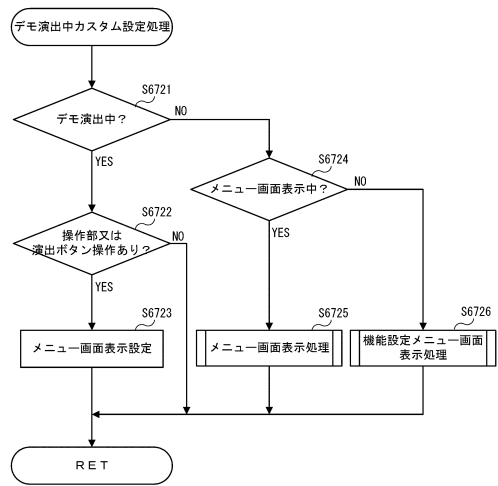
20

30

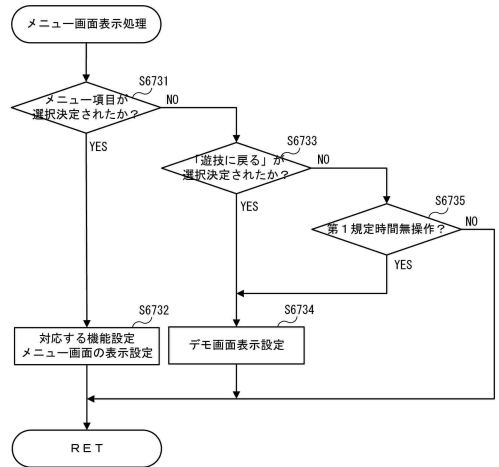
40

50

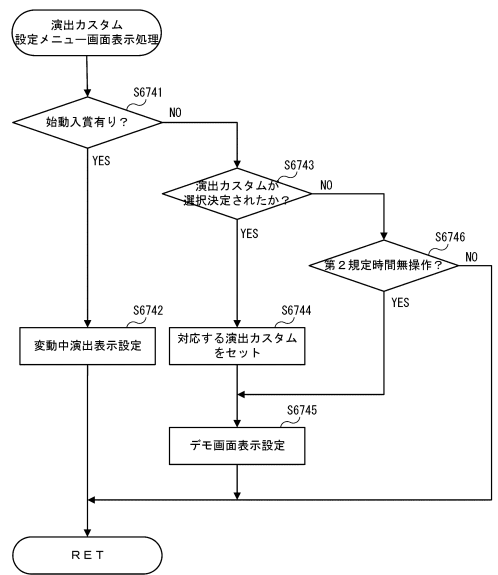
【図 1 6 1】



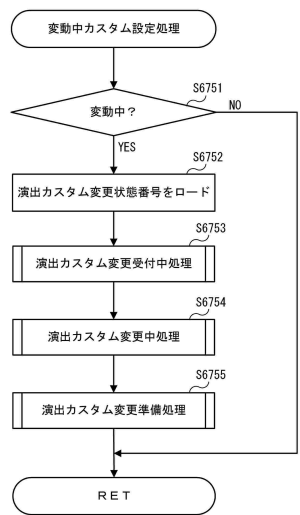
【図 1 6 2】



【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



10

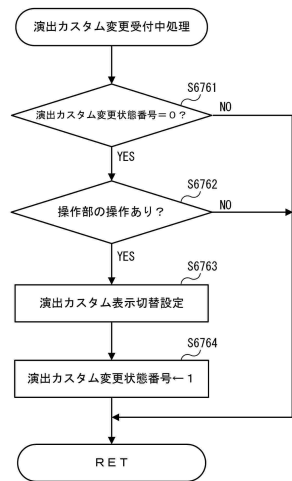
20

30

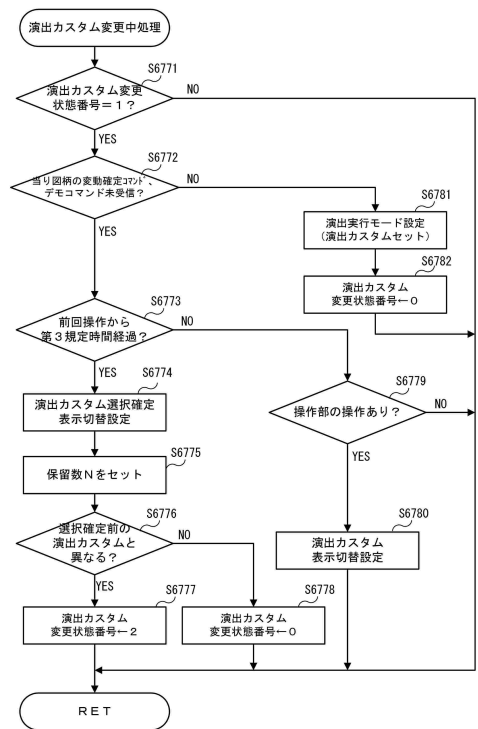
40

50

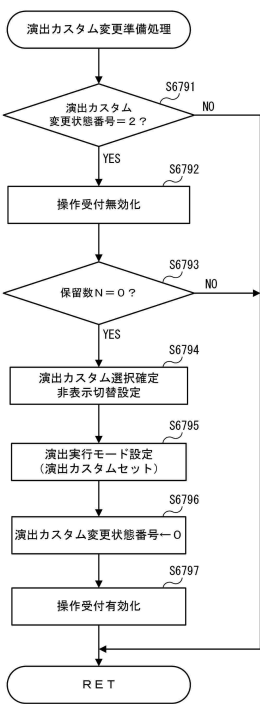
【図 1 6 5】



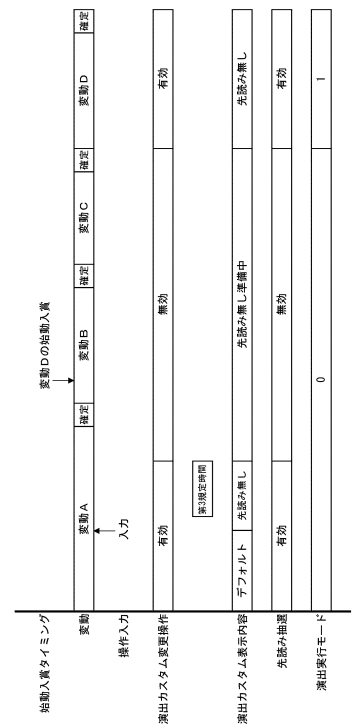
【図 1 6 6】



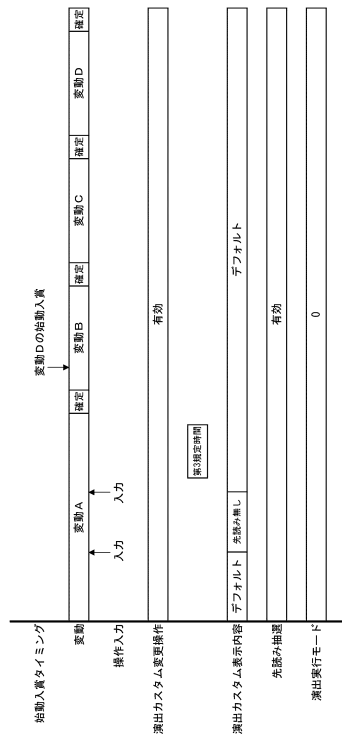
【図 1 6 7】



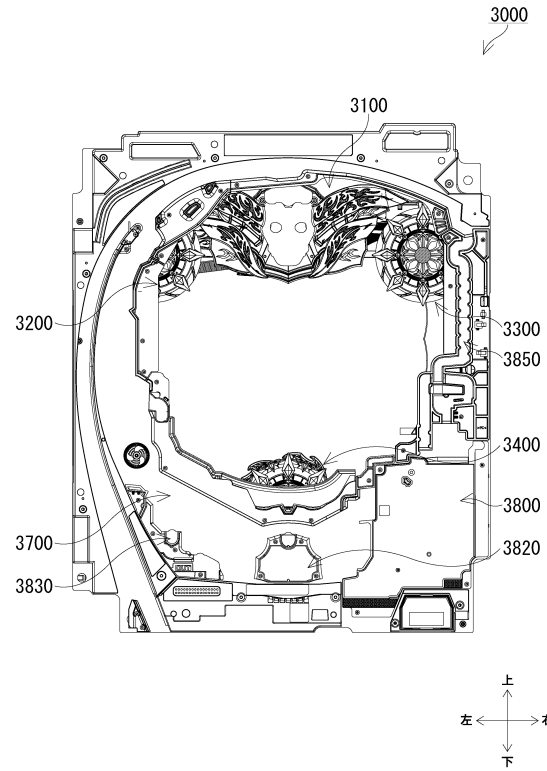
【図 1 6 8】



【図 1 6 9】



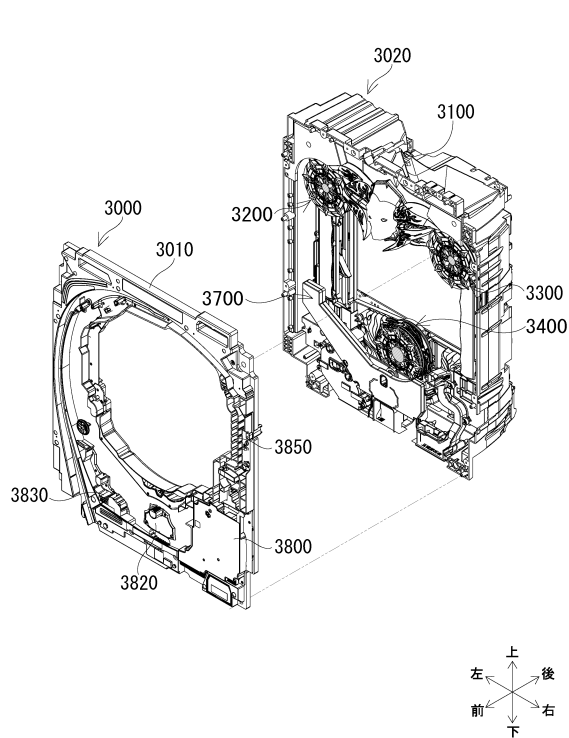
【図 1 7 0】



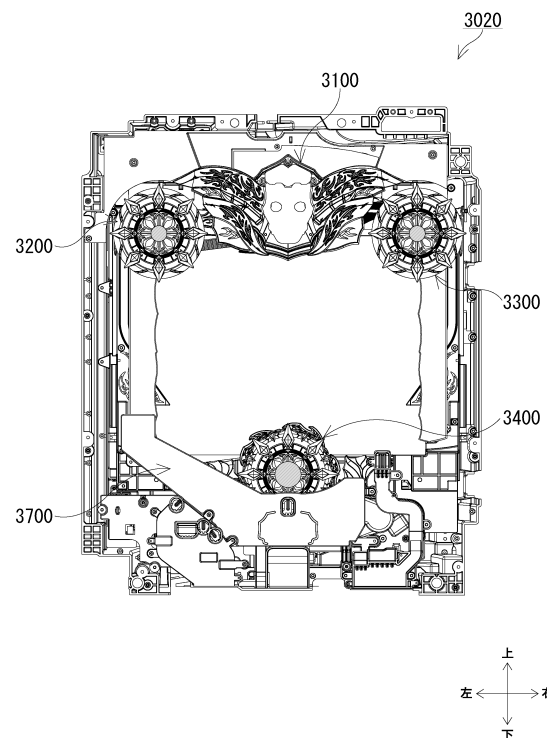
10

20

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

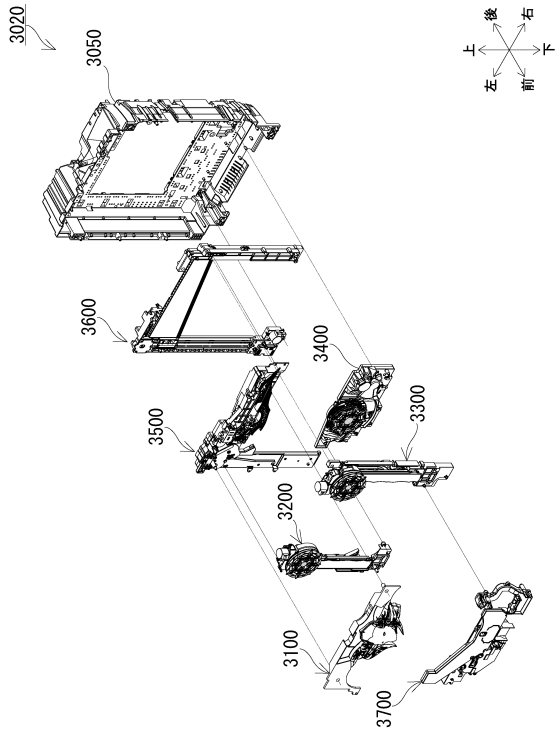


30

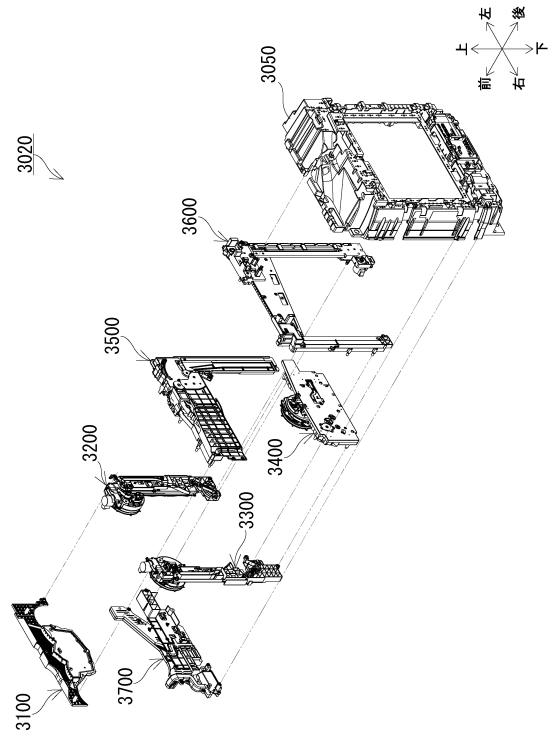
40

50

【図 1 7 3】



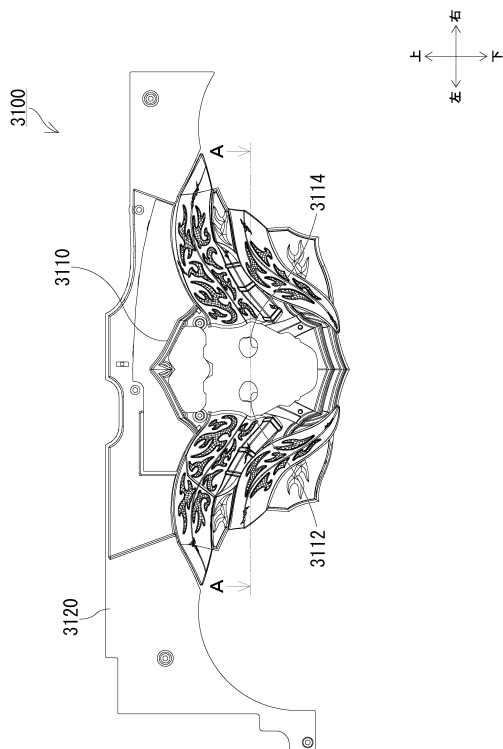
【図 1 7 4】



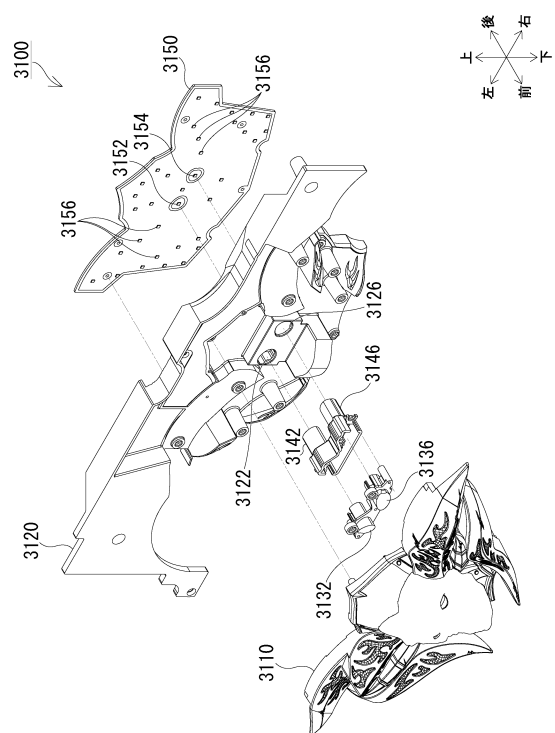
10

20

【図 1 7 5】



【図 1 7 6】

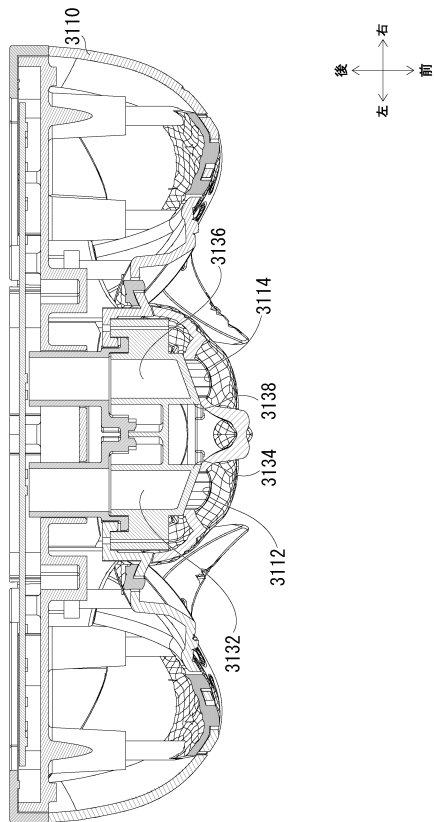


30

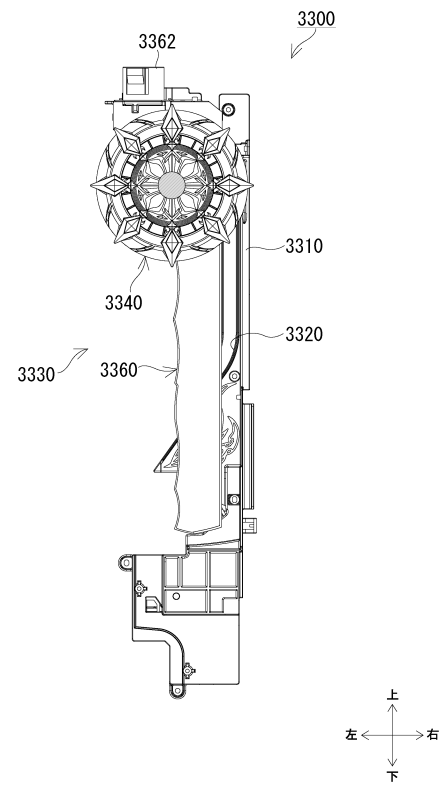
40

50

【図 1 7 7】



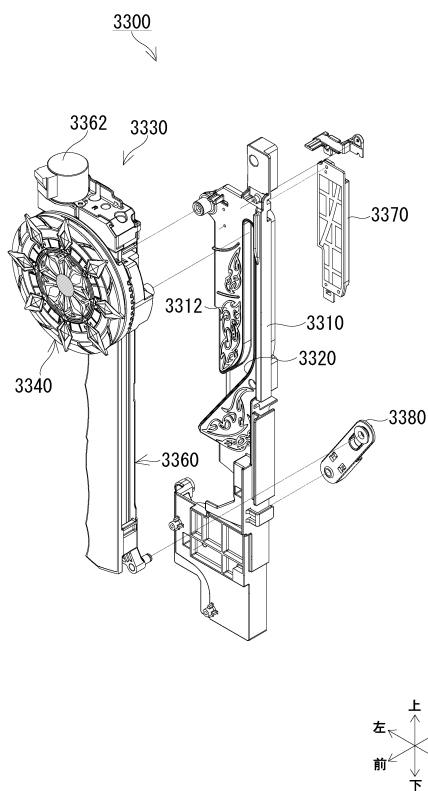
【図 1 7 8】



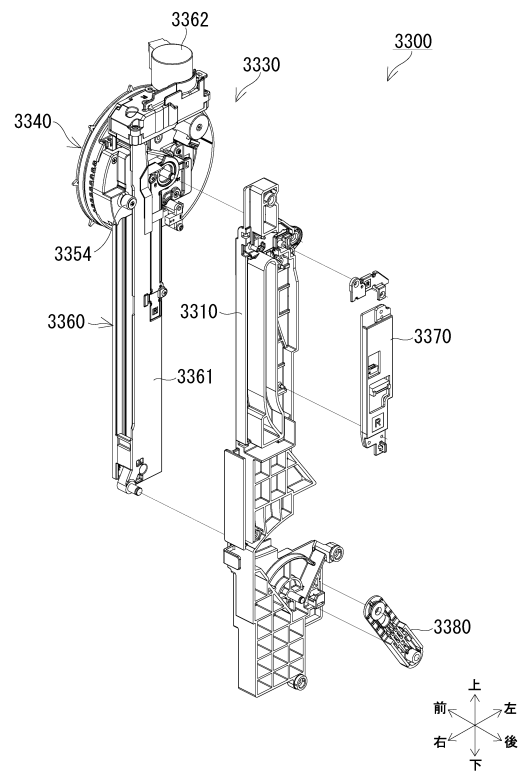
10

20

【図 1 7 9】



【図 1 8 0】

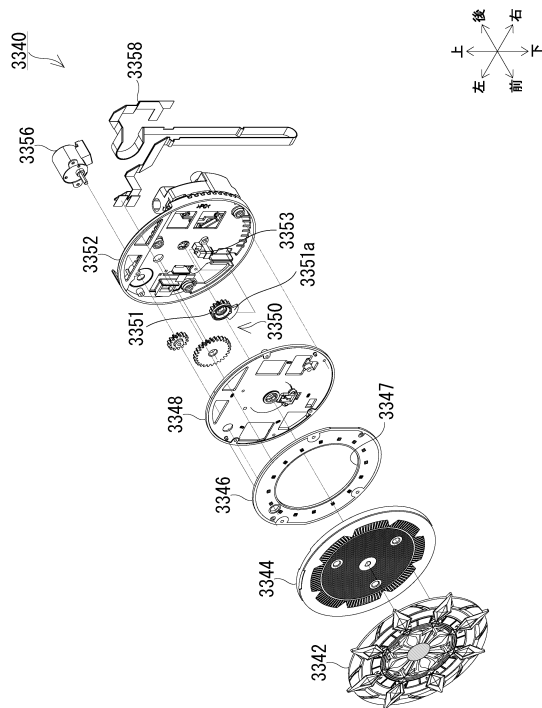


30

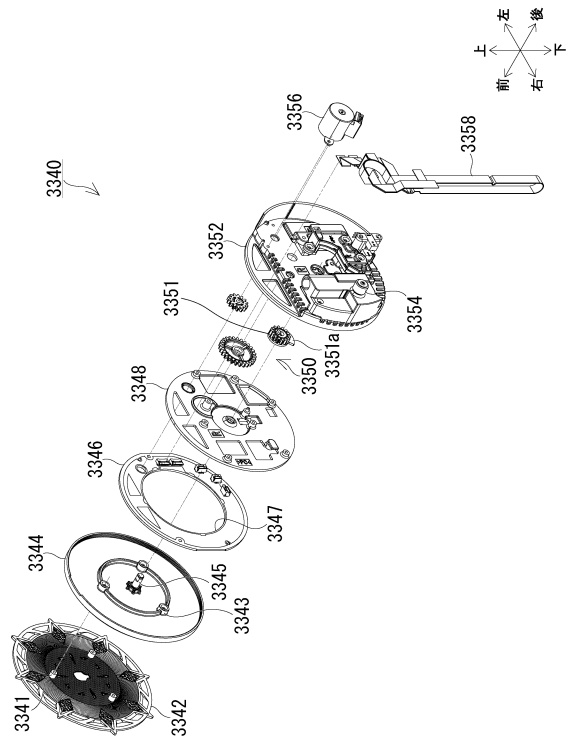
40

50

【図 181】



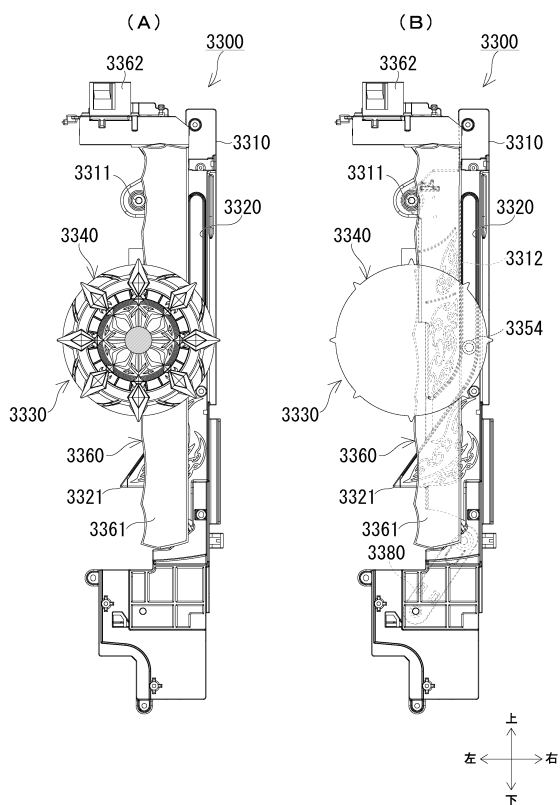
【図 182】



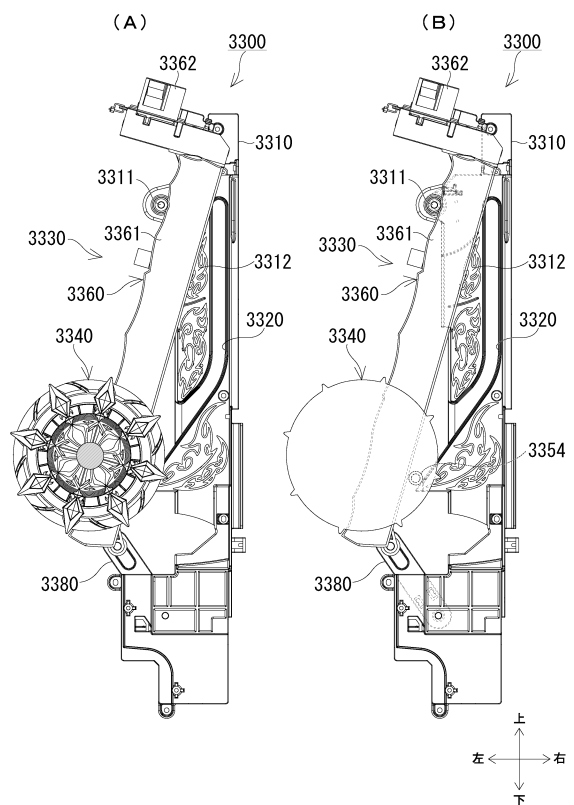
10

20

【図 183】



【図 184】

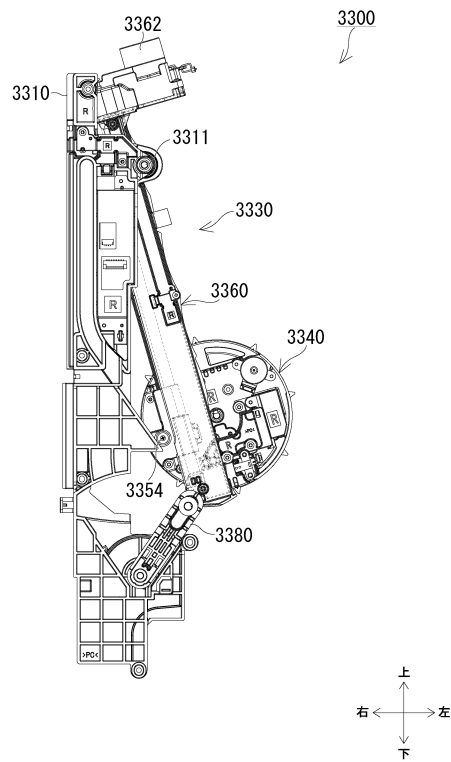


30

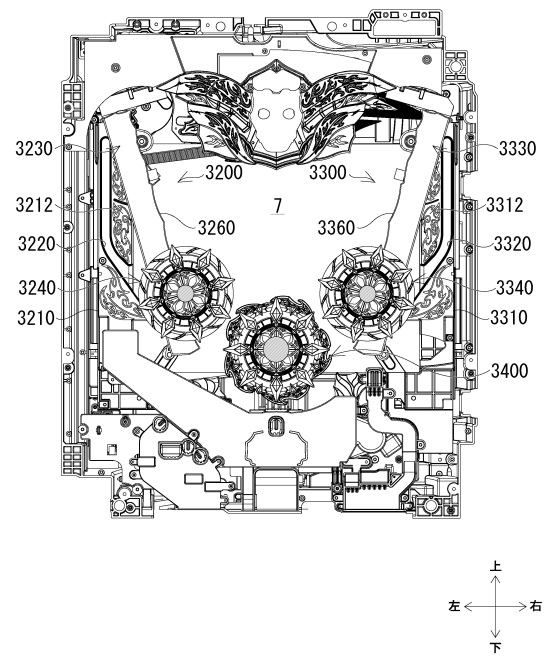
40

50

【図 185】



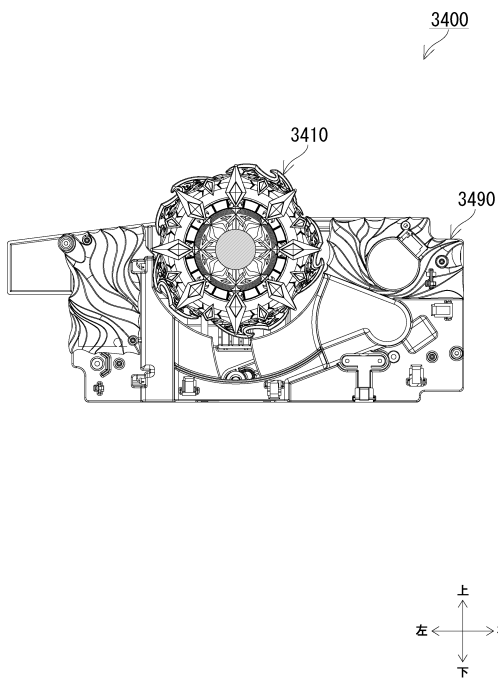
【図 186】



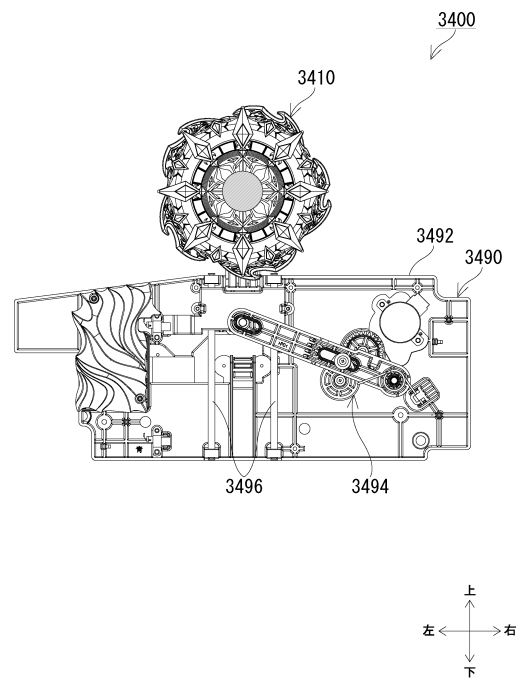
10

20

【図 187】



【図 188】

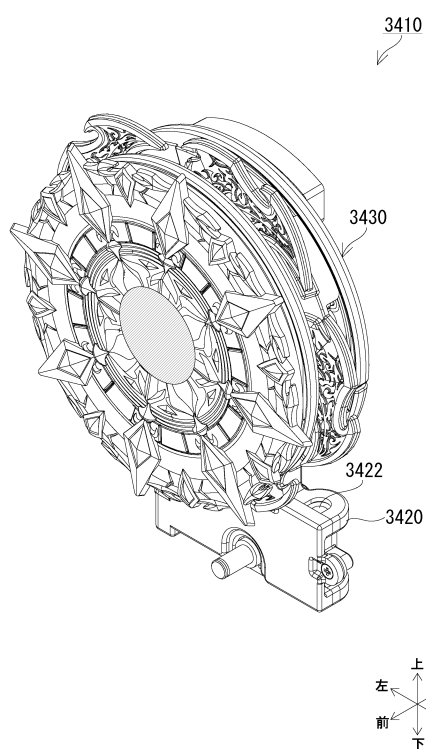


30

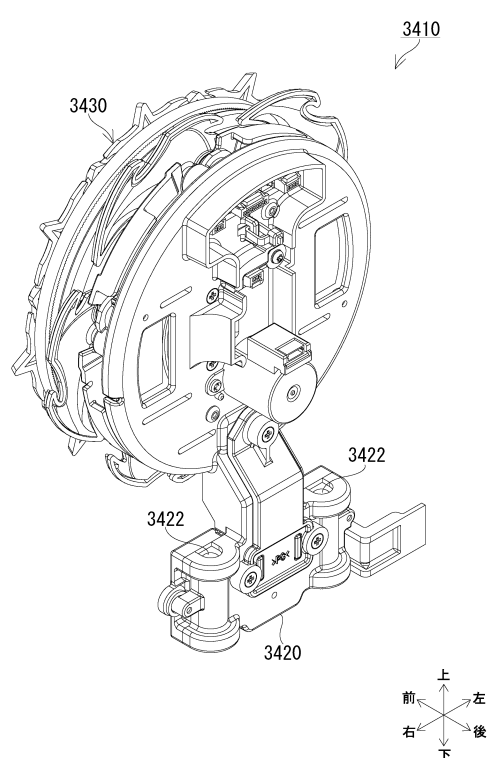
40

50

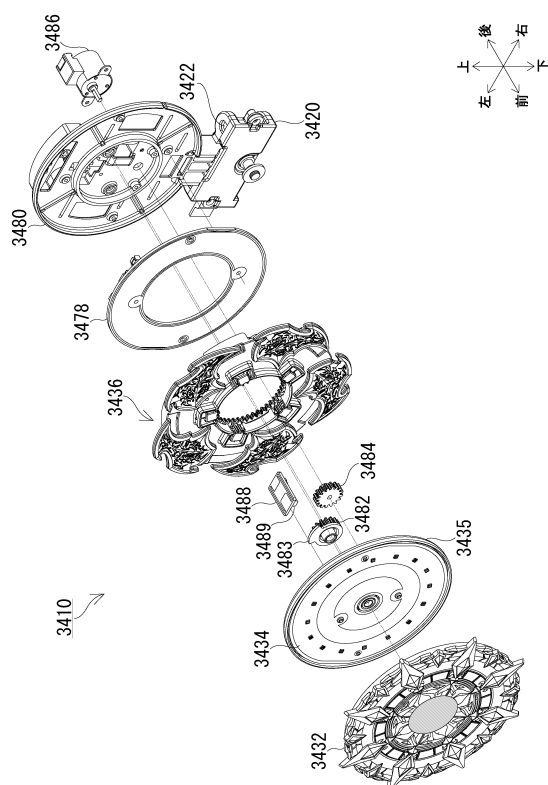
【圖 189】



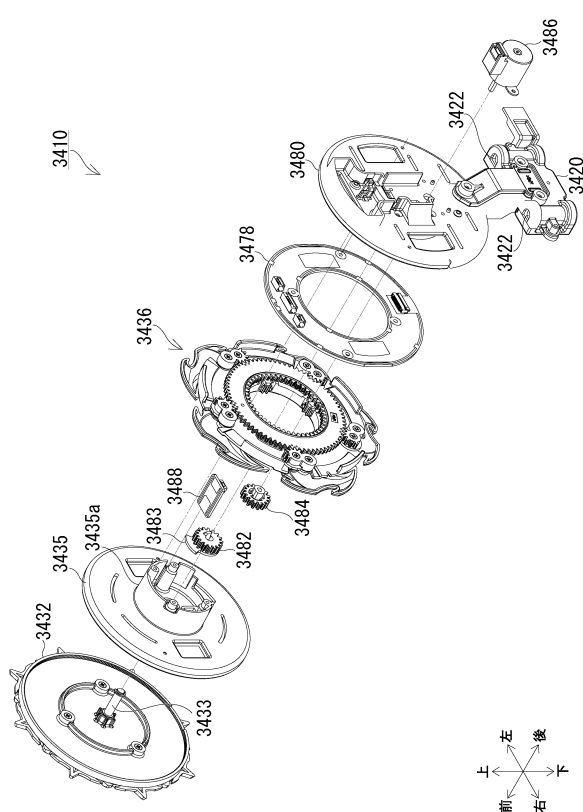
【図 190】



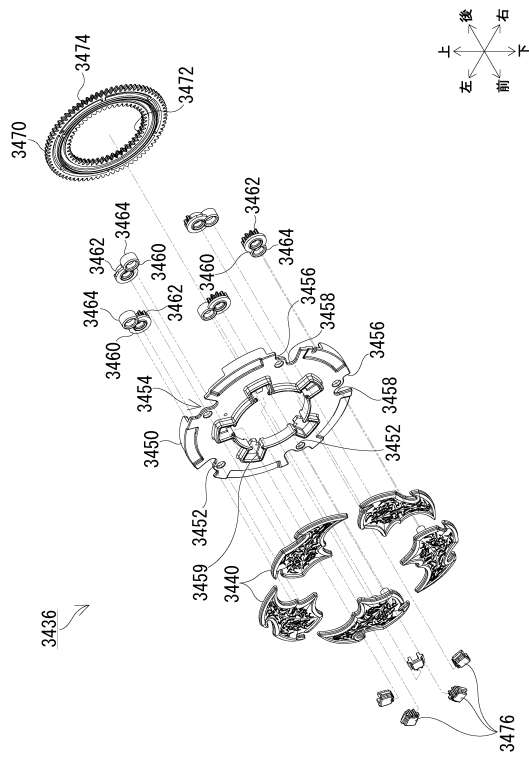
【図 191】



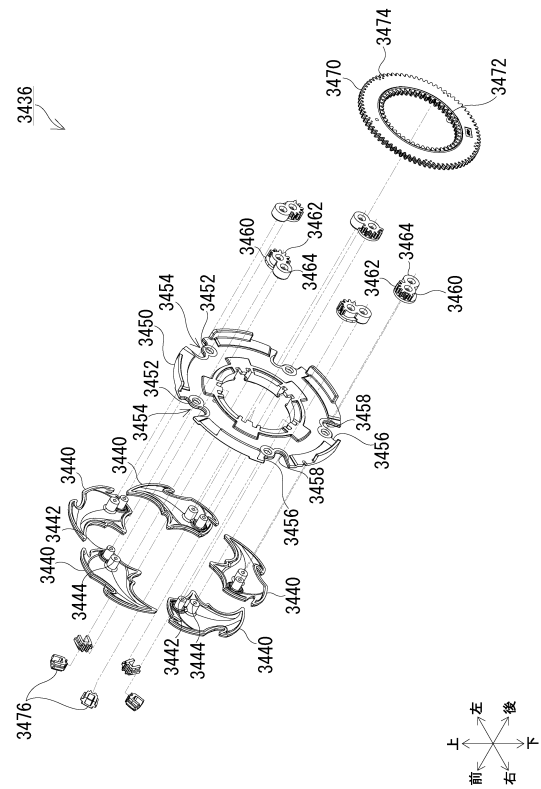
【圖 192】



【図 1 9 3】



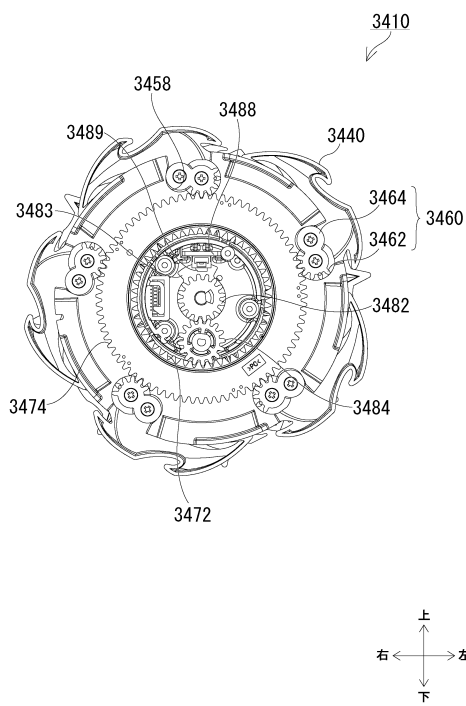
【図 1 9 4】



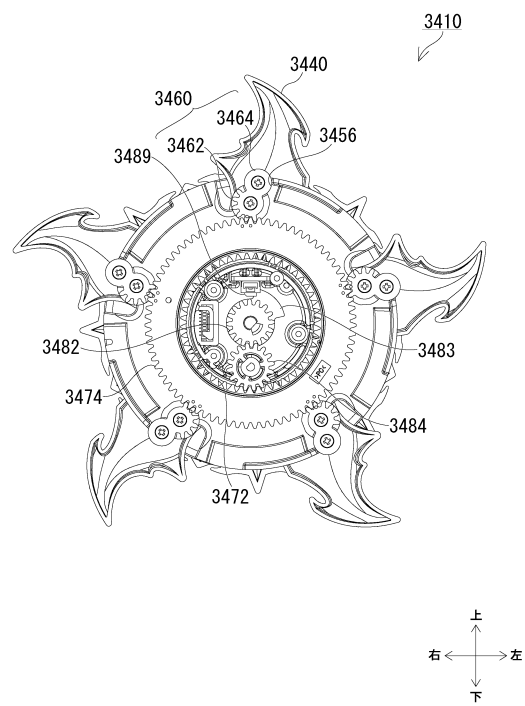
10

20

【図 1 9 5】



【図 1 9 6】

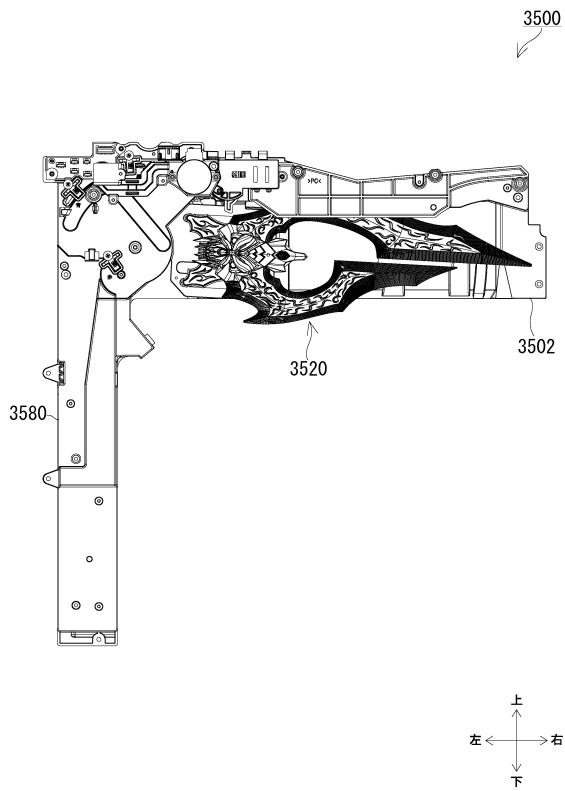


30

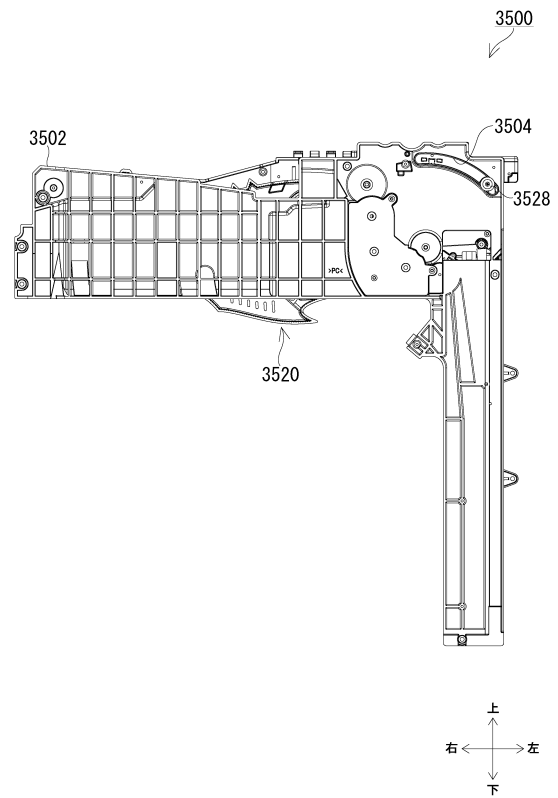
40

50

【図 197】



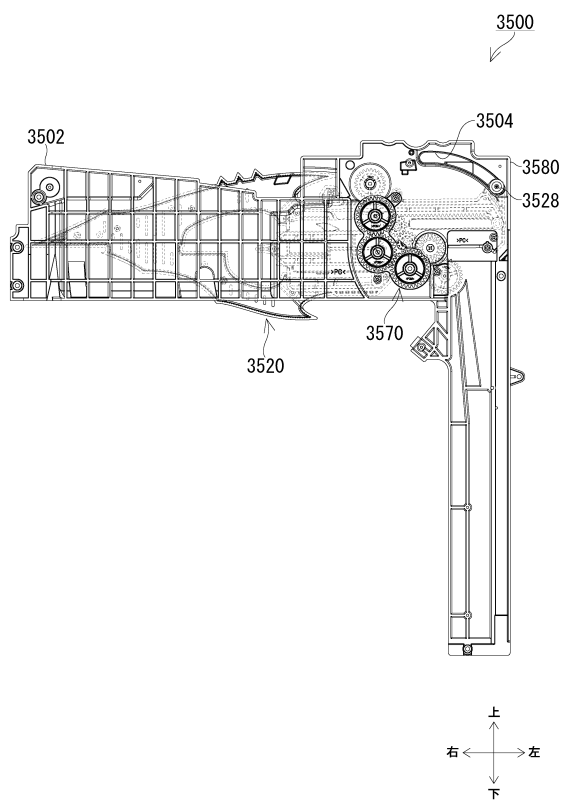
【図 198】



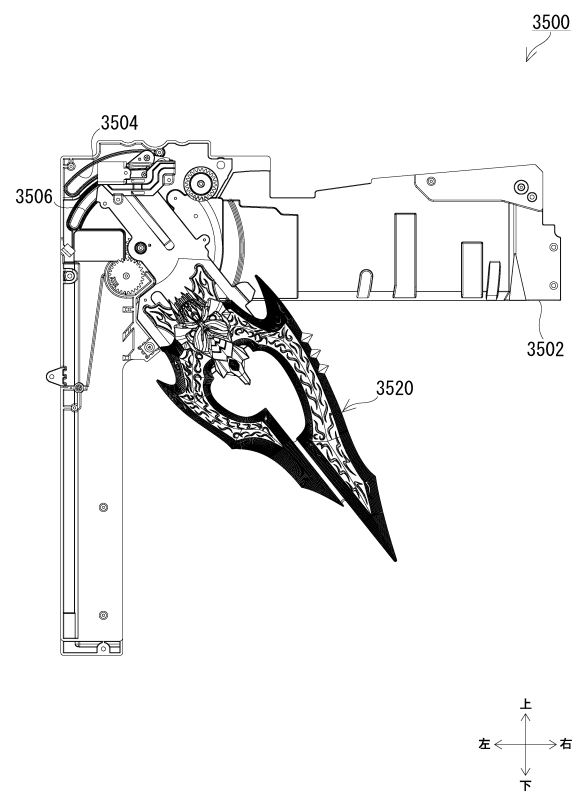
10

20

【図 199】



【図 200】

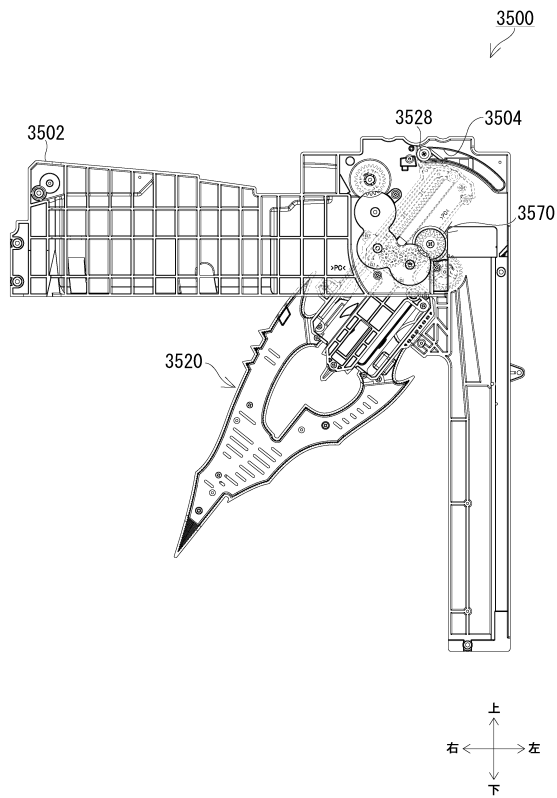


30

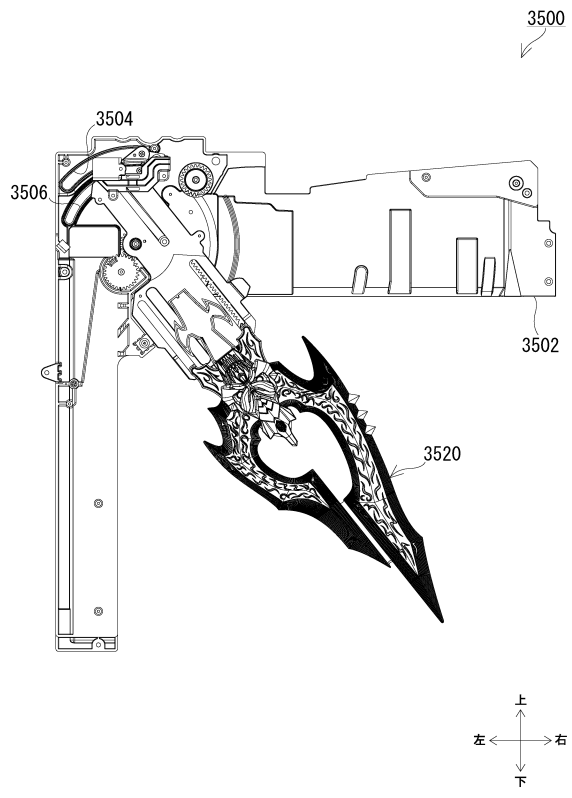
40

50

【図 2 0 1】



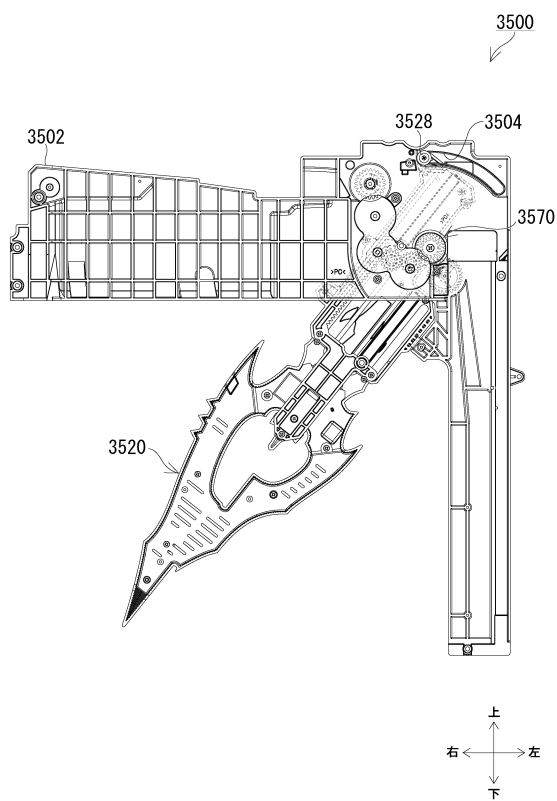
【図 2 0 2】



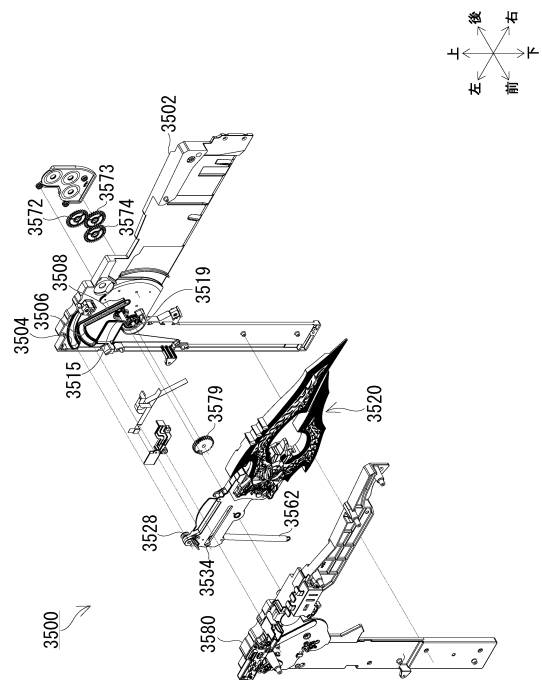
10

20

【図 2 0 3】



【図 2 0 4】

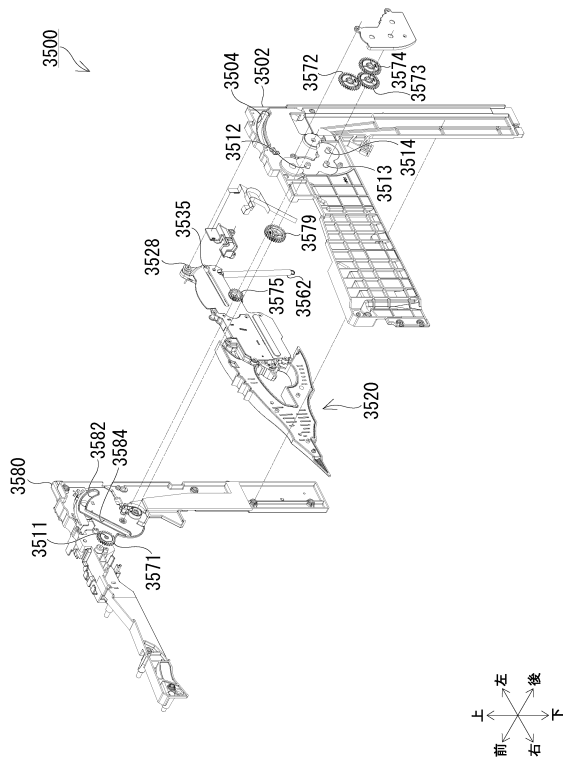


30

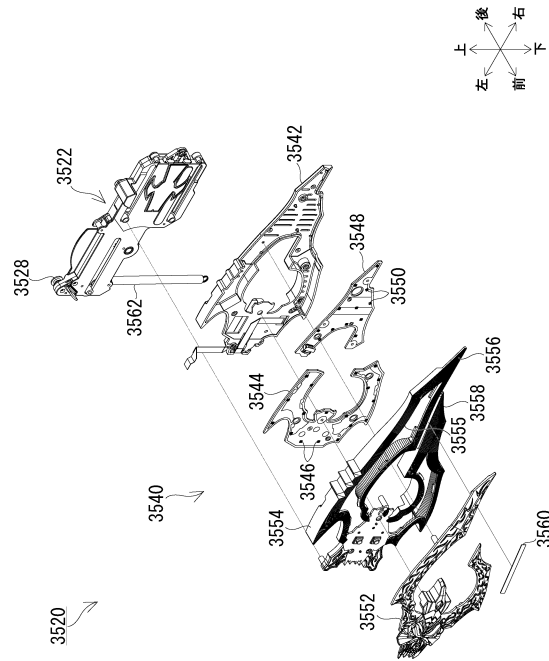
40

50

【図 205】



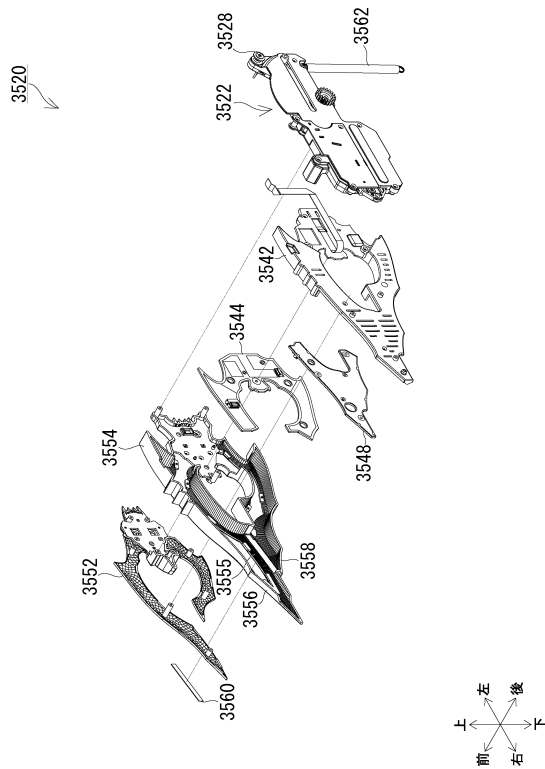
【図 206】



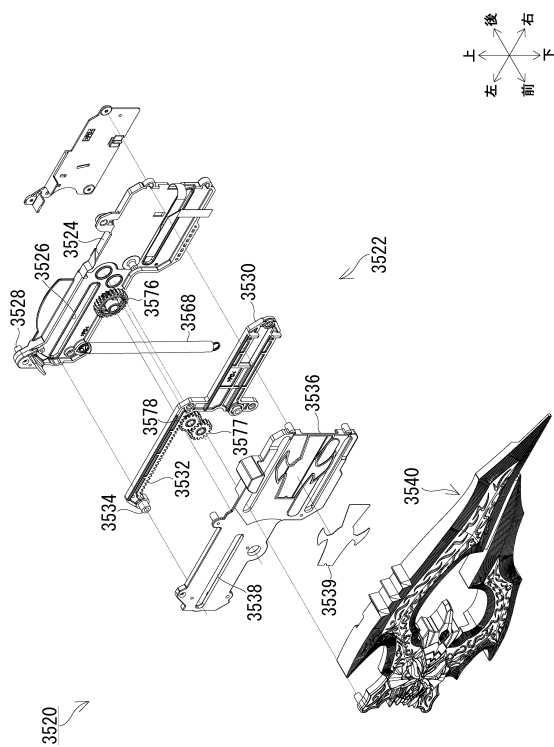
10

20

【図 207】



【図 208】

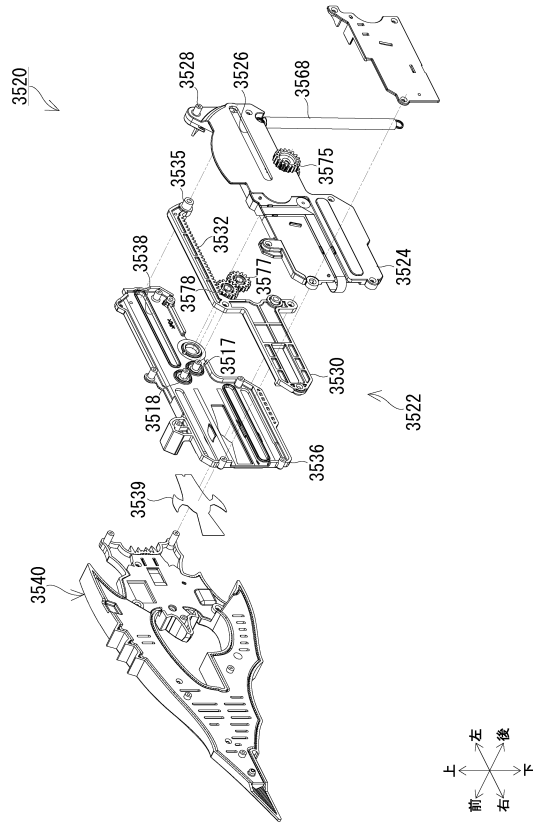


30

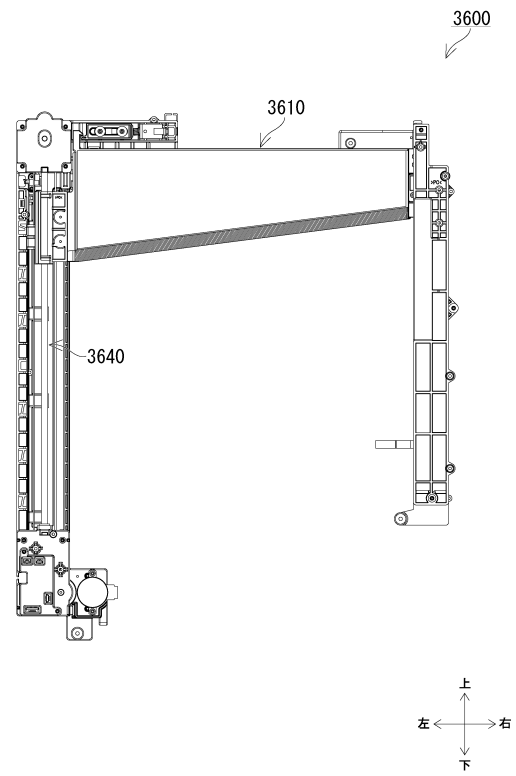
40

50

【図 2 0 9】



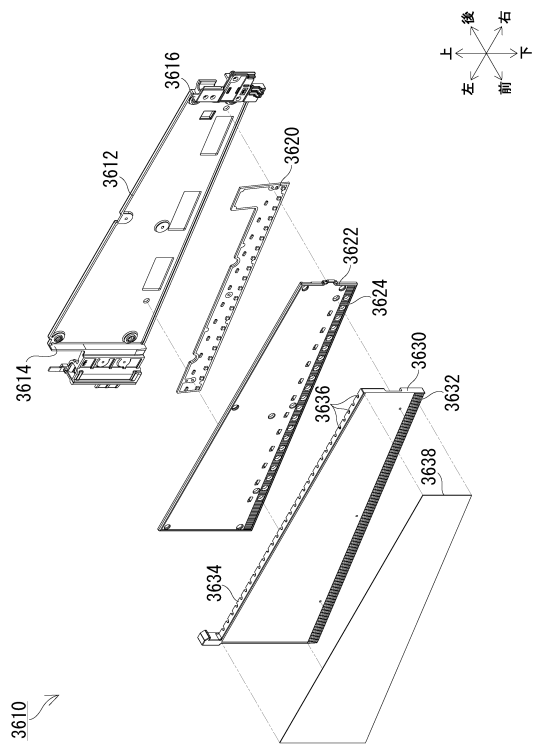
【図 2 1 0】



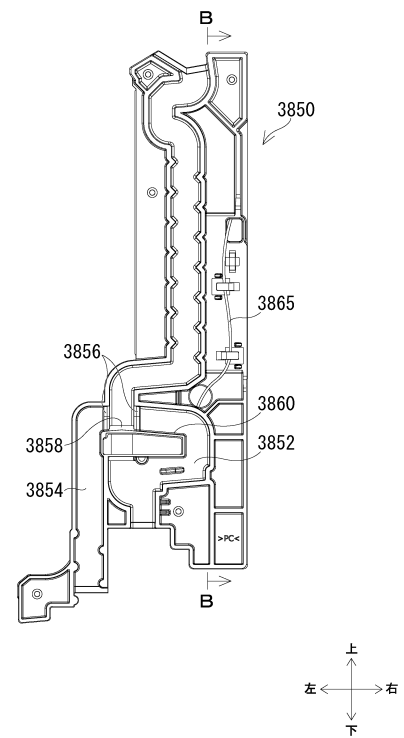
10

20

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】

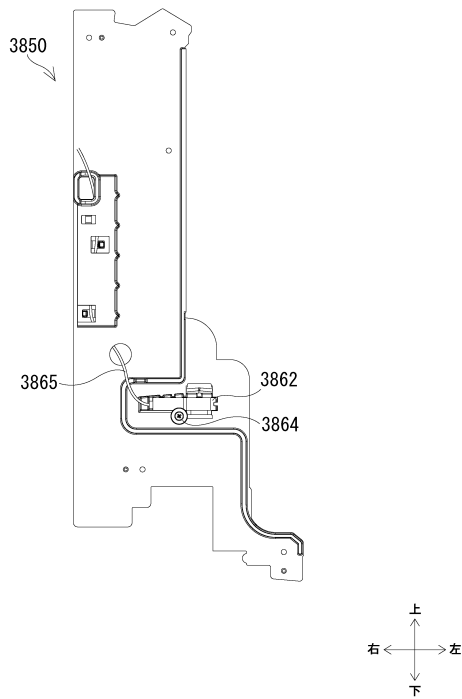


30

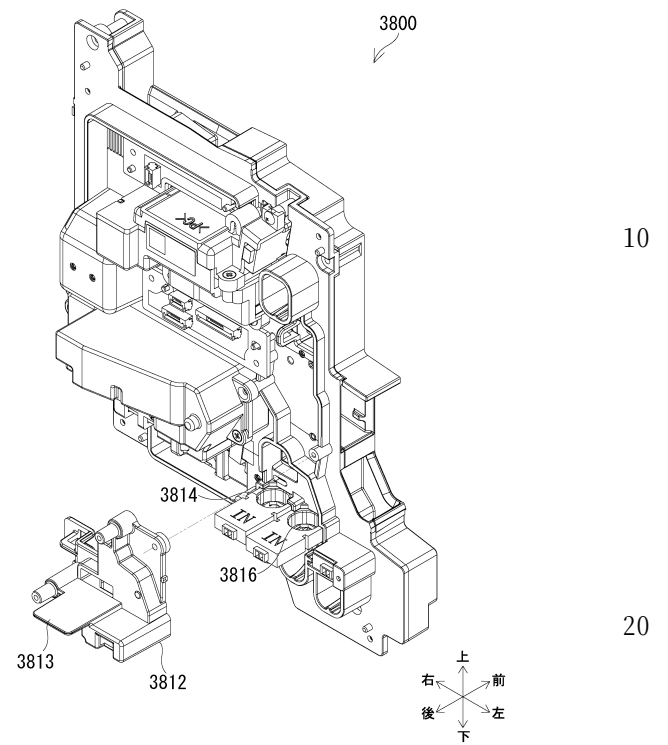
40

50

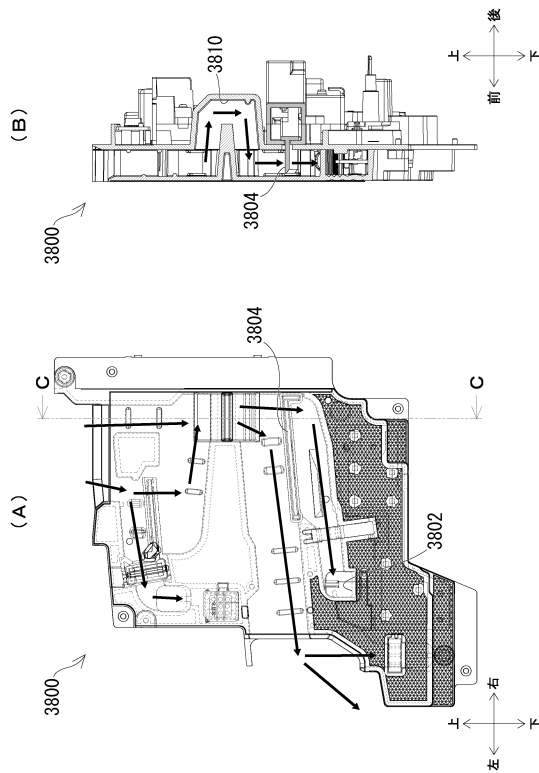
【図 2 1 3】



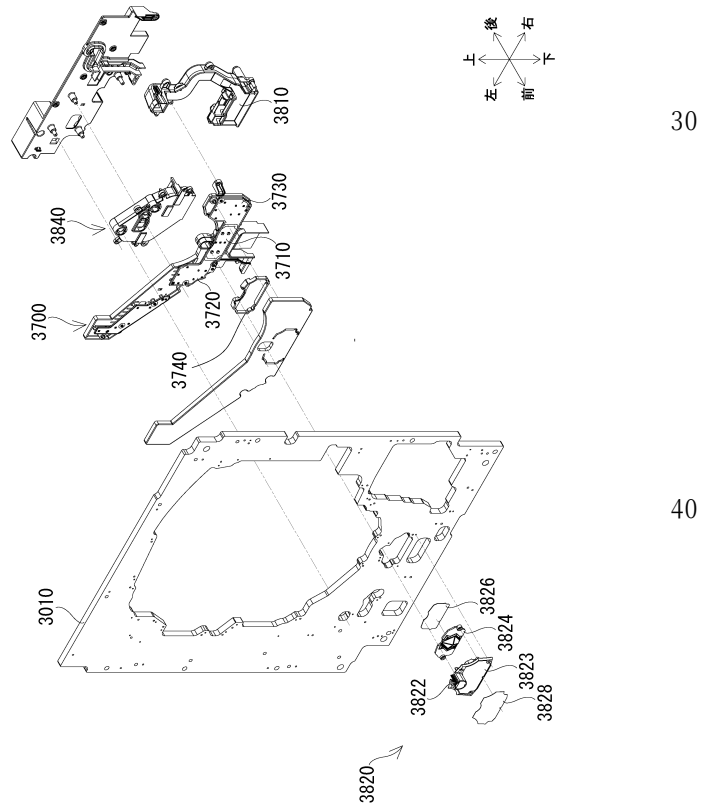
【図 2 1 4】



【図 2 1 5】



【図 2 1 6】



10

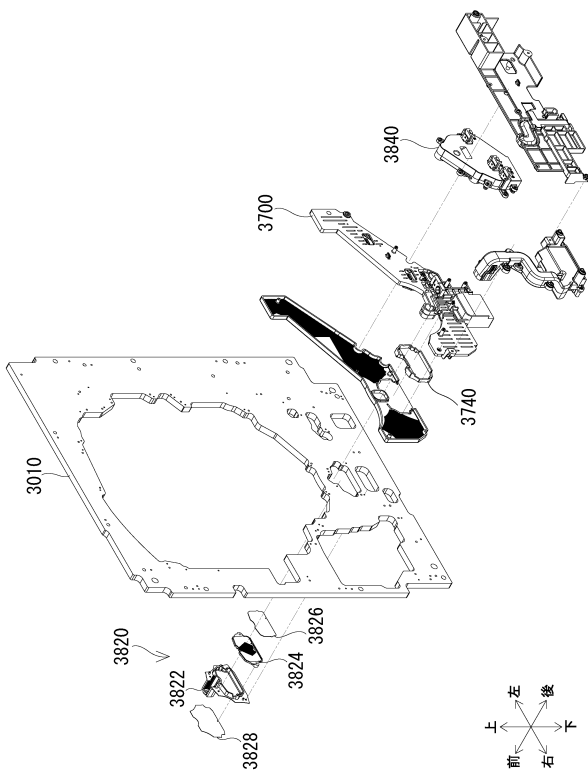
20

30

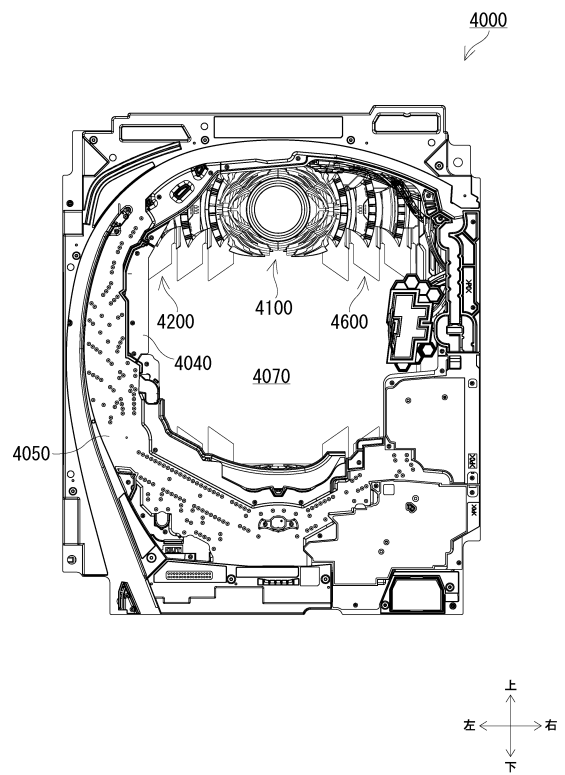
40

50

【図 2 1 7】



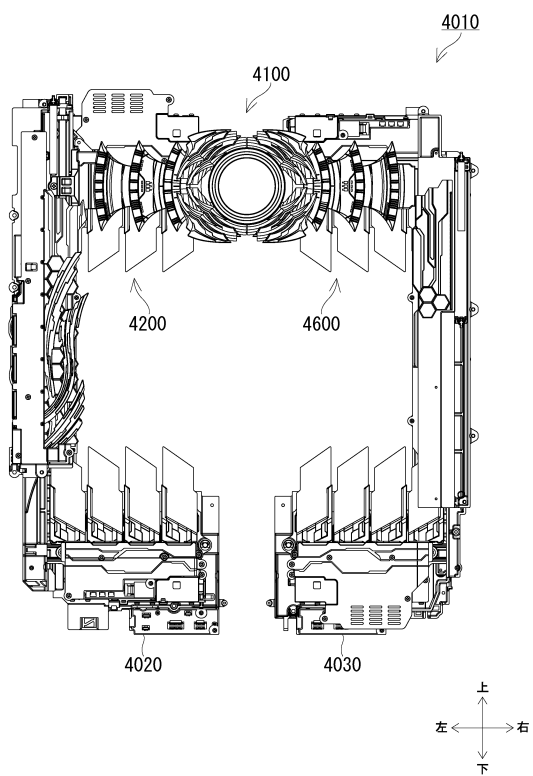
【図 2 1 8】



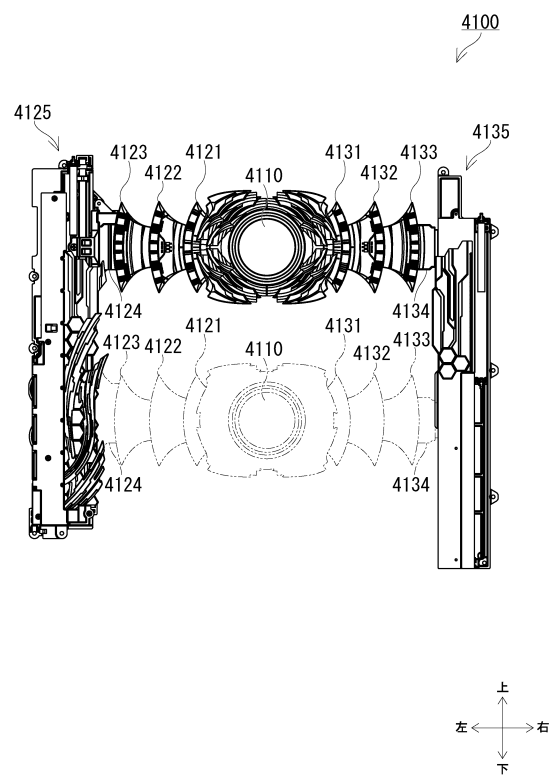
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

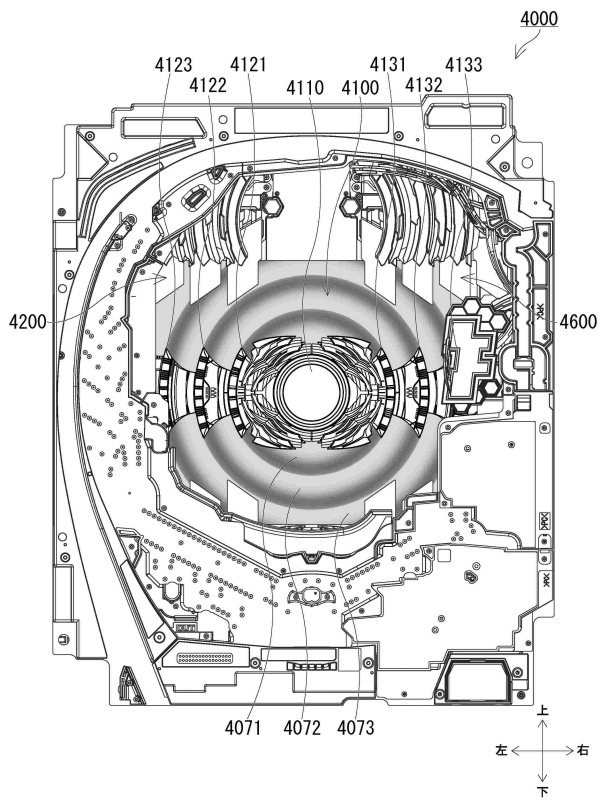


30

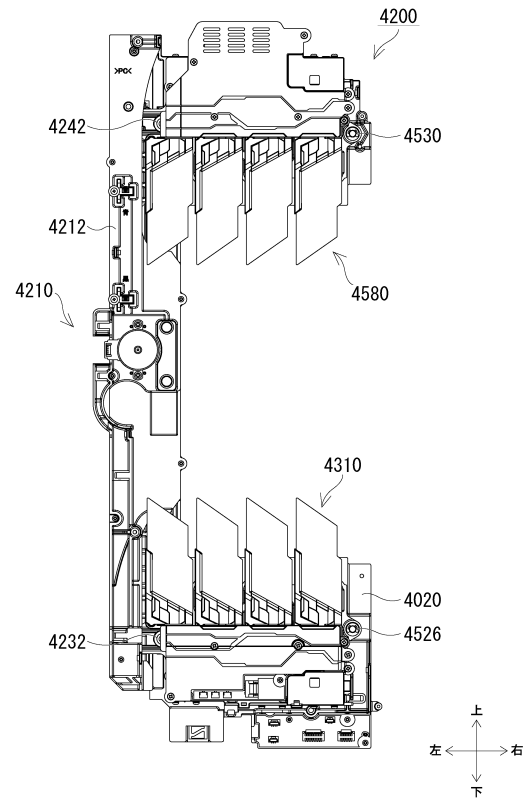
40

50

【図 2 2 1】



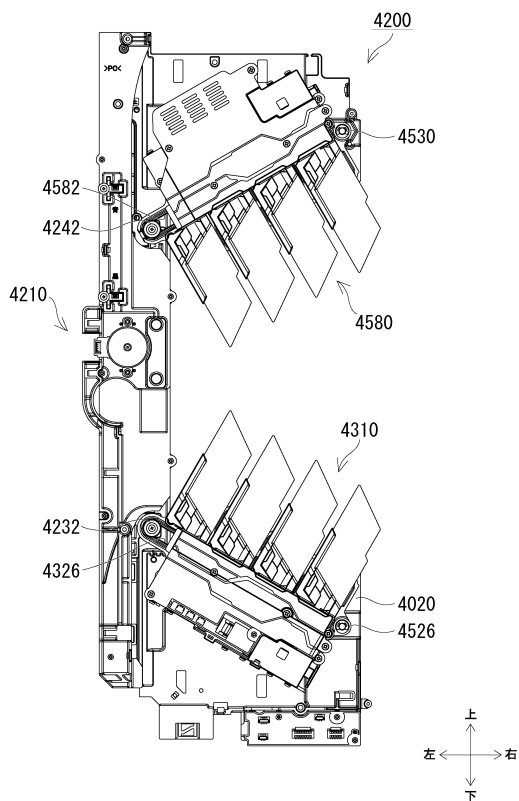
【図 2 2 2】



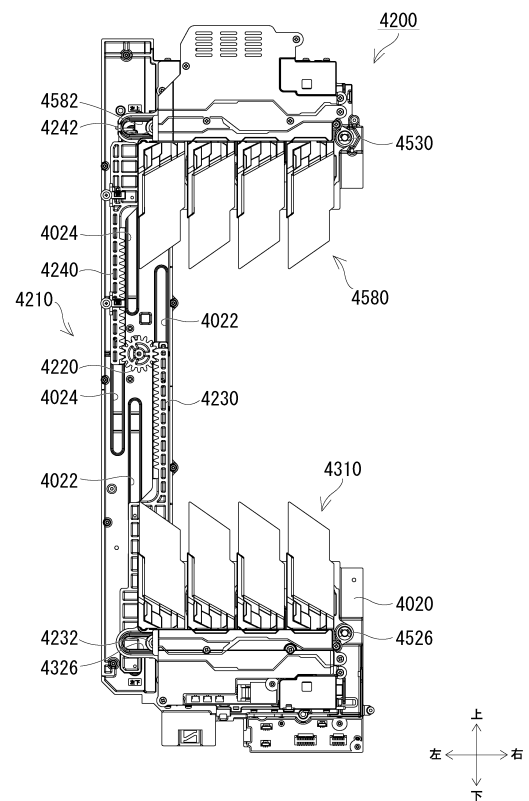
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

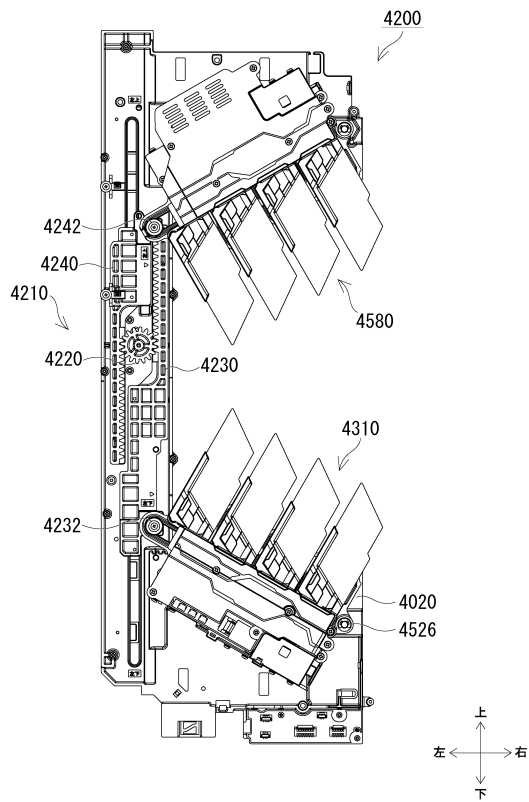


30

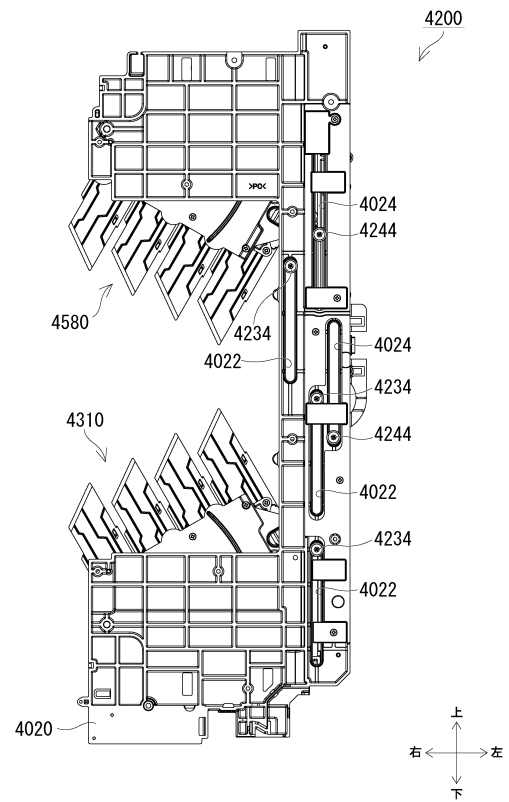
40

50

【図 2 2 5】



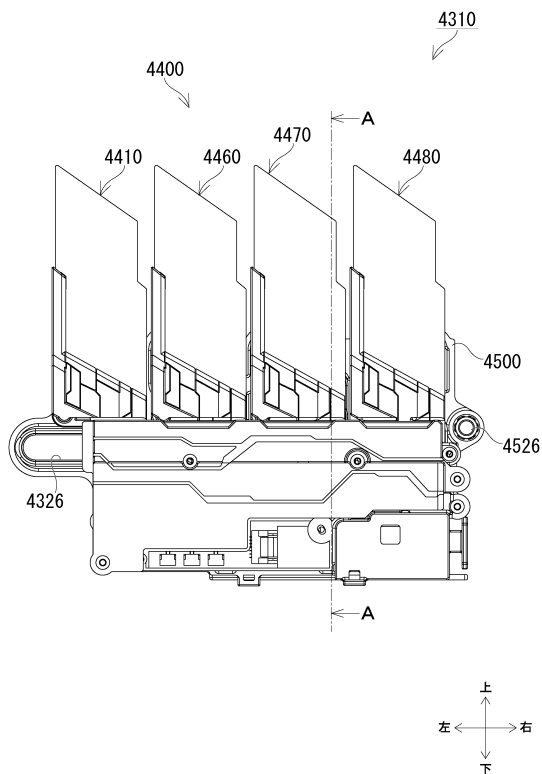
【図 2 2 6】



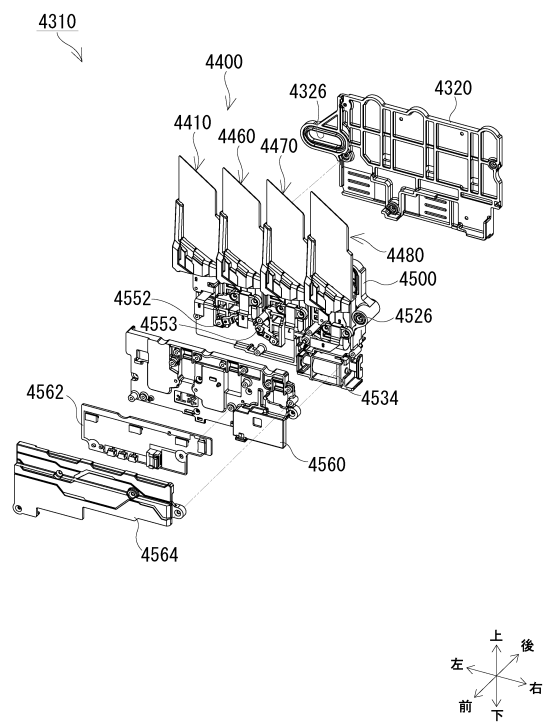
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

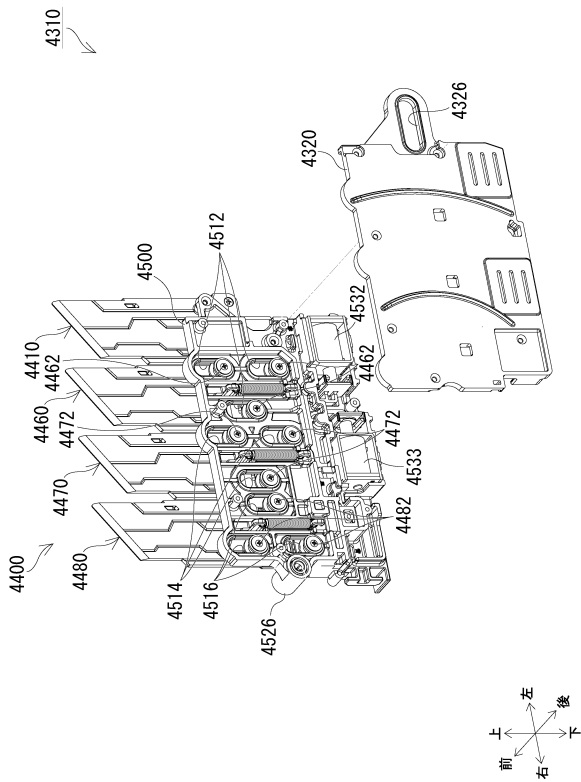


30

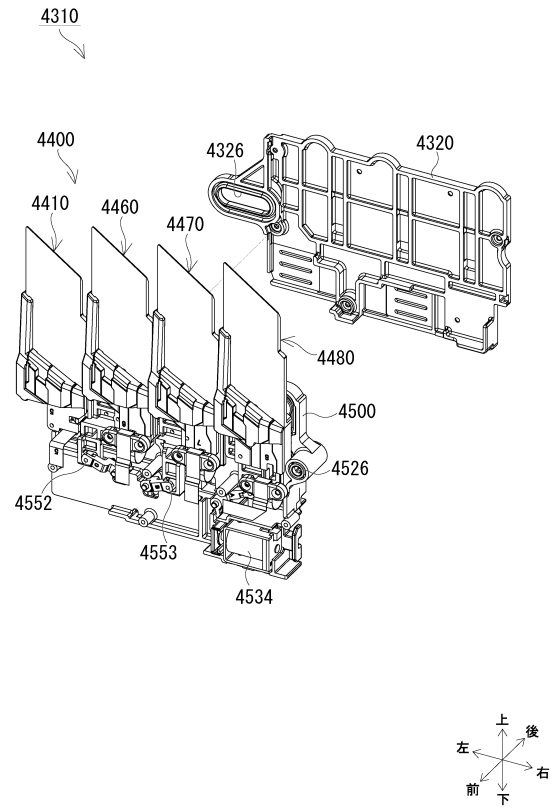
40

50

【図 2 2 9】



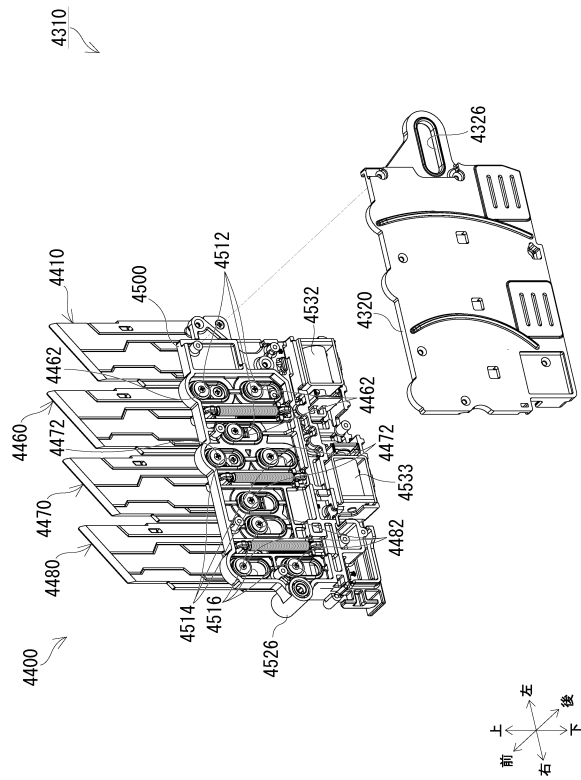
【図 2 3 0】



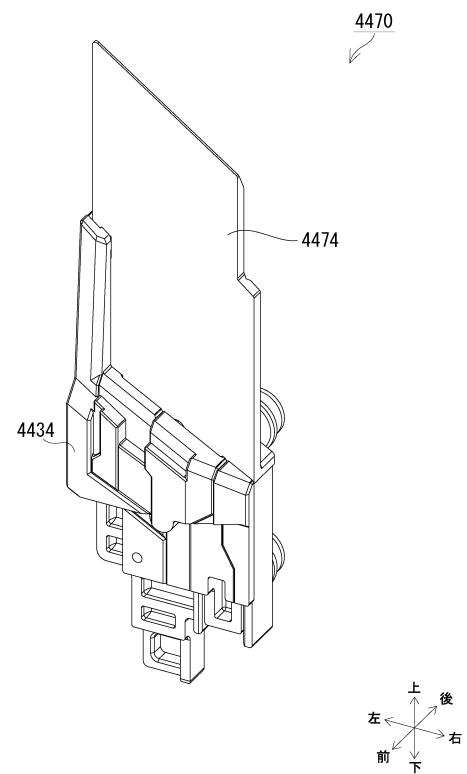
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

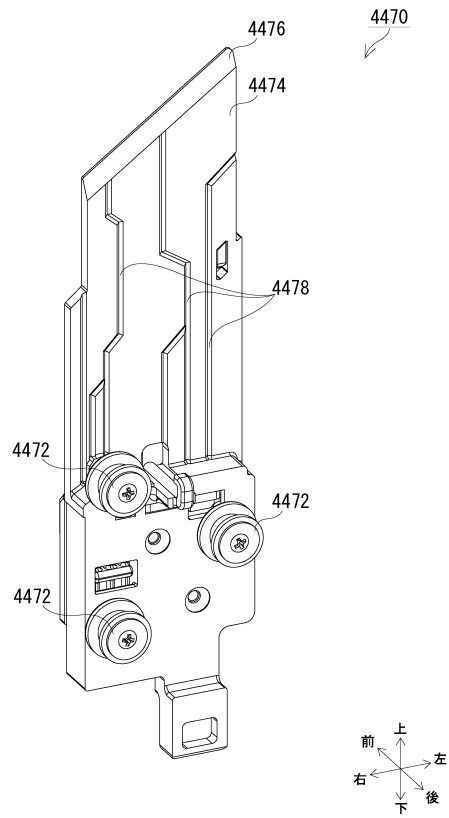


30

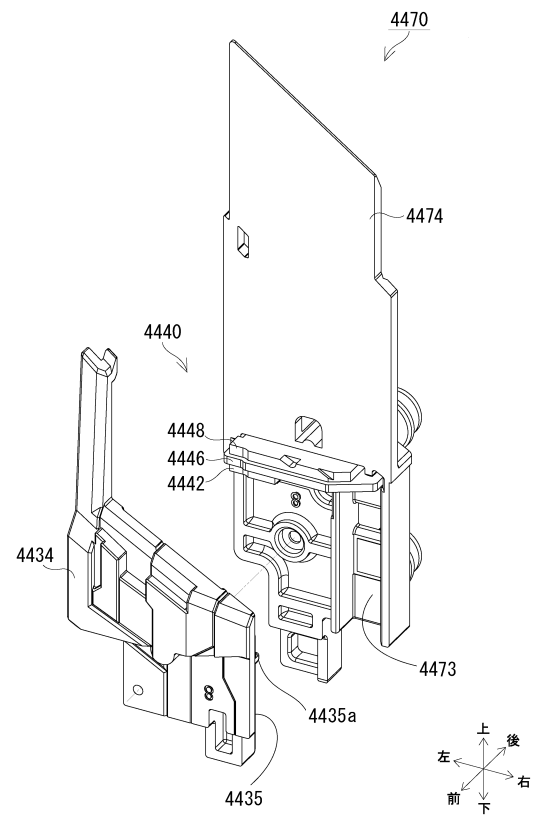
40

50

【図 2 3 3】



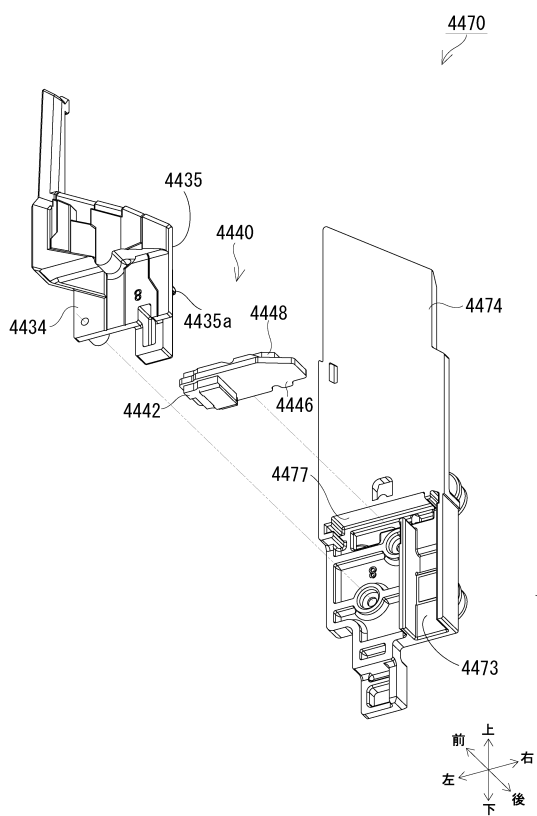
【図 2 3 4】



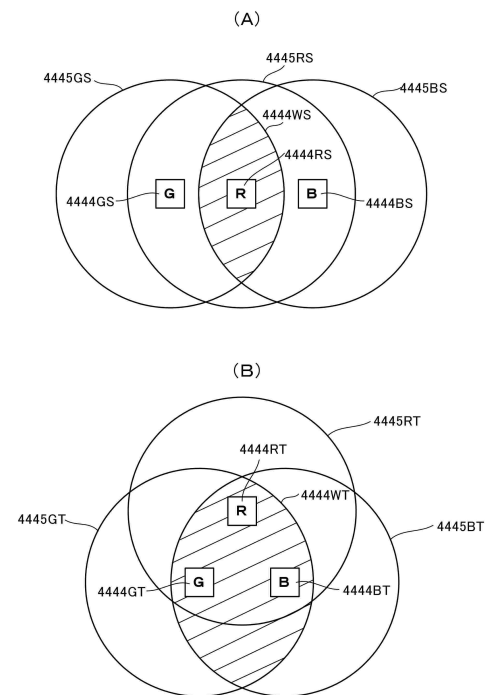
10

20

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】

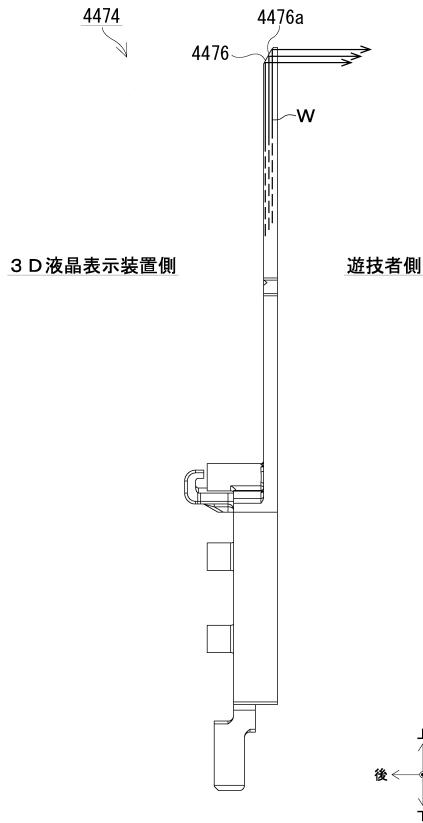


30

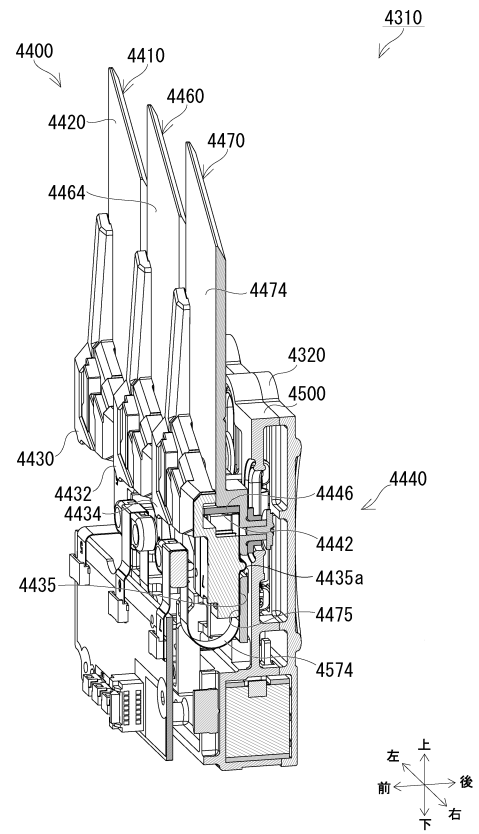
40

50

【図 2 3 7】



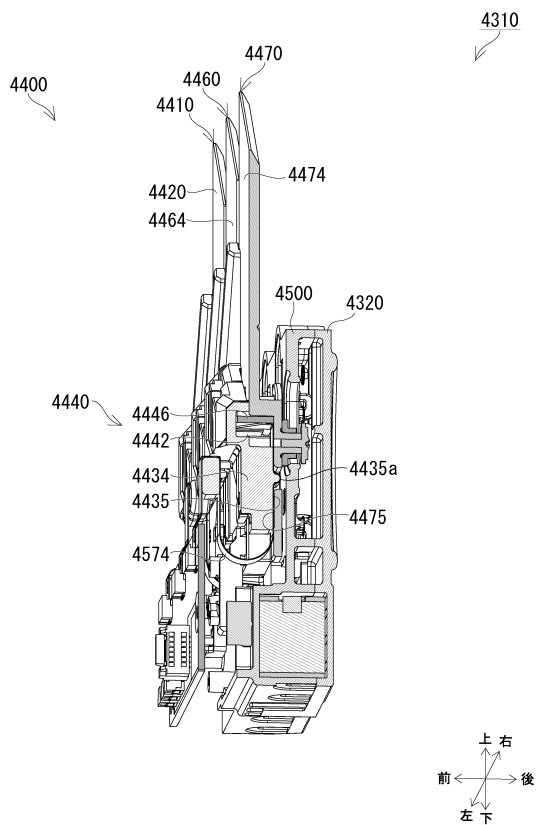
【図 2 3 8】



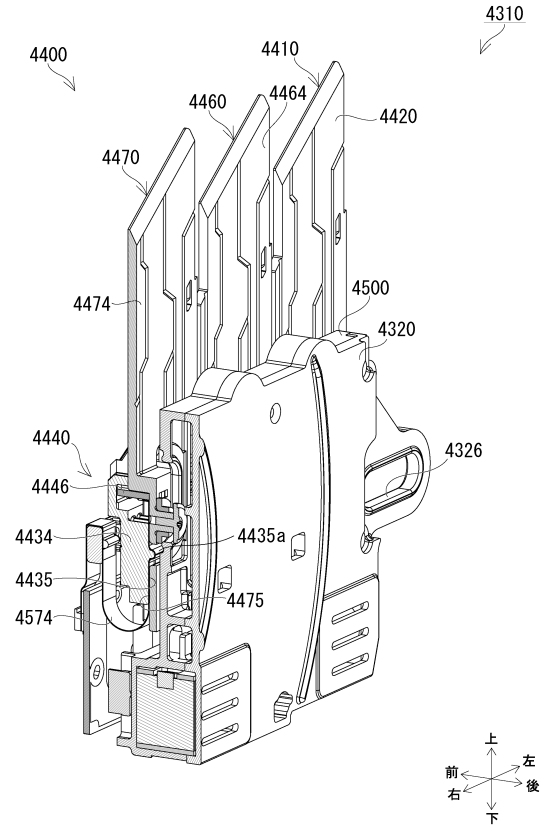
10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】



30

40

50

【図 2 4 1】

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274 (0-273)	1/239	大当り判定値データ
	幅65262 (274-65535)	1/1.004	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅274 (0-273)	1/239	大当り判定値データ
	幅57582 (274-57855)	1/1.138	小当り判定値データ
	幅7680 (275-65535)	1/8.533	時短当り判定値データ

【図 2 4 2】

特別図柄判定テーブル

特別図柄 の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄 コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	幅50(0～49)	50/100	z0	zA1
		幅5(50～54)	5/100	z1	
		幅41(55～95)	41/100	z2	
		幅4(96～99)	4/100	z3	
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z4	zA2
第2特別図柄	大当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z5	zA3
	小当り判定値データ	幅50(0～49)	50/100	z6	zA4
		幅50(50～99)	50/100	z7	
	時短当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z8	zA5

10

20

【図 2 4 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	ラウンド 数	時短種別 モード	時短終了条件				
			特回 1 変動開始	特回 2 変動開始	普通図柄 変動開始	小当り 作動開始	条件装置 作動
z0	10	0	—	—	—	—	—
z1	10	3	8	100	100	1	1
z2	2	3	8	100	100	1	1
z3	2	3	8	100	100	1	1
z5	10	2	8	1	100	—	1
z6 (※)	2	2	8	1	100	—	1
z7 (※)	10	2	8	1	100	—	1
z8	—	4	8	100	100	1	1

※選択図柄コマンド「z6」及び「z7」は条件装置が作動した場合

【図 2 4 4】

特別図柄の変動パターンテーブル

時短種別 モード	特別図柄 の種類	当落	リプレイ判定用 乱数値 (0～255)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動パター ン	変動パター ン コマンド	変動時間 (ms)	備考
0	1	大当り	—	0～4	01H	83H01H	13000	ノーマルリーチ⇒大当り
				5～79	02H	83H02H	95000	スーパーリーチA⇒大当り
		ハズレ	0～99	80～99	03H	83H03H	135000	スーパーリーチB⇒大当り
				0～69	04H	83H04H	13000	ノーマルリーチ⇒ハズレ
				70～74	05H	83H05H	135000	スーパーリーチA⇒ハズレ
		2	—	75～99	06H	83H06H	95000	スーパーリーチB⇒ハズレ
				0～69	07H	83H07H	13000	通常変動A
				70～99	08H	83H08H	10000	通常変動B
				0～99	01H	84H01H	25000	イレギュラー演出⇒大当り
				0～99	02H	84H02H	25000	イレギュラー演出⇒小当り
1	1	大当り	—	0～99	03H	84H03H	25000	イレギュラー演出⇒時短当り
				0～4	01H	83H01H	13000	ノーマルリーチ⇒大当り
		ハズレ	0～99	5～79	02H	83H02H	95000	スーパーリーチA⇒大当り
				80～99	03H	83H03H	135000	スーパーリーチB⇒大当り
				0～69	04H	83H04H	13000	ノーマルリーチ⇒ハズレ
		2	—	70～74	05H	83H05H	135000	スーパーリーチA⇒ハズレ
				75～99	06H	83H06H	95000	スーパーリーチB⇒ハズレ
				0～69	07H	83H07H	13000	通常変動A
				70～99	08H	83H08H	10000	通常変動B
				0～99	04H	84H04H	2000	小当り演出
2	1	大当り	—	0～99	07H	84H07H	5000	プレミアムチャンス⇒時短当り
				0～4	01H	83H01H	13000	ノーマルリーチ⇒大当り
		ハズレ	0～99	5～79	02H	83H02H	95000	スーパーリーチA⇒大当り
				80～99	03H	83H03H	135000	スーパーリーチB⇒大当り
				0～69	04H	83H04H	13000	ノーマルリーチ⇒ハズレ
		2	—	70～74	05H	83H05H	135000	スーパーリーチA⇒ハズレ
				75～99	06H	83H06H	95000	スーパーリーチB⇒ハズレ
				0～69	07H	83H07H	13000	通常変動A
				70～99	08H	83H08H	10000	通常変動B
				0～99	04H	84H04H	2000	大当り演出
3	1	大当り	—	0～99	06H	84H06H	2000	プレミアムチャンス⇒大当り
				0～4	01H	83H01H	13000	ノーマルリーチ⇒大当り
		ハズレ	0～99	5～79	02H	83H02H	95000	スーパーリーチA⇒大当り
				80～99	03H	83H03H	135000	スーパーリーチB⇒大当り
				0～69	04H	83H04H	13000	ノーマルリーチ⇒ハズレ
		2	—	70～74	05H	83H05H	135000	スーパーリーチA⇒ハズレ
				75～99	06H	83H06H	95000	スーパーリーチB⇒ハズレ
				0～69	07H	83H07H	13000	通常変動A
				70～99	08H	83H08H	10000	通常変動B
				0～99	04H	84H04H	15000	大当り演出
4	1	大当り	—	0～99	09H	84H09H	135000	大当り演出
				0～4	01H	83H01H	13000	ノーマルリーチ⇒大当り
		ハズレ	0～99	5～79	02H	83H02H	95000	スーパーリーチA⇒大当り
				80～99	03H	83H03H	135000	スーパーリーチB⇒大当り
				0～69	04H	83H04H	13000	ノーマルリーチ⇒ハズレ
		2	—	70～74	05H	83H05H	135000	スーパーリーチA⇒ハズレ
				75～99	06H	83H06H	95000	スーパーリーチB⇒ハズレ
				0～69	07H	83H07H	13000	通常変動A
				70～99	08H	83H08H	10000	通常変動B
				0～99	08H	84H08H	115000	大当り演出

30

40

50

【圖 2 4 5】

普通図柄の図柄乱数値 (0~255)	選択率	普通図柄選択図柄コマンド
幅1(0)	1/256	fz0
幅2(1~2)	2/256	fz1
幅253(3~255)	253/256	fz2

【圖 2 4 6】

普通電動機開放パターン決定テーブル																	
時系列別 モード	普通電動機 電機駆動方式	普通電動機 開放パターン	普通電動機動作 開始パターン	普通電動機動作 時間(秒)	普通電動機開放パターン(msec)												1/2inch 時間
					1目		2目		3目		4目		5目				
					開放 時間	閉放 時間	開放 時間	閉放 時間	開放 時間	閉放 時間	開放 時間	閉放 時間	開放 時間	閉放 時間			
0	f5.0	01H	90401H	400	50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	150	
	fz.1	01H	90401H	400	50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	150	
	fz.2	01H	90401H	400	50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	150	
1	f5.0	02H	90402H	400	50	2500	80	10	3000	3500	80	10	2500	—	—	150	
	fz.1	01H	90401H	400	50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	150	
	fz.2	01H	90401H	400	50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	150	
2	f5.0	02H	90402H	400	50	2500	80	10	3000	3500	80	10	2500	—	—	150	
	fz.1	02H	90402H	400	50	2500	80	10	3000	3500	80	10	2500	—	—	150	
	fz.2	01H	90401H	400	50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	150	
3	f5.0	03H	90403H	400	80	10	80	10	3000	3500	80	10	2500	—	—	150	
	fz.1	03H	90403H	400	80	10	80	10	3000	3500	80	10	2500	—	—	150	
	fz.2	03H	90403H	400	80	10	80	10	3000	3500	80	10	2500	—	—	150	
4	f5.0	04H	90404H	400	80	10	3000	3500	80	10	80	10	2500	—	—	150	
	fz.1	04H	90404H	400	80	10	3000	3500	80	10	80	10	2500	—	—	150	
	fz.2	04H	90404H	400	80	10	3000	3500	80	10	80	10	2500	—	—	150	

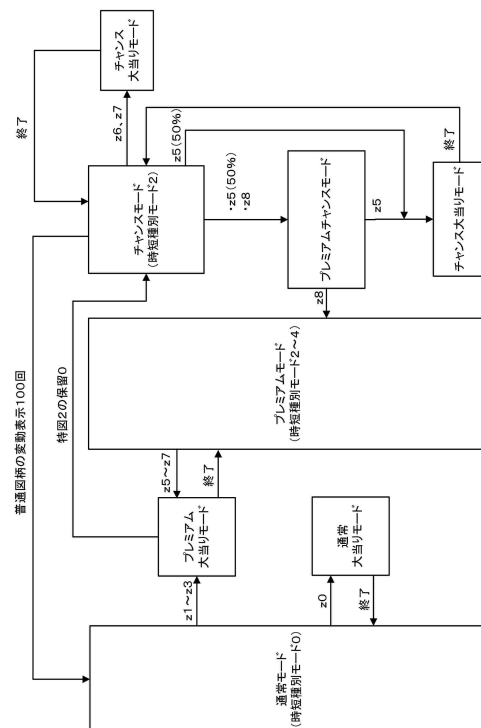
10

20

【圖 2 4 7】

普通図柄の変動パターンテーブル								
時短種別 モード	普通図柄 選択図柄パター	普通図柄 リーチ判定用 乱数値 (0～255)	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 コード	変動時間 (ms)	備考	
0	f z 0	-	0～99	01H	85H01H	300000	長変動⇒ハズレ	
	f z 1	-	0～99	01H	85H01H	300000	長変動⇒ハズレ	
	f z 2	-	0～99	01H	85H01H	300000	長変動⇒ハズレ	
	f z 0	-	0～99	02H	85H02H	115000	スーパーリーチA⇒普通図柄当り	
1	f z 0	-	0～99	03H	85H03H	135000	スーパーリーチB⇒普通図柄当り	
		0～29	0～49	04H	85H04H	115000	スーパーリーチC⇒ハズレ	
			50～99	05H	85H05H	135000	スーパーリーチD⇒ハズレ	
			0～29	06H	85H06H	11500	通常変動A⇒ハズレ	
	f z 1	30～255	30～99	07H	85H07H	13500	通常変動B⇒ハズレ	
			0～69	04H	85H04H	115000	スーパーリーチA⇒ハズレ	
			75～99	05H	85H05H	135000	スーパーリーチB⇒ハズレ	
		f z 2	18～255	0～29	06H	85H06H	11500	通常変動A⇒ハズレ
	30～99			07H	85H07H	13500	通常変動B⇒ハズレ	
	0～49			02H	85H02H	115000	スーパーリーチA⇒普通図柄当り	
	2		f z 0	-	50～99	03H	85H03H	135000
		0～17		0～29	02H	85H02H	115000	スーパーリーチA⇒普通図柄当り
30～99				03H	85H03H	135000	スーパーリーチC⇒ハズレ	
0～69				04H	85H04H	115000	スーパーリーチA⇒ハズレ	
f z 1		18～255	70～99	05H	85H05H	135000	スーパーリーチD⇒ハズレ	
			0～29	06H	85H06H	11500	通常変動A⇒ハズレ	
			30～99	07H	85H07H	13500	通常変動B⇒ハズレ	
		f z 2	-	0～99	08H	85H08H	1000	超速変動⇒普通図柄当り
3	f z 1	-	0～99	08H	85H08H	1000	超速変動⇒普通図柄当り	
		f z 2	-	0～99	08H	85H08H	1000	超速変動⇒普通図柄当り
		f z 0	-	0～99	08H	85H08H	1000	超速変動⇒普通図柄当り
	4	f z 1	-	0～99	08H	85H08H	1000	超速変動⇒普通図柄当り
f z 2		-	0～99	08H	85H08H	1000	超速変動⇒普通図柄当り	

【圖 2 4 8】

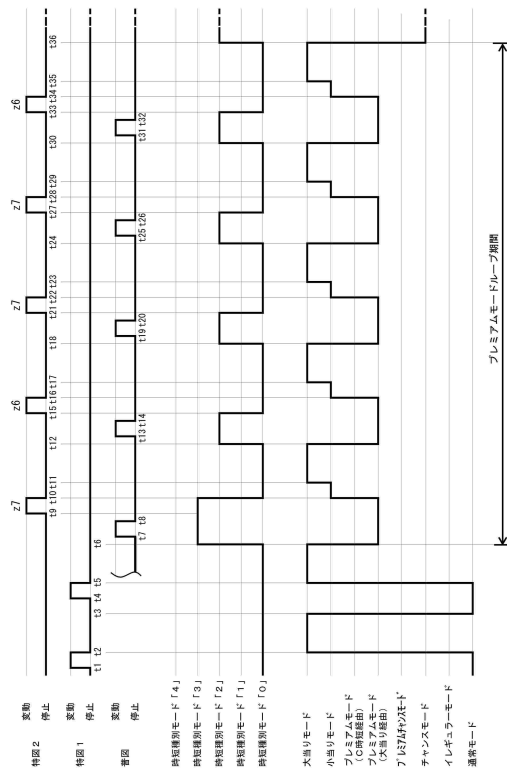


30

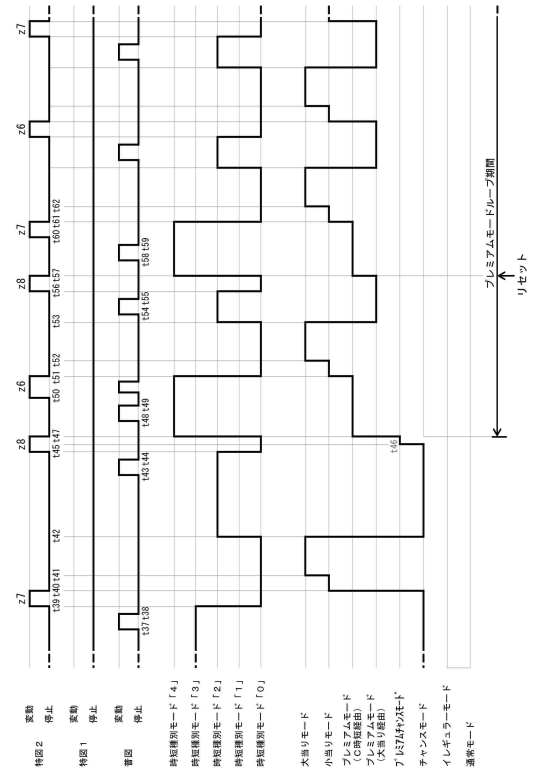
40

50

【図 2 4 9】



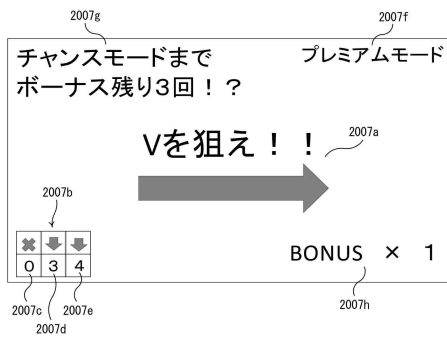
【図 2 5 0】



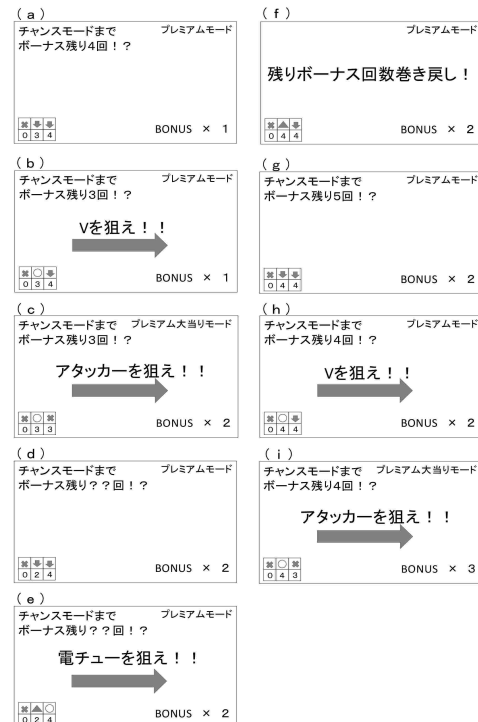
10

20

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】

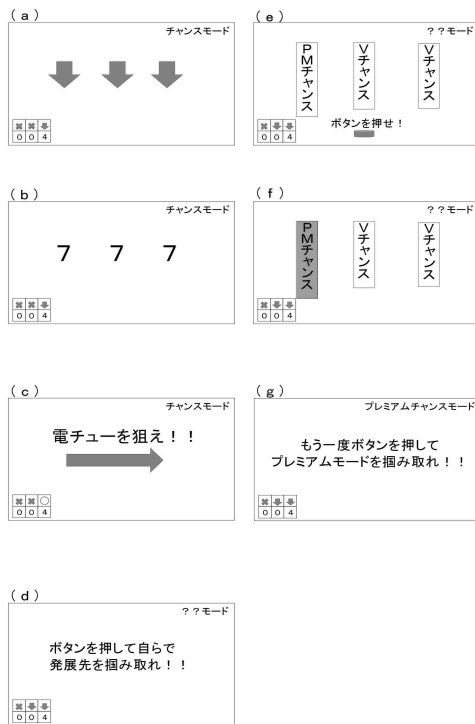


30

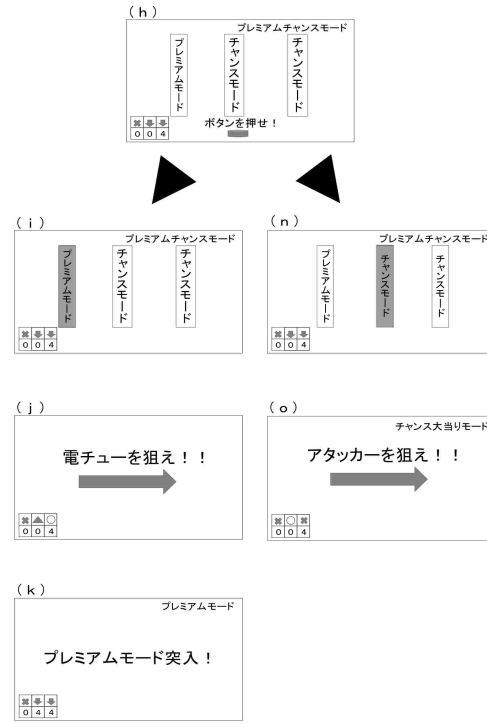
40

50

【図 2 5 3】



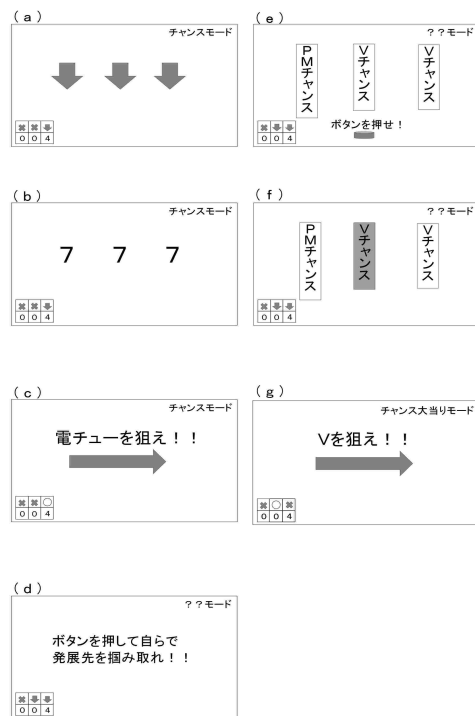
【図 2 5 4】



10

20

【図 2 5 5】



30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 中島 浩一
東京都江東区有明三丁目7番26号
(72)発明者 河口 尚広
東京都江東区有明三丁目7番26号
(72)発明者 北 大
東京都江東区有明三丁目7番26号
Fターム(参考) 2C088 BC15 DA23 EB78
2C333 AA11 GA01 GA05